

**FUN ENGLISH: GAME MENYUSUN *NOUN PHRASE* SEBAGAI UPAYA  
PENINGKATAN KOMPETENSI BERBAHASA INGGRIS  
SANTRI DI PONDOK SALAFIYAH COKROKERTOPATI**

**Edi Pujo Basuki**

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, ediyarga@gmail.com

**Nailul Authar**

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

**Abstrak**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan *Fun English Class* yaitu teknik mengajarkan Bahasa Inggris khususnya untuk mengajarkan *noun phrase* (frase) secara menyenangkan di Pondok Salafiah Cokrokertopati Takeran-Magetan. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai upaya memotivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris. Jangka waktu pelaksanaan kegiatan ini adalah 1 minggu.

Metode yang digunakan adalah pengajaran dengan menggunakan 1 teknik pengajaran menggunakan game, yaitu teknik menyusun kata - kata acak menjadi suatu frase yang benar. Teknis pelaksanaan pengajaran ini selain untuk meningkatkan pengetahuan Bahasa Inggris juga untuk *modelling* pada pengajar Bahasa Inggris Pondok Salafiah Cokrokertopati Takeran-Magetan. agar bisa mengadopsi teknik ini demi kemajuan lembaga.

Hasil luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah peningkatan pengetahuan Bahasa Inggris tentang *noun phrase* para siswa, pengajar Pondok Salafiah Cokrokertopati Takeran-Magetan. yang terinspirasi, sebuah artikel dan poster.

**Kata Kunci** : Game, Kompetensi, Pondok

**Abstract**

*This community service activity aimed to introduce Fun English Class that is fun teaching English technique in Pondok Salafiah Cokrokertopati Takeran-Magetan, especially for teaching noun phrase. This activity was conducted as an effort to motivate students to learn English. The duration of this activity was 1 weeks. The teaching method was using 1 teaching techniques using game, that was the technique of composing a random word to form the correct noun phrase. Technical implementation of this teaching besides to improve knowledge of English, as well as for modeling on ECC teachers to be able to adopt this technique for the progress of the institution.*

*Outcomes from community service activities are the improvement of English knowledge of students, inspired Pondok Salafiah Cokrokertopati Takeran-Magetan. teachers, articles and posters.*

**Keyword** : Game, Competence, Pondok

**PENDAHULUAN**

Alasan mengapa harus menggunakan game untuk mengajarkan pelajar bahasa Inggris di kelas? "Bermain adalah cara alami anak belajar." - Genevieve Roth. Jika kita mempertimbangkan kutipan di atas maka

tidak sulit untuk menyadari bahwa bermain pernah menjadi "cara belajar alami kita sendiri" juga. Jadi kita dapat menggunakan permainan sebagai alat untuk mengajarkan pelajaran bahasa Inggris di segala usia.

"bermain *grammar* dapat sebagai perubahan kecepatan." (Firstien, 526).

Permainan bisa menjadi kesempatan yang aman untuk berlatih tanpa takut ditertawakan. Karena sifat kompetitif dari banyak permainan, karena mereka dapat memberikan rasa prestasi bagi banyak siswa dan rekan kerja mereka saat mereka menyaksikan kemajuan mereka. Sementara permainan untuk mengajar pelajar bahasa Inggris memang merupakan "perubahan kecepatan" seperti yang dinyatakan di atas, alat ini juga sangat berguna untuk kelancaran, karena "Anak cenderung melupakan bahwa mereka belajar dan menggunakan bahasa secara spontan." (Roth) Di dalam diri kita sendiri. Pengalaman mengajar, sepertinya hal yang terjadi pada orang dewasa. Pada dasarnya, jika orang bersenang-senang melakukan sesuatu, maka tak ada waktu untuk merasa bosan atau frustrasi dengan hal itu dan akan mendapatkan lebih banyak aktivitas. Bahasa Inggris adalah bahasa kedua. Permainan untuk mengajar pelajar bahasa Inggris dapat membantu membuat pembelajaran bahasa menjadi pengalaman yang positif dan menarik, yang akan menjadi penting dan memotivasi siswa. Jika kita terus memotivasi siswa dan terlibat dalam pelajaran, hasilnya bisa luar biasa. Langkah selanjutnya adalah menerapkannya di dalam kelas. Saat meneliti

