

PEMANFAATAN *DIGITAL SCRABBLE GAMES* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Using Digital Scrabble Games as English Learning Medium

Yulia Isratul Aini

Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) LPMP Bengkulu
Julie.aini@gmail.com

Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk menggambarkan pemanfaatan *Digital Scrabble Games* sebagai media pembelajaran pelajaran bahasa Inggris yang berfokus pada 1) deskripsi tentang Bagaimana kebutuhan media pembelajaran Digital Scrabble Games ini dikarenakan masih kurang dimanfaatkannya dalam pembelajaran bahasa Inggris, 2) deskripsi bentuk media pembelajaran jenis ini untuk pembelajaran bahasa Inggris, dan 3) Deskripsi kemampuan guru terhadap media ini karena masih kurangnya pemahaman pendidik dalam memanfaatkan *digital scrabble games* untuk pembelajaran bahasa Inggris. Penulisan ini merupakan kajian terhadap berbagai sumber terkait Digital Scrabble Games. Kesimpulannya pendidik bahasa Inggris perlu untuk menguasai media *Digital Scrabble Games* ini untuk dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

Kata kunci: *Digital Scrabble Games*, media pembelajaran, pembelajaran bahasa Inggris

Abstract

This paper is to describe the using Digital Scrabble Games as a learning media for learning English which was focused on: 1) the description of the need of using media because it was lack of using in learning English, 2) the description learning media format for learning English, and 3) the description of teacher to this media usage because of lack comprehension for using in learning English. This paper is an analysis of using digital scrabble games for learning English. It was summarized that English teacher need to master the way of using digital scrabble games as English learning media.

Keywords: *Digital Scrabble Games*, learning media, english learning

PENDAHULUAN

Belajar bermakna sebagai sebuah proses terjadinya perubahan. Perubahan dimaksud ada pada penambahan pengetahuan dari belum tahu menjadi tahu, dari belum trampil menjadi trampil, dari segi perilaku belum baik menjadi baik. Singkat kata pembelajaran berarti ada perubahan ke arah yang lebih baik. Susilana dan Riyana (2007) mendeskripsikan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai

positif dengan pemanfaatan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran merupakan proses kompleks dengan penyatuan berbagai faktor pendukung dalam upaya mencapai tujuan atau target dari suatu pembelajaran dengan memberi dampak positif atau kesuksesan terhadap perbaikan kehidupan pembelajar. Banyak faktor pendukung kesuksesan seseorang dalam pembelajaran, baik faktor dari dalam maupun luar diri seseorang. Dari sekian banyak faktor salah satu faktor berperan penting adalah media pembelajaran.

Apa itu media pembelajaran? Menurut Bovee (1977) dalam Asyhar (2011) media berarti perantara atau pengantar suatu pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran punya peran sebagai media penyampai pesan atau bentuk materi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Warsita (2008) menyatakan dalam proses pembelajaran, media bukan hanya sekedar alat bantu belaka melainkan sebagai media penyalur pesan dalam bentuk audio dan atau visual dari pemberi ke penerima pesan. Pembelajaran yang merupakan upaya perbaikan kualitas kehidupan seseorang dikembangkan dengan pengembangan media, model, dan pendukung kegiatan pembelajaran lainnya. Pengembangan-pengembangan dimaksud dalam pembelajaran dalam hal ini merujuk pada pemanfaatan media pembelajaran ke model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini mengimplikasikan akan perlunya pemberian ruang dan waktu belajar yang lebih lagi terhadap peran pendidik dan peserta didik terhadap proses belajar.

Pengembangan media pembelajaran yang dimulai dari bentuk yang sangat sederhana sampai sampai pada media modern atau dengan istilah canggih untuk pembelajaran abad 21 dengan salah satu cirinya bersifat digital dengan bentuk pemanfaatan kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang memberi dukungan positif bagi pembelajaran. Pembelajaran dimaksud di

sini dikaitkan dengan pembelajaran yang memanfaatkan TIK sebagai medianya.

