



## MENAMBAH KOSAKATA MELALUI PERKAMPUNGAN BAHASA DI SMA MUHAMMADIYAH 1 UNISMUH MAKASSAR

Ika Sastrawati<sup>1</sup>, Awalia Asiz<sup>2</sup>, Haslinda<sup>3</sup>, Ahmad Yusuf<sup>4</sup>, Syamsul Alam Ramli<sup>5</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar, <sup>4</sup>STKIP Andi Matappa Pangkep, <sup>5</sup>Universitas Muhammadiyah Palopo

\*Corresponding author

E-mail: ([yusuf@stkip-andi-matappa.ac.id](mailto:yusuf@stkip-andi-matappa.ac.id))\*

### Abstract:

*Perkampungan Bahasa merupakan salah satu pembelajaran outdoor yang didasari oleh konsep Pembelajaran Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) yang bertujuan untuk menambah pengetahuan peserta didik terhadap bahasa dan lebih mengenal alam. Sebagai penelitian lapangan, studi ini tergolong penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan psikolinguistik, psikolinguistik terapan dan linguistik edukasional. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Hasil studi ini menunjukkan bahwa Perkampungan Bahasa adalah cara yang cukup efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan motivasi belajar siswa serta membentuk karakter yang lebih percaya diri.*

**Keywords:** *Perkampungan Bahasa; Pembelajaran; Peserta didik.*

### Pendahuluan

Sekolah sebagai salah satu elemen dasar pendidikan mempunyai kewajiban dan tanggung jawab untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Maju mundumnya sistem ekonomi dan teknologi suatu negara juga dipengaruhi oleh keadaan sumber daya manusia yang dilatarbelakangi oleh kemampuan manusia menyalurkan minat dan bakat yang bisa lebih dikembangkan dari tingkat dasar.

Bahasa Inggris sebagai salah satu ilmu dasar yang diajarkan di sekolah juga berperan penting dalam pembentukan sumber daya tersebut, dimana Bahasa Inggris adalah bahasa dunia. Kondisi pembelajaran di sekolah, terutama Sekolah Menengah Atas, selalu diimbangi dengan keterampilan berbahasa secara langsung, hanya waktu dalam pelaksanaan pembelajaran sangatlah sedikit waktu yang dialokasikan. Di samping itu, peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton di dalam ruang belajar juga menjadi salah satu penyebab tidak berjalannya program pembelajaran dengan keterampilan berbahasa di kelas.

Kegiatan belajar di luar kelas dapat menjadi salah satu penggerak tumbuhnya kemauan, keinginan dan kesadaran peserta didik bahwa ilmu pengetahuan merupakan dasar perkembangan teknologi saat ini. Pengembangan pembelajaran di luar kelas dengan berwisata akan lebih

menumbuhkembangkan kemampuan siswa dalam memaksimalkan dan menguji kemampuan berbahasanya dengan kegiatan yang aktif kreatif dan menyenangkan.

Selain pendekatan pembelajaran dengan memanfaatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seperti dengan pembelajaran di alam, diperlukan pula sarana bagi para siswa untuk mengukur pencapaiannya. Belakangan ini sudah mulai rutin dilakukan perlombaan mulai dari tingkat kabupaten hingga nasional. Hingga saat ini prestasi siswa SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar belum terlalu menggembirakan. Kurangnya metode pelatihan yang lebih tepat menjadi salah satu permasalahan untuk mempersiapkan siswanya.

## Metode

Subjek dari pengabdian ini merupakan peserta didik SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar yang berjumlah 62 orang gabungan dari kelas X dan XI. Kegiatan ini dilaksanakan di Ekowisata Butta Gowa Resort, lokasinya terletak di Jalan Malino Desa Bontoparang, kecamatan Parang Loe. Kegiatan pengabdian berlangsung dalam waktu tiga hari, yaitu pada tanggal 18 sampai 20 Desember 2022.

Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dan jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu data yang diperoleh berupa kata-kata, gambar, perilaku, tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistik melainkan tetap dalam bentuk kualitatif yang memiliki arti lebih kaya dari sekedar angka atau frekuensi. Pemilihan metode ini dimaksudkan untuk memberi gambaran secermat mungkin mengenai kegiatan Perkampungan Bahasa dan Studi Alam. Penelitian kualitatif ini dipilih sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu mendeskripsikan dan melihat kemampuan program perkampungan Bahasa dan Studi Alam dalam memacu para peserta didik SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar dalam bercakap Bahasa Inggris, dan untuk menggambarkan materi, metode, media, dan tujuan dalam mendesain pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menarik bagi peserta Program Perkampungan Bahasa dan studi alam sehingga peserta didik lebih nyaman dan semangat dalam proses program pembelajaran, serta mengungkapkan masalah-masalah yang berkaitan dengan program Perkampungan Bahasa sebagai salah satu upaya untuk memotivasi dan menghilangkan kejenuhan peserta didik dalam belajar bahasa Inggris.

## Hasil

Dari kegiatan pengabdian ini dapat diperoleh hasil bahwa masih banyaknya peserta didik yang memiliki pengetahuan yang sangat minim dalam pembelajaran bahasa Inggris, utamanya dalam penguasaan kosakata. Hal ini dapat dilihat pada saat kegiatan berlangsung banyak siswa yang masih kebingungan ketika diberikan arahan games yang dijelaskan dalam bahasa Inggris. Kosakata berupa kata benda maupun angka masih menjadi kosakata yang belum dikuasai oleh para peserta didik.

Selain temuan berupa kurangnya pengetahuan peserta didik dalam kosakata, dapat pula dilihat bahwa para peserta didik belum begitu mengenal satu sama lain. Hal ini menjadi perhatian dosen sebagai peneliti sehingga mengharuskan peneliti untuk menciptakan suasana yang nyaman dan kondusif untuk membuat para peserta didik menjadi aktif dan komunikatif satu sama lain. Hal ini mendorong peneliti untuk lebih aktif berkolaborasi dengan para stakeholder sekolah dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Trinova (2012:210) mendefinisikan pembelajaran yang menyenangkan sebagai suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Proses pembelajaran yang dekat dengan alam juga merupakan salah satu cara untuk membuat suasana menjadi menyenangkan. Untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dibutuhkan strategi-strategi mengajar yang membuat peserta didik lebih senang dan berkesan.

## Diskusi

PAKEM yang merupakan singkatan dari pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan merupakan sebuah model pembelajaran kontekstual yang melibatkan paling sedikit empat prinsip utama yaitu: interaksi, komunikasi, refleksi, eksplorasi (Maaruf, 2009). PAKEM memungkinkan adanya interaksi aktif antara pebelajar, pembelajar, sumber belajar serta lingkungan belajar. Interaksi aktif akan terjadi jika terjalin komunikasi aktif antar peserta didik melalui berbagai model pembelajaran seperti cerita, diskusi serta simulasi role-play. Dengan membangun interaksi dan komunikasi aktif, pebelajar dapat merefleksikan makna serta kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Selain itu, peserta didik dapat melakukan eksplorasi terhadap materi belajar melalui berbagai cara seperti pengamatan, percobaan, penyelidikan dan/atau wawancara. Kunci dari keberhasilan PAKEM adalah bagaimana pembelajar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga pebelajar mampu memahami makna belajar yang sesungguhnya secara mandiri.

Konsep PAKEM adalah konsep yang mendasari kegiatan perkampungan Bahasa dan studi alam ini. Kegiatan yang berlangsung selama tiga hari ini di isi dengan kegiatan kegiatan yang bersifat *team-building* dan juga *self-confidence*. Panitia bekerja sama dengan para guru dan peneliti telah merancang konsep permainan yang dapat mempertajam kemampuan siswa dalam berbahasa serta dalam membangun kepercayaan diri serta kerja sama dalam tim.