permainan untuk digunakan sebagai kegiatan kelas, mudah untuk melihat korelasi antara permainan anak-anak yang populer dan versi kelas yang disesuaikan. Seorang guru kreatif akan menemukan bahwa hampir semua permainan dapat disesuaikan agar sesuai dengan kebutuhan pelajaran. Permainan apa pun yang mungkin kita gunakan relevan secara linguistik, mudah dijelaskan, mudah disiapkan, dan menyenangkan untuk dimainkan. (Roth) Permainan dapat digunakan sebagai pemecah kebakuan atau pemanasan di awal kelas, sebagai kegiatan pendahuluan untuk kosa kata atau tata bahasa baru, atau sebagai latihan peninjauan di akhir pelajaran, bab, atau sebelum ujian. . Sementara persiapan bahan mungkin memakan waktu, "waktu dan usaha yang mungkin diperlukan untuk membuat materi untuk setiap permainan akan bernilai baik saat ini, dan sejak saat itu, Anda akan selalu memiliki materi yang tersedia untuk Anda" (Firstien, 526). Banyak siswa senang menjadi bagian dari proses kreatif dan akan lebih dari bersedia untuk membantu.

## **GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN**

Pondok Salafiah Cokrokertopati Takeran-Magetan. adalah sebuah pondok salafiah di daerah Takeran Magetan yang telah lama

berdiri. Para pengajar Pondok Salafiah Cokrokertopati Takeran-Magetan terkendala untuk bisa mengajar Bahasa Inggris tanpa rasa jenuh. Mahalnya alat bantu edukasi menjadi kendala kedua.

### **METODE**

Pertama, kami akan berkoordinasi dengan pihak kepala lembaga Pondok Salafiah Cokrokertopati Takeran-Magetan sebagai mitra, dengan tujuan diperkenankan kami untuk mengajarkan bahasa Inggris pada santri/wati Pondok Salafiah Cokrokertopati Takeran-Magetan dengan menggunakan teknik Fun English Class. Dengan modelling diharapkan pengajar Pondok Salafiah Cokrokertopati Takeran-Magetan. bisa memahami lebih substansial. Setelahnya diharapkan bisa jadi poin plus bagi mereka sehingga meningkatkan daya tarik dan daya saing.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah adanya peningkatan pengetahuan Bahasa Inggris para santri Pondok Salafiah Cokrokertopati Takeran-Magetan. Rasa ingin tahu mereka diasah karena metode ini lebih banyak menekankan kegiatan pada psikomotor yang berdasar kognitif. Dalam arti mereka tidak hanya

mengetahui terjemahan dan frase yang benar, namun mereka harus bergerak untuk membentuk frase tersebut dengan menyusun potongan karton bertuliskan, menjadi sebuah *noun phrase*. Belajar dengan suasana menyenangkan maka tujuan yang diharapkan bisa tercapai. Selain pada siswa, juga memberikan nilai positif pada para pengajar ECC, karena mereka terinspirasi dan berencana untuk mengadopsi teknik pembelajaran tersebut.

### **SIMPULAN**

Program Pengabdian Masyarakat yang berupa pendampingan belajar dapat diselenggarakan dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan perencanaan kegiatan yang telah disusun. Kegiatan ini mendapat sambutan sangat baik dari para siswa dan pengajar Pondok Salafiah Cokrokertopati Takeran-Magetan.. Para siswa bersemangat dalam mengikuti sesi demi sesi. Hal ini terlihat dengan terlaksananya kegiatan ini dengan baik dan lancar, semua peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Mereka juga berharap agar tim ini kembali mengajar dengan materi yang baru. Dapat disimpulkan bahwa mereka sangat senang dan mendukung kegiatan.

**REFERENSI**

Wright, Andrew, and David Betteridge,  
Games for Language Learning: third

edition, Cambridge: Cambridge  
University Press, 2006.



UNUSA