Media pembelajaran berbasis TIK dapat berupa bentuk multimedia. Sementara itu dalam definisinya oleh Thompson (1994) dalam Munir (2010) multimedia merupakan sebuah sistem penggabungan gambar, video, animasi, suara secara interaktif. Di sini dapat dilihat adanya unsur visual berupa gambar, teks, dan audio. Dalam definisi lainnya multimedia menurut Asyhar (2011) adalah media yang melibatkan berbagai unsur untuk merangsang semua indera dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan basis multimedia dengan pelibatan lebih dari satu indera dengan dampak positif dari pembelajaran. Semakin banyaknya program atau aplikasi komputer di mana basis multimedia menjadi suatu aplikasi yang memenuhi kriteria mudah digunakan baik oleh pendidik maupun peserta didik dalam melakukan proses belajar baik di dalam ataupun di luar kelas yang berdampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Bentuk dimaksud salah satunya adalah *digital scrabble games*.

Di saat ini di mana kemajuan teknologi telah berkontribusi bagi pengembangan media pembelajaran dengan memvariasikan pembuatan media sebagai media bagi peserta didik untuk lebih tertarik belajar menggunakan *laptop* atau *handphone* (hp) dengan fasilitas *android*-nya dengan mengunduh aplikasi dimaksud. Hal ini dapat berupa kemungkinan pemanfaatan aplikasi komputer terkoneksi internet atau bisa juga dengan hp android

yang terkoneksi internet dengan pemanfaatan aplikasi *games* pembelajaran bahasa Inggris yaitu *digital scrabble games* dengan dideskripsikan dalam tulisan ini dengan akses dalam hp android maupun dipasang di laptop atau personal computer (pc).

Salah satu digital games dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa Inggris dengan permainan terhadap penguasaan kosakata yaitu *scrabble*. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan ini dalam permainan bahasa Inggris dengan penggunaan TIK ini melalui belajar bahasa Inggris dengan lebih lanjut mengenal permainan *scrabble* ini. Ringkasnya, permainan ini dengan menyusun huruf-huruf menjadi kata-kata dalam bahasa Inggris yang secara konvensional sudah banyak dikenal oleh kita.

Penyusunan kata-kata dalam permainan tersebut di mana para pemainnya memperoleh nilai dari poin-poin dari huruf dan tempat yang ditempati oleh huruf diletakkan di atas papan mainnya atau lapangannya. Secara konvensional, *scrabble games* dalam bentuk cetakan plastik bujur sangkar dengan diberi huruf-huruf yang kita sebut biji *scrabble* dan bernilai dari huruf-huruf dimaksud. Dilengkapi dengan rak-rak tempat meletakkan biji *scrabble* dan sebuah papan main berupa kotak-kotak yang diberi label-label untuk perkalian poin dari huruf atau kata-kata terbentuk dengan yang disusun oleh para pemain. Secara konvensional permainan *scrabble* ini mengandalkan kamus cetak untuk pengecekan keberadaan

kosakata terhadap apa yang disusun, sementara untuk *digital scrabble games* kamus kebanyakan sudah dilengkapi dengan bentuk digital dan interaktif juga.

Dalam permainan *scrabble* tentu akan banyak kosakata yang bisa dipelajari oleh para pemain dalam hal pemanfaatan pembelajaran yaitu para peserta didik. Semisal dalam permainan kata dimaksud artinya apa, jenis kata tersebut termasuk apa misalnya kata kerja, kata benda, atau kata sifat, kata keterangan, dan lain-lain. Pengecekan kata juga idealnya menampilkan penggunaan dalam kalimat sesuai konteks hal ini juga terakomodir dalam *Digital Scrabble Games*. Melalui permainan ini diharapkan banyak kosakata yang dapat dipelajari oleh peserta didik yang akan memperkaya pemahaman mereka terhadap kosakata dan penggunaan kosakata dimaksud dalam kalimat-kalimat yang dipakai sesuai konteks yang pas sehingga dapat menjadi contoh untuk produksi kalimat-kalimat berikutnya.

Pembelajaran dalam hal ini pembelajaran bahasa Inggris dapat memanfaatkan permainan sebagai bentuk pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini tidak menutup pada permainan dengan pembelajaran memanfaatkan multimedia. Apa itu pembelajaran multimedia? Daryanto (2011) mendeskripsikan tentang format pembelajaran berbasis multimedia dapat disajikan dalam bentuk permainan, ia perkuat dengan menyatakan bahwa bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran. Melalui permainan ini dapat menimbulkan rasa

senang juga bagi para pemainnya, terhadap hal ini juga memotivasi untuk peserta didik terus memperkaya kosakata yang dapat mereka pakai dalam berbahasa Inggris.

Sekarang ini *scrabble* hadir dalam bentuk konvensional juga dalam bentuk digital di mana terdapat persamaan dan perbedaan di keduanya. Pada dasarnya baik konvensional maupun digital dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris utamanya terhadap unsur bahasa yaitu kosakata dan penggunaannya dalam kalimat. Namun kelebihan yang ada dimiliki oleh *digital scrabble* ini belum banyak dimanfaatkan oleh pendidik bahasa Inggris untuk diperkenalkan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelasnya dengan salah satu penyebabnya pendidik bahasa Inggris yang penulis tanyakan tentang digital scrabble ini mereka banyak yang belum mengetahui, yang mereka tahu kebanyakan hanya *scrabble* konvensional saja. Mereka ada yang sudah menggunakan *scrabble* sebagai media pembelajaran namun kebanyakan belum menggunakannya. *Scrabble* yang dipakai juga bersifat konvensional.

Dengan masih belum banyaknya pendidik bahasa Inggris mengenal *digital scrabble games* dan banyak belum terjadinya pemanfaatan dalam penggunaan sebagai media belajar bahasa Inggris dengan adanya kemajuan teknologi saat ini sangat mendukung di mana permainan *scrabble* telah hadir dalam bentuk digital maka diperlukan pengembangan model pembelajaran dengan pemanfaatan *digital scrabble games* sebagai media pembelajaran

bahasa Inggris yang dimanfaatkan sebagai media belajar kapanpun dan dimanapun baik di dalam maupun luar kelas dengan menginstal di laptop atau hp android dengan *online* maupun *offline*.

Berdasarkan deskripsi di atas terhadap kebutuhan media pembelajaran yang mengakomodir pencapaian tujuan dari pembelajaran dengan pemanfaatan IT untuk pencapaian kompetensi abad ke-21 dengan pembelajaran bahasa Inggris yang bisa memotivasi peserta didik dalam berpikir kreatif, inovatif, dan lebih menarik dengan pembelajaran menyenangkan melalui media pembelajaran *scrabble* secara digital atau *digital scrabble games*. Pemanfaatan media ini menjadi salah satu bentuk alternatif pembelajaran bahasa Inggris dengan pemanfaatan TIK sebagai bentuk solusi terhadap masih kurang dimanfaatkannya media pembelajaran bahasa Inggris ini.

Berdasarkan deskripsi sebelumnya dapat diformulasikan permasalahan yang ada yaitu 1) Bagaimana kebutuhan media pembelajaran jenis ini dikarenakan masih kurang dimanfaatkannya dalam pembelajaran bahasa Inggris, 2) Bagaimana bentuk media pembelajaran jenis ini untuk pembelajaran bahasa Inggris, dan 3) Bagaimana kemampuan guru terhadap media ini karena masih kurangnya pemahaman pendidik dalam memanfaatkan *digital scrabble games* untuk pembelajaran bahasa Inggris?

Penulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *digital scrabble games* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris adalah dengan

mendeskripsikan 1) kebutuhan media pembelajaran jenis ini dikarenakan masih kurang dimanfaatkannya dalam pembelajaran bahasa Inggris, 2) bentuk media pembelajaran jenis ini untuk pembelajaran bahasa Inggris, dan 3) peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini karena masih kurangnya pemahaman pendidik terhadap *digital scrabble games* untuk pembelajaran bahasa Inggris.

KAJIAN LITERATUR

Kebutuhan Media Pembelajaran *Digital Scrabble Games* untuk Pembelajaran Bahasa Inggris

Penggunaan scrabble sebagai media pembelajaran tidak diragukan lagi untuk peningkatan kompetensi belajar peserta didik. Dalam penelitiannya Mubasyira dan Widiyanto (2017) menyimpulkan bahwa media permainan *scrabble* dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan pengaruh sebesar 17% antara kelas yang menggunakan media permainan *scrabble* dan kelas yang tidak menggunakan media permainan.

Digital Scrabble Games sudah banyak dibuat aplikasi-aplikasinya oleh para desainer games namun masih belum banyak dimanfaatkan. Jika kita menjelajah di internet banyak tawaran akan bentuk permainan digital scrabble ini. *Digital Scrabble Games* ini dapat dimanfaatkan dalam memenuhi kebutuhan belajar peserta didik terhadap penguasaan kosakata dan penggunaannya dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Berbagai manfaat yang dapat dirasakan melalui penggunaan media pembelajaran ini karena menarik dengan dapat memotivasi peserta didik terhadap konsep belajar yang menyenangkan lewat permainan. Peserta didik merasa tertantang untuk terus memperkaya kosakata dengan juga dimotivasi oleh nilai yang akan diperoleh dalam permainan dengan adanya kompetisi untuk mengumpulkan nilai-nilai sebanyak mungkin, di samping itu juga memanfaatkan kemajuan TIK untuk pembelajaran bahasa Inggris yang akan dipakai dalam berbagai keperluan peserta didik nantinya.

Selanjutnya, apakah yang dimaksud dengan *digital scrabble games* dalam tulisan ini? Dalam blognya, Langga (2014) mempostingkan tentang *scrabble* sebagai permainan papan dan permainan menyusun kata yang dimainkan 2 atau 4 orang yang mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang dibentuk dari keping huruf di atas papan permainan berkotak-kotak (15 kolom dan 15 baris). Terhadap deskripsi, singkatnya *scrabble* adalah permainan penyusunan kata.

Digital didefinisikan terkait dengan pemanfaatan aplikasi komputer. Jadi *digital scrabble games* merupakan permainan *scrabble* yang menggunakan aplikasi komputer bisa juga di hp android dengan mengunduh aplikasi tersebut baik yang berbayar maupun yang tidak berbayar baik *online* maupun *offline*. Digital scrabble dimaksud ini perlu kita pilih dengan menyesuaikan kebutuhan pembelajaran.

Digital scrabble games ini dapat banyak dan mudah kita temukan di internet dengan kita mem-*browsing* ke laman-laman yang memuat *link* memuat aplikasi-aplikasi dimaksud. Kita bisa menjelajahnya di dunia maya lalu jika sudah menyeleksi sesuai kebutuhan kita mengunduh aplikasi tersebut dengan mempertimbangkan kebutuhan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang kita rancang.

Aplikasi-aplikasi yang sudah kita temukan yang sesuai maka selanjutnya kita dapat mengunduh ke laptop atau pc maupun ke hp android kita sesuai dengan pembelajaran yang kita rancang tadi. Selanjutnya diunduh dan dirancang pemanfaatannya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pemanfaatannya kita kaitkan dengan penggunaan kosakata dalam konteks yang sesuai dan memperkaya kosakata misalnya dengan membuat kumpulan kosakata dan bisa menjadikannya sebagai bank kosakata.

Digital scrabble games ini memiliki fitur-fitur yang sudah di programkan oleh pendesainnya. Fitur-fitur dimaksud secara umum terdiri atas fitur tombol-tombol memulai permainan atau *start* dan keluar dari permainan atau *exit* atau berhenti dari bermain atau *quit*. Terdapat fitur tampilan papan *scrabble* yang dilengkapi dengan skor interaktif pada tempat-tempat tertentu yaitu perkalian skor atas jumlah poin dengan aturan skor yang ditempatinya sebagaimana dalam aturan penilaian. Selanjutnya terdapat fitur skor guna menunjukkan jumlah nilai yang diperoleh per kata yang telah disusun di

papan permainan. Terdapat juga fitur penukaran biji *scrabble*, fitur lewat atau pass karena tidak bisa membentuk kata dari huruf-huruf yang dimiliki. Terdapat juga fitur kamus dengan menunjukkan definisi kata dan contoh penggunaannya dalam kalimat.

Unsur audio juga terdapat dalam aplikasi ini hanya saja berupa suara musik atau sedikit audio yang menyemangati misalnya jika kita berhasil menghabiskan semua huruf di rak untuk membentuk suatu kata maka kita akan mendapat pujian yaitu “bingo” mengiringi permainan sehingga permainan dapat menjadi lebih santai dan menyenangkan.

Kekurangan yang terdapat dalam permainan ini adalah dalam penyebutan kosakata selanjutnya dapat dikembangkan oleh pendidik. Kata-kata yang belum pernah terdengar oleh peserta didik dapat dibantu oleh pendidik dengan memberikan contoh pengucapannya. Tentu ini tidak terbatas kata tetapi contoh penggunaannya dalam kalimat, dan untuk pengembangannya peserta didik dapat membuat contoh lain dengan fasilitasi pendidik yang menguatkannya.

Kelengkapan dari aplikasi *digital scrabble games* ini sangat mendukung untuk kesuksesan pembelajaran bahasa Inggris. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran ini diperlukan untuk melengkapi kekurangan-kekurangan yang masih terdapat dalam aplikasi atau nanti dapat dijadikan sebagai masukan untuk pengembangan lanjut aplikasi oleh desainernya misalnya pada pelafalan

kosakata yang ada. Pengembangan dengan penggunaan kosakata untuk dipakai dalam kalimat mengakomodir pembelajaran bahasa Inggris dimaksud akan sangat memungkinkan untuk dikembangkan oleh pendidik dan dimanfaatkan lebih lanjut oleh peserta didik dalam meningkatkan kompetensi dan ketrampilan berbahasanya.

Media Pembelajaran *Digital Scrabble Games*

Pertanyaan pertama terhadap aplikasi ini adalah yang dimaksudkan dengan *digital*

scrabble games. *Digital Scrabble games* yang dideskripsikan sebagai aplikasi permainan kosakata dapat dikembangkan pemakaiannya sebagai media pembelajaran dikaitkan dengan penggunaan laptop atau pc atau android di mana peserta didik dapat diperkenalkan oleh pendidik terhadap penggunaan android bagi pembelajaran secara mobile. Berikut adalah salah satu contoh tayangan digital scrabble yang diunduh ke hp android pada gambar 1 dan gambar 2:



Gambar 1. Contoh awal permainan



Gambar 2. Contoh saat permainan

Pertanyaan selanjutnya media tersebut yang bagaimana yang akan dimanfaatkan dalam rangka memenuhi kebutuhan media pembelajaran bahasa Inggris yang bisa dimulai dari jenjang SMP sampai SMA bahkan perguruan tinggi. Pembelajaran bahasa Inggris dalam

kaitannya dengan pembelajaran salah satu unsur kebahasaan yaitu kosakata, yang selanjutnya dapat dikembangkan untuk pembelajaran ke unsur bahasa lainnya yaitu tata bahasa dan pelafalan sebagai kelanjutan pengembangan pembelajaran. Tentunya dalam pemanfaatan media pembelajaran

membutuhkan pengembangan dan tindak lanjut yang dibutuhkan misalnya penggunaan kata-kata dalam kalimat bisa dalam bentuk percakapan, teks, dan bentuk lainnya. Artinya pengembangan dalam bentuk perancangan model pembelajaran dengan pemanfaatan media digital scrabble perlu mempertimbangkan fasilitas pembelajaran terkait dengan unsur lainnya dan ketrampilan berbahasa yaitu membaca, menulis, mendengar, dan berbicara.

Pemahaman Pendidik terhadap Media Pembelajaran Digital Scrabble Games Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris

Bagi pendidik yang mengajarkan bahasa Inggris terhadap digital scrabble games masih banyak yang belum memahami keberadaannya dan juga dalam pemanfaatan media pembelajaran ini. Permainan *scrabble* yang masih banyak terjadi sekarang adalah masih bersifat konvensional bahkan untuk beberapa kegiatan diadakan lomba *scrabble* belum terdapat yang menggunakan bentuk digital ini. Artinya pendidik dan peserta didik sudah terbiasa dengan penggunaan *scrabble* yang konvensional namun belum banyak menggunakan bentuk digital. Untuk aplikasi scrabble games dimaksud bagi yang belum biasa menggunakan bisa mulai diperkenalkan di kalangan pendidik dan peserta didik agar nantinya dapat secara maksimal dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Kondisi yang ada sebaiknya harus segera berubah dengan adanya peningkatan pemahaman pendidik untuk memanfaatkan

media *digital scrabble games* ini sebagai media pembelajaran yang diharapkan pendidik dapat meningkatkan wawasan, pengetahuan, dan ketrampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran digital dimaksud. Pendidik diharapkan lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran dimaksud dan menindaklanjuti pemakaian media ke tataran pembelajaran lanjutannya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan deskripsi di atas terhadap kebutuhan model pembelajaran dengan pemanfaatan *digital scrabble games* untuk pembelajaran bahasa Inggris mulai dari jenjang SMP sampai SMA bahkan sampai ke perguruan tinggi didapatkan bahwa:

1. Permasalahan yang ada dengan kaitannya dengan kebutuhan media pembelajaran ini adalah masih belum dimanfaatkannya jenis media pembelajaran ini baik bagi pendidik maupun peserta didik. Penyebabnya adalah belum banyak pendidik yang mengenal media jenis ini, yang banyak dikenal adalah yang masih bersifat konvensional sehingga pendidikpun belum banyak memanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Belum termanfaatkannya kemajuan teknologi pada media pembelajaran jenis ini juga menjadi salah satu penyebab dibutuhkan pengembangan model pembelajaran dengan pemanfaatan TIK ini dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Media pembelajaran yang dikembangkan model pembelajaran dimaksud adalah dalam pembelajaran bahasa Inggris yang memuat unsur bahasa utamanya yaitu untuk memperkaya kosakata yang nantinya diharapkan dapat digunakan sesuai konteks kebahasaan yang tepat. Upaya yang dapat dilakukan dalam memaksimalkan pemanfaatan *digital scrabble games* dimaksud yaitu dengan kita mengunduh aplikasinya baik yang online atau offline, menginstalnya sehingga siap untuk dimainkan sebagai media pembelajaran. Mempelajari cara bermainnya dan melaksanakan permainan. Hasil dari permainan berupa pengenalan kosakata-kosakata baru dapat kita lihat contoh-contoh

No.	Kosakata	Makna	Contoh Penggunaan dalam kalimat
1.			
2.			
3.			
4.			
dst			

2. Pendidik menayangkan beberapa kosakata, mencontohkan cara pelafalannya, kalau memungkinkan dengan merekan suara di laptop atau hp menggunakan fitur *word to speak* atau rekaman suara pendidik sendiri yang melafalkan secara benar. Ini akan sangat mendukung pembelajaran bahasa Inggris dengan akomodir gaya belajar peserta didik yang visual dan

penggunaan dalam kalimat, sehingga apa yang kita dapat dapat memperkaya kosakata, dengan fasilitasi dari pendidik dapat melatih peserta didik dalam melafalkan dan menuliskan dalam kalimat.

Berikut salah satu model rancangan pemanfaatan *Digital Scrabble Games* yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Inggris dimaksud.

1. Pendidik membuat skenario pembuatan media pembelajaran dengan menyiapkan format yang akan diisi dalam pembelajaran yang terdiri atas kosakata, makna dan contoh penggunaannya dalam kalimat yang akan diisi oleh peserta didik selama permainan yaitu:

atau audio. Pelafalan dibuat sejelas mungkin dengan pelafalan kosakata, ada penekanan kata juga atau intonasinya. Sehingga kosakata yang terdengar jelas maknanya karena dipakai sesuai konteksnya.

3. Peserta didik membuat daftar kosakata sebagaimana dalam tabel di atas untuk menjadikannya sebagai bank kosakata untuk memperkaya penguasaan

kosakata mereka. Peserta didik dalam kelompok bermainnya mengumpulkan daftar kosakata selama permainan. Membuat daftar kosakata yang

terkumpul selama permainan dalam gabungan daftar kosakata sebagaimana dalam tabel berikut:

Kelompok:1/2/3/4

Anggota : 1), 2), 3), dan 4)

No.	Kosakata	Makna	Contoh Penggunaan dalam kalimat
1.			
2.			
3.			
dst			

4. Peserta didik dalam satu kelas dapat saling bertukar daftar kosakata yang mereka dapatkan selama proses pembelajaran. Ini dapat dilakukan dengan mengumpulkan semua kosakata

yang diperoleh selama permainan dari masing-masing kelompok tadi di dalam kelas. Hal ini bisa dengan membuatnya dalam tabel berikut:

Bank Kosakata

Kelas:

No.	Kosakata	Makna	Contoh Penggunaan dalam kalimat
1.			
2.			
3.			
dst			

5. Pendidik dapat memberikan tindak lanjut penugasan misalnya pembuatan contoh penggunaan kosakata dalam kalimat lainnya yang dibuat peserta didik. Hal ini bisa dikaitkan dengan pembuatan paragraf deskripsi yang menggambarkan sesuatu yang dapat menggunakan kata-kata yang ada dalam bank kosakata tadi, atau juga bentuk

teks lainnya misalnya teks prosedur atau bentuk teks lainnyayang terpenting adalah kosakata-kosakata yang diperoleh selama permainan tadi akan dapat memperkaya pemahaman peserta didik dalam konteks dan penggunaan yang tepat. Pendidik dapat melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan digital scrabble games ini ke beberapa

kelas yang dibimbingnya sehingga bank kosakata yang dihasilkan akan semakin kaya dan banyak kosakata yang dikumpulkan.

SIMPULAN

Pemanfaatan media media pembelajaran *digital scrabble games* yang mengakomodir kebutuhan pembelajaran unsur dan ketrampilan berbahasa inggris ini bertujuan mencapai tujuan pembelajaran bahasa Inggris dengan meningkatkan pemahaman terhadap unsur berbahasa yaitu kosakata, pelafalan dan keterampilan berbahasa yaitu membaca, mendengar, dan menulis. Peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini sangat diperlukan karena masih kurangnya pemahaman pendidik terhadap *digital scrabble games* untuk pembelajaran bahasa Inggris baik mengenal *digital scrabble games* itu sendiri dan bagaimana pemanfaatannya untuk pembelajaran.

Adapun proses pemanfaatan media pembelajaran *digital scrabble games* ini adalah :

- a. Pendidik mengunduh dan menginstal aplikasi *digital scrabble games* baik ke pc atau laptop atau hp android.

- b. Pendidik mengenalkan cara permainannya kepada peserta didik termasuk aturan permainannya yang mungkin sedikit berbeda dengan yang konvensional yang sudah dipahami peserta didik sebelumnya.
- c. Peserta didik melaksanakan permainan dan mengumpulkan kosakata-kosakata yang diperoleh selama permainan dan menyusun daftarnya dengan mencatat makna dan mencari contoh penggunaannya dalam kalimat.
- d. Pendidik mencontohkan pelafalannya dan mengumpulkan kosakata-kosakata yang diperoleh lalu menjadikannya sebagai bank kosakata.
- e. Pendidik memberikan