

**PELATIHAN PENGGUNAAN COMPLETE THE STORY GAME SEBAGAI  
UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN VOCABULARY SISWA BAGI  
GURU-GURU SMP DIPONEGORO TANJUNG BINTANG**

Akhmad Sutiyono<sup>1</sup>, Imam Subari<sup>2</sup>, Eva Nurchurifiani<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

<sup>1</sup>sutiyonolpg@yahoo.co.id, <sup>2</sup>imam\_subari@stkipgribl.ac.id, <sup>3</sup>churifiani@gmail.com

**Abstrak:** Kegiatan Pengabdian masyarakat ini menitikberatkan pada penguasaan vocabulary bahasa Inggris karena mendapati kabar dari mitra sekolah bahwa siswa-siswi SMP Diponegoro masih sering kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris. Sebagai solusi untuk masalah tersebut dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris adalah dengan menggunakan game dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dalam hal ini game yang diterapkan adalah *Complete The Story Game*. *Complete The Story Game* adalah sebuah game dimana pemainnya melengkapi kata atau vocabulary yang hilang dalam sebuah teks atau cerita. *Complete The Story Game* terbukti dapat membantu siswa untuk mengingat kosakata bahasa Inggris lebih mudah. Tidak hanya itu, *Complete The Story Game* dapat membuat siswa lebih menyenangkan dalam mempelajari bahasa Inggris. Sasaran dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah para guru bidang studi bahasa Inggris SMP Diponegoro Tanjung Bintang. Kegiatan pengabdian ini telah dilaksanakan pada tanggal 21 April 2018 dan bertempat di SMP Diponegoro Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan.

**Kata kunci:** *kosakata, complete the story game*

**Abstract:** *English is a foreign language that must be mastered by students in Indonesia because it is an This PKM focused on mastering English vocabulary because I have heard from this school that Diponegoro Junior High School students still have difficulty in learning English. As a solution to these problems in mastering English vocabulary is to use games in learning English. In this case the game that is applied is Complete the Story Game. Complete the Story Game is a game where the player completes the missing word or vocabulary in a text or story. Complete the Story Game is proven to help students to remember English vocabulary more easily. Not only that, Complete the Story Game also can make students more fun in learning English. The target of the implementation of this PKM is the teachers of English language studies at Junior High School of Diponegoro Tanjung Bintang. This activity was held on April 21, 2018 and took place at Diponegoro Junior High School in Tanjung Bintang, South Lampung Regency.*

**Keywords:** *vocabulary, complete the story game*

**PENDAHULUAN**

SMP Diponegoro adalah sebuah sekolah menengah pertama yang terletak

di Jalan Lintas Gunung Batu Srikaton Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan dengan kode pos 35361.

Sekolah ini berdiri dibawah naungan yayasan Diponegoro dengan jumlah siswa yang tidak cukup banyak untuk ukuran sebuah sekolah swasta. Salah satu mata pelajaran wajib di SMK ini adalah bahasa Inggris. Dalam belajar bahasa Inggris, para siswa diperkenalkan dengan empat keterampilan dalam berbahasa yaitu membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Selain keterampilan tersebut ada komponen-komponen yang harus dikuasai oleh para pembelajar bahasa Inggris, antara lain penguasaan vocabulary, penguasaan tata bahasa, penguasaan pengucapan.

Dalam kegiatan Pengabdian masyarakat ini menitikberatkan pada penguasaan vocabulary bahasa Inggris karena mendapati kabar dari mitra sekolah bahwa siswa-siswi SMP Diponegoro masih sering kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris.

Dalam hal ini, penulis/pemateri berkesempatan memberikan pelatihan kepada guru-guru yang mengajarkan mata pelajaran Bahasa Inggris. Salah satu tujuannya adalah menciptakan kesenangan dan kecintaan terhadap menghafal kosakata. Dengan menggunakan model pembelajaran yang variatif dan inovatif, tentu akan membuat siswa senang dan tidak jenuh belajar Bahasa Inggris. Dengan tumbuhnya kesenangan dan kecintaan siswa terhadap Bahasa Inggris, tentu akan membuat siswa lebih mudah dalam membiasakan diri dengan hal-hal yang berkaitan dengan Bahasa Inggris. Dalam hal ini, diharapkan siswa bisa lebih mudah mempelajari bahasa Inggris.

Kesulitan yang sering dialami oleh seorang siswa adalah pemahaman vocabulary (kosakata) dan grammar (tata bahasa). Sering dari mereka menemui vocab asing yang mungkin belum pernah diketahui sebelumnya, terutama pada bacaan. Berdasarkan pemikiran sebagaimana digambarkan diatas, maka

yang menjadi permasalahan dalam kegiatan ini sebagai berikut:

1. Kurangnya fasilitas untuk pelajaran bahasa Inggris
2. Kurangnya motivasi dan minat siswa dalam mempelajari bahasa Inggris
3. Belum pernah menerapkan *complete the story game* sebagai teknik dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk menguasai kosakata baru.

Masih terbatasnya penggunaan teknik pembelajaran khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris di SMP Diponegoro, maka sebagai salah satu bentuk kepedulian tim pengabdian dari program studi pendidikan bahasa Inggris yaitu melaksanakan pengabdian untuk memperkenalkan teknik pembelajaran bahasa Inggris dan memberikan pelatihan penggunaan teknik pembelajaran tersebut dengan judul pengabdian “Pelatihan Penggunaan *Complete The Story Game* Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Bagi Guru-guru SMP Diponegoro Tanjung Bintang”. Adapun dalam pelatihan ini, beberapa siswa SMP Diponegoro dilibatkan dalam proses penerapan *complete the story game* yang secara langsung dipandu oleh para pemateri pengabdian dan guru-guru SMP Diponegoro.

## **METODE**

### **Persiapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat**

Tahap persiapan meliputi identifikasi kebutuhan, perijinan, dan pengadaan media pembelajaran

1. Identifikasi kebutuhan. Dalam tahap ini dilakukan identifikasi untuk mendapatkan gambaran tentang kondisi sekolah serta kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris.
2. Perijinan. Dalam tahap ini dilakukan permohonan ijin dari

- pihak sekolah SMP Diponegoro Tanjung Bintang.
3. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama tim pelaksana.
  4. Mengirim surat kesediaan SMP Diponegoro terkait dengan kesediaannya untuk mengikuti pelatihan.
  5. Menerima tanggapan yang cukup antusias dari bapak kepala sekolah SMP Diponegoro atas kesediaannya dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian pada tanggal 21 April 2018.
  6. Menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan.
  7. Pengadaan media pembelajaran. Media yang digunakan adalah media audio-visual, LCD proyektor, kertas, pena, poster.
  8. Tanggal 20 April 2018 melakukan pengecekan terkait kesiapan tempat dan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian agar dapat digunakan dengan baik pada saat pelaksanaan.

#### **Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat**

Pada tanggal 21 April 2018, kegiatan pelatihan dimulai dari pukul 09.00 hingga selesai dengan susunan acara:

1. Peserta menempati ruangan
2. Pembukaan pelatihan oleh Kepala Sekolah SMP Diponegoro yaitu: bapak Wahyoto, S.E. dan Ketua Pengabdian Kepada Masyarakat bapak Dr. Akhmad Sutiyono, M.Pd.
3. Penyampaian materi oleh bapak Dr. Akhmad Sutiyono, M.Pd, bapak Drs. Imam Subari, M.M., dan Eva Nurchurifiani, M.Pd dibantu dengan 2 mahasiswa yaitu: Agus Komang dan Dwi Isnaeni sebagai asisten dalam kegiatan pengabdian ini. Metode yang digunakan berupa pelatihan penggunaan *complete the*

*story game*. Kegiatan bersifat tutorial dan praktik bagi para guru, sedangkan siswa dilibatkan dalam penerapan teknik pembelajaran tersebut yang dipandu oleh para guru yang telah mendapatkan materi pengabdian sebelumnya. Penyampaian materi dan latihan penerapan penggunaan *complete the story game* dilaksanakan di ruang kelas.

4. Praktik penerapan *complete the story game* ini dilaksanakan di ruang kelas yang diikuti oleh 20 siswa SMP Diponegoro Tanjung Bintang dan 6 guru SMP Diponegoro tersebut.
5. Setelah menerapkan *complete the story game* di kelas maka acara ditutup sekitar pukul 15.00

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, tim pengabdian memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Meningkatnya pemahaman guru di SMP Diponegoro tentang penggunaan *complete the story game* untuk penguasaan vocabulary. Dalam hal ini, guru dapat menerapkan dalam kelas latihan sesuai dengan prosedur ataupun tahapan-tahapan dalam teknik tersebut. Selain itu, kegiatan ini juga dapat memotivasi guru dalam menggunakan teknik yang bervariasi dalam mengajar bahasa Inggris.
2. Sebanyak 20 siswa SMP Diponegoro yang terlibat dalam praktik mengajar dengan menerapkan *complete the story game*. Dalam praktik ini siswa terlihat lebih antusias dan termotivasi dalam belajar bahasa Inggris.

Evaluasi keberhasilan kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan selesai. Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari respon positif peserta berdasarkan sikap peserta saat mengikuti pelatihan penggunaan *complete the story game* dan para guru dapat menerapkan teknik tersebut dengan tahapan-tahapan

yang sesuai dalam kelas latihan. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil kuesioner yang telah diberikan kepada guru sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan dilaksanakan. Evaluasi meliputi evaluasi proses dan hasil. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pelaksanaan kegiatan. Evaluasi ini meliputi evaluasi pada semua tahap yaitu mulai dari tahap persiapan sampai dengan tahap pelaksanaan kegiatan. Tahap evaluasi ini dilanjutkan dengan kegiatan penyusunan laporan.

### **SIMPULAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini disambut dengan baik oleh para peserta. sebagai hasil dari kegiatan ini, para peserta memperoleh pemahaman mengenai teknik pembelajaran bahasa Inggris yang dapat mereka aplikasikan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SMP Diponegoro Tanjung Bintang agar menambah kosakata baru, diantaranya:

1. Teori tentang *complete the story game* dalam pelaksanaan di dalam kelas.
2. Pengetahuan dan pemahaman guru-guru tentang *complete the story game* dalam pembelajaran bahasa Inggris.
3. Pengalaman baru bagi guru-guru SMP Diponegoro tentang bahasa Inggris dengan menggunakan *complete the story game*. Dengan penerapan materi yang diperoleh dari kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di kalangan SMP Diponegoro Tanjung Bintang.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Agus Salim, *Teaching English Vocabulary Using Games*, at <http://maselbahri.blogspot.com/2008/12/teaching-english-vocabulary-using-games.html>

Cameron, Lynne. (2001). *Teaching Language To Young Learner*. England.cambridge university press.

Hadfield, J. (1999). *Vocabulary Games*. London. Longman Intermediate.

Thornbury,S. (2002). *How to Teach Vocabulary*. England. Pearson Education Limited Edinbugh Gate.

Watcyin-Jone, Peter. (2010). *Vocabulary Games and Activities for Teachers*. Penguin Books.