Outbond adalah salah satu kegiatan yang diberikan kepada peserta didik untuk membangun kerjasama tim. Rochmah (2012:182) menjelaskan bahwa outbound adalah sebuah petualangan yang berisi tantangan, bertemu dengan sesuatu yang tidak diketahui tetapi penting untuk dipelajari, belajar tentang diri sendiri, tentang lainnya dan semua tentang potensi diri sendiri. Anak dapat belajar mengenali kemampuannya serta kelemahannya sendiri melalui kegiatan outbound. Dengan kata lain outbound adalah kegiatan diluar ruangan yang bersifat

petualangan dan penuh tantangan sebagai proses pembelajaran untuk menemukenali potensi potensi anak sehingga anak dapat mengenali dirinya sendiri. Dalam kegiatan ini peserta didik difasilitasi dengan berbagai macam outbond yang menyenangkan, seperti melangkah dengan potongan kardus, estafet air dan mencari harta karun. Selain itu, untuk mempertebal keimanan dan tafakkur pada Sang Khalik, peserta didik bersama para guru dan peneliti juga melakukan sholat lail secara berjamaah.

Sebagai kegiatan *warming up* sebelum game Bahasa dimulai, peserta didik diberikan beberapa *ice breaking* untuk menghilangkan kejenuhan. Menurut Fanani (2010:69) *ice breaking* merupakan sentuhan aktivitas yang dapat digunakan untuk memecahkan kebekuan, kekalutan, kejemuan dan kejenuhan suasana sehingga menjadi mencair dan suasana bisa kembali pada keadaan semula (lebih kondusif). Jika sentuhan aktivitas ini diterapkan pada proses pembelajaran di kelas, maka besar kemungkinannya siswa kembali pada kondisi (semangat, motivasi, gairah belajar, kejemuan dan lain sebagainya) yang lebih baik. Maka dari itu terpenting dalam memberikan *ice breaking* pada peserta didik adalah kejelasan instruksi dari pengarah baik guru ataupun peneliti, hal ini sangat penting agar peserta didik yang terlibat dapat merasakan pengaruh *ice breaking* tersebut. Ada berbagai macam *ice breaking* yang bisa diterapkan baik indoor maupun outdoor.

## Kesimpulan

Belajar merupakan proses perubahan perilaku yang bersifat jangka panjang dan tidak mesti harus berasal dari buku buku yang dipelajari di sekolah. Belajar juga merupakan proses interaksi peserta didik dengan lingkungannya. Belajar yang sangat bermakna adalah belajar yang langsung dialami oleh peserta didik. Hal yang paling penting dari belajar adalah perubahan perilaku menjadi lebih baik, dan itu merupakan target belajar.

Desain pembelajaran yang aktif dan komunikatif serta dekat dengan alam adalah pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik. Kegiatan perkampungan Bahasa ini dapat menjadi kegiatan yang mampu me-refresh pikiran peserta didik setelah menempuh hari hari belajar yang cukup lama di sekolah. Kegiatan ini juga bisa memotivasi para guru untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan edukatif saat kembali melaksanakan pembelajaran di sekolah.

## **Pengakuan**

Terlaksananya pengabdian ini tentu saja tak lepas dari bantuan dan dukungan banyak pihak. Peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih pada Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar yang telah sangat mendukung terlaksananya kegiatan ini. Begitu pula dengan para guru dan panitia serta peserta didik yang sangat kooperatif dalam kegiatan ini. Semoga kegiatan pengabdian bisa memberikan manfaat bagi banyak pihak, utamanya bagi peserta didik.

## **Daftar Referensi**

- Fanani, Ahmad. (2010). Ice Breaking dalam Proses Mengajar. Accessed on 03/02/2023
- Rochmah, Luluk Iffatur. (2012). Model Pembelajaran Outbond Untuk Anak Usia Dini. *Pedagogia*. Vol. 1 No. 2. 17. 173-188
- Maaruf, Z. (2009). Implementasi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) untuk Pendidikan SAINS di Sekolah. *Jurnal Geliga Sains*, 19-28.
- Trinova, Zulvia. (2012). *Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik*