



Workshop Penerapan Games Interaktif untuk Meningkatkan Kemauan Berbicara Bahasa Inggris Santri Alghozali

Yamin¹, Mursyid Anwar², Lida Holida Mahmud³

^{1,2,3} Universitas Pamulang
Dosen01094@unpam.ac.id¹

Kata kunci:	Abstrak
Games interaktif	Setelah observasi, Pondok Pesantren Alghozali membutuhkan sebuah pendekatan bagi santrinya agar percaya diri berbicara dalam bahasa Inggris. Untuk menjawab tantangan tersebut, PKM UNPAM bekerjasama dengan Pesantren mengusung kegiatan <i>Workshop penerapan games interaktif</i> yang bertujuan untuk mendorong kepercayaan diri santri dalam berbicara bahasa Inggris di depan umum, apalagi dalam Bahasa Inggris. PkM ini menggunakan metode simulasi <i>workshop</i> dalam bentuk <i>games interaktif</i> pembelajaran yang kemudian diaplikasikan di Pesantren Alghozalidengan pengarah dan binaan dari mentor baik dari dosen yang melakukan PkM maupun pengajar Bahasa Inggris di pesantren tersebut dan beberapa mahasiswa UNPAM. Dalam PKM tersebut, santri sangat antusias bermain serta terdorong untuk mau berbicara di depan umum. Meskipun masih ada santri yang sedikit malu-malu, tetapi kegiatan ini tidak menyurutkan antusias mereka untuk tampil berbicara didepan umum.

Pendahuluan

Globalisasi adalah proses perkembangan di setiap bidang, termasuk dalam keterampilan komunikasi berbahasa Inggris karena Bahasa Inggris adalah Bahasa pergaulan Internasional, elalu berkembang mengeliminasi setiap orang yang tidak mampu beradaptasi dengannya. Kerjasama global yang tak terhindarkan menjadikan kemampuan berbahasa Inggris sebagai kemampuan yang harus dimiliki saat ini. Setiap individu bebas mengakses informasi dari seluruh dunia dengan mudah, termasuk berinteraksi dengan negara lain. Poin terpenting pada era globalisasi ini bukan hanya bisa berbicara Bahasa Inggris saja, tetapi mampu berinteraksi dan mengkomunikasikan ide dan gagasan kepada individu ataupun khalayak banyak. Jadi, kemampuan *berbicara di muka umum* menjadi modal yang penting bagi pelajar di era global ini. Girsang (2018, p81-85) menyatakan bahwa *Public Speaking* merupakan bentuk komunikasi efektif melalui kemampuan menyampaikan ide, pendapat di depan umum. Akan tetapi, fakta yang ditemukan pada EF Report (2018) menyatakan bahwa Indonesia masih rendah dalam kecakapan berbahasa Inggris. Indonesia masih menempati peringkat 39 dibandingkan dengan negara-negara Asia lainnya. Menurut Trant (2018) dalam

riset EF tersebut ditemukan bahwa negara yang masih rendah kecakapan Bahasa Inggris menunjukkan bahwa negara tersebut belum siap menjadi warga dunia, masih dalam tahap mengkonsumsi belum pada tahap negosiasi, mediasi atau melobibahkan berkompetisi. Riset ini mengindikasikan bahwa kemampuan *speaking skill* dalam bahasa Inggris pada era globalisasi menuntut peran pemerintah dan institusi pendidikan untuk menyiapkan generasi mudanya agar mampu beradaptasi dengan perubahan global, terutama dalam kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris

Language is all about habit, Akan tetapi dalam proses membiasakan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari di kalangan masyarakat Indonesia menghadapi beberapa kendala. Pertama, Indonesia memiliki banyak Bahasa daerah karena Indonesia memiliki 718 bahasa daerah. Di satu sisi, hal ini menjadi kekayaan sumber daya manusia Indonesia, tetapi di sisi lain menjadi tantangan dalam membuka pola pikir masyarakat untuk membiasakan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, pemerintah Indonesia menempatkan Bahasa Inggris sebagai "*foreign language*" sehingga menjadikan Bahasa Inggris sebagai bahasa yang perlu dipelajari dalam kurikulum tetapi sifatnya bukan sebagai praktik kehidupan sehari-hari dalam masyarakatnya. Kebijakan ini menjadikan Bahasa Inggris bukan menjadi Bahasa pengantar kedua dalam pembelajaran di kelas. Proses pembiasaan menjadi lebih sulit dibandingkan dengan negara-negara yang menggunakan bahasa Inggris sebagai "*second language*". Ketiga, Masih rendahnya tingkat kepercayaan diri masyarakat Indonesia khususnya generasi muda dalam berbahasa Inggris.

Hal yang sama terjadi di pesantren Al-Ghozali. Sebagian besar santri dipesantren tersebut merupakan generasi muda di jenjang Sekolah Lanjutan tingkat pertama yang berusia 13 s.d 16 tahun. Pesantren yang beralamat di Jl. Permata No.19 Curug Kecamatan Gunungsindur, Kabupaten Bogor, Jawa Barat memiliki visi mencetak generasi muslim yang handal dan siap memasuki era global. Agar visi tercapai, pesantren mengusung program pendidikan formal dan informal termasuk kemampuan menyampaikan gagasan karena kemampuan berbicara sangat diperlukan dalam berdakwah. Sebagaimana Khairiyah (2013) mengonfirmasi bahwa berbicara merupakan kemampuan puncak dalam berbahasa karena menjadi alat dalam menyampaikan maksud, tujuan, gagasan, isi pikiran dan hati seseorang kepada orang lainnya. Pendakwah memerlukan keterampilan mengolah dan menyusun kata menjadi kalimat tidak hanya indah tetapi bermakna, enak di dengar, dan mampu mempengaruhi jamaah. Selain itu si pendakwah ketika berbicara di depan umum juga harus memiliki kemampuan terhindar dari persepsi yang salah atau membingungkan dari audience atas pikiran, ide, gagasan yang si pendakwah sampaikan.

Hasil survey menunjukkan masih ditemukan hambatan dalam mewujudkan visi pesantren terkait program dakwah tersebut. Tim PkM menemukan kemauan berbicara Bahasa Inggris siswa yang masih rendah padahal berbicara di hadapan public adalah kunci sukses berdakwah. Selain itu, ditemukan masalah kepercayaan diri siswa yang masih rendah ketika berbicara di depan umum. Banyak dari para siswa yang merasa takut salah ketika berbicara di depan umum khususnya berbicara Bahasa Inggris, sehingga mereka lebih menjadi enggan untuk tampil berbicara di depan umum. Masalah lain adalah minimnya kebiasaan berbahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa merasa kosakata bahasa Inggris mereka masih rendah sehingga merasa takut untuk tampil di depan publik. Dari beberapa permasalahan yang ditemukan berdasarkan observasi tersebut, maka realisasi pemecahan masalah yang harus diambil berfokus pada 2 hal yaitu bagaimana meningkatkan kesadaran siswa untuk berbicara Bahasa Inggris dan bagaimana meningkatkan kepercayaan diri siswa tanpa merasa takut melakukan kesalahan berbicara di depan publik. Dengan demikian, tim PkM UNPAM memilih *Workshop penerapan games*

interaktif sebagai solusi atas permasalahan yang ada di Pesantren Al-Ghozali tersebut.

Metode

Metode pendekatan pada PkM *Workshop penerapan games interaktif* di Pesantren Al-Ghozali adalah sebagai berikut: a) pendampingan melalui *brainstorming* untuk membuka cara pandang siswa terhadap pentingnya berbicara bahasa Inggris di depan umum. Selain itu, berbagi pengalaman yang menginspirasi dari kakak-kakak mahasiswa terkait upaya menanggulangi rasa malu dan takut ketika berbicara bahasa Inggris juga dilakukan pada tahap ini. Upaya tersebut dilakukan untuk mendorong kepercayaan diri siswa. b) workshop, pada tahap ini dilakukan pelatihan yang mengarah pada cara bermain games interaktif berbahasa Inggris serta tips dan trik berbicara lancar dalam berbahasa Inggris, seperti bagaimana mengatasi rasa takut, malu dan sebagainya. c) Praktik, siswa melakukan praktik langsung games interaktif bahasa Inggris untuk melihat sejauh mana proses pendampingan dan pelatihan berpengaruh pada motivasi mereka berbicara d) bicara spontan, dilaksanakan dengan cara menunjuk santri dan membaginya beberapa kelompok. Bertempat di aula pesantren dipandu kakak mahasiswa.

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, mulai dari waktu, tempat, kemudian alat yang digunakan, dan hal lain yang menunjang pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. [Georgia, 11pt, normal, justify].

Hasil dan Pembahasan

Dari data hasil pengamatan dosen dan mahasiswa serta wawancara santri dan guru pembimbing menunjukkan bahwa santri sangat antusias dalam mengikuti workshop games interaktif. Sebelum pelatihan, santri enggan maju ke depan dan saling tunjuk, khususnya ketika mereka diminta untuk secara sukarela maju ke podium berbicara bahasa Inggris. Dari hasil wawancara tersebut, terungkap banyak di antara mereka yang merasa takut salah berbicara atau takut gugup di panggung. Disamping itu, mereka merasa tidak enak akan ditertawakan ketika dilihat oleh orang banyak. Keengganan mereka untuk maju tampil berbicara di depan umum ini selaras dengan teori *Willingness to Communicate* yang menyatakan bahwa semakin besar *anxiety* atau kekhawatiran maka semakin kecil keinginan untuk berkomunikasi (Mclyntre, et al, 1998). Setelah para santri diberikan pelatihan oleh dosen PKM dan mahasiswa barulah mereka mulai semangat untuk maju ke depan.

Poin-point pelatihan meliputi: 1) apa itu *interaktif games*, 2) kenapa sebagai santri harus menguasai *speaking* bahasa Inggris 3) Jenis jenis *interaktif games berbahasa Inggris*, 4) cara berbicara yang baik dan percaya diri dan 5) kendala atau hambatan yang dihadapi santri dalam *berbicara* termasuk didalamnya trik dan tips menghilangkan rasa takut, malu dan gugup.. Pelatihan dilakukan bukan hanya menjelaskan tetapi juga diselipipermainan dan humor baik dari dosen maupun mahasiswa sehingga suasana yang tadinya menengangkan menjadi menyenangkan bagi santri. Hasilnya, pelaksanaan PkM bisa berjalan dengan baik dan para santri merasa lebih nyaman serta di antaranya banyak termotivasi untuk berani tampil berbicara di depan kelas. Hal ini

seiring pernyataan Gardner (2001, pp. 1-19) bahwa motivasi secara bertahap memberi pengaruh pada kemauan belajar baik itu dengan cara menyukai sesuatu yang mengarah pada peningkatan kemauan belajar ataupun mengurangi kecemasan. Lebih lanjut, McCrosky dan Richmond (1992) menuturkan bahwa berbicara merupakan bentuk kemauan dalam berkomunikasi yang prosesnya terjadi ketika kenyamanan terbentuk pada diri si pembelajar. Hal yang sama terlihat pada santri. Setelah workshop interaktif games berbahasa Inggris, santri menjadi semangat praktik langsung berbicara bahasa Inggris,

Kesimpulan

Workshop penerapan games interaktif sebagai solusi atas permasalahan yang ada di Pesantren Al-Ghozali telah berjalan baik, menyenangkan dan mendapat respon positif yang ditandai dengan antusiasme santri. Adanya antusiasme siswa yang tadinya enggan maju menjadi mau tampil berbicara ke depan umum setelah mendapat pelatihan *melalui workshop* tentang games interaktif berbahasa Inggris. Hal ini mengindikasikan bahwa: a) pelatihan *interaktif games* menumbuhkan motivasi dalam mengembangkan bakat santri yang handal di lingkungan Pesantren AlGhozali. b) workshop tersebut memberikan harapan dalam pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai positif pada santri sebagai calon pendakwah yang berkarakter dan prospektif. c) Pelatihan dan pembelajaran *melalui games interaktif* dapat menjadi upaya dalam meningkatkan kemampuan dasar berbahasa Inggris khususnya keterampilan berbicara. d) Pelatihan dan pembelajaran *melalui games interaktif* dapat menjadi upaya dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk tampil didepan publik baik dalam bahasa Indonesia ataupun bahasa Inggris. e) Pelatihan dan pembelajaran *melalui games interaktif* dalam rangka memperbaiki kemampuan berbahasa dan teknik berpidato dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan jika mereka diberikan berbagai interaktif games yang bervariasi.

Daftar Pustaka

- Aliyah, F. (2020). *Pengaruh kegiatan ekstrakurikuler public speaking terhadap karakter komunikatif peserta didik kelas IV-VI Madrasah Ibtidaiyah Darul Fikri Bringin Kauman Ponorogo tahun pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Ponorogo).
- Asiyah, S. (2018). *Implementasi komunikasi verbal dan nonverbal dalam kegiatan public speaking santri di pondok pesantren Darul Falah Amsilati Putri Bangsri Jepara* (Doctoral dissertation, UIN Walisongo).
- Gardner, R. C. (2001). Integrative motivation and second language acquisition. *Motivation and second language acquisition*, 23(1), 1-19.
- Girsang, L. R. M. (2018). 'Public speaking sebagai bagian dari komunikasi efektif (kegiatan PKM di SMA Kristoforus 2, Jakarta Barat) *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan*, 2(2), 81-85.
- Khayyirah, B. (2013). *Cara pintar berbicara cerdas di depan public*, Diva Press Kuncoro,
- A. (2017). Korelasi penguasaan kosakata dengan keterampilan berbicara siswa dalam bahasa Inggris. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3).
- Lucas, S. E. (2012). *The art of public speaking. 12th edition*. McGraw-Hill Companies.
- MacIntyre, P. D., Clément, R., Dörnyei, Z., & Noels, K. A. (1998). Conceptualize in willingness to communicate in a L2: A situational model of L2 confidence and

- affiliation. *The Modern Language Journal*, 82(4), 545-562.
- McCroskey, J. C. (1992). Reliability and validity of the willingness to communicate scale. *Communication Quarterly*, 40(1), 16-25.
- Rahayu, E. M. (2018). Nilai kecakapan bahasa Inggris Indonesia di bawah rata-rata Asia. <https://kumparan.com/swaonline/nilai-kecakapan-bahasa-inggris-indonesia-di-bawah-rata-rata-asia-1544773491925403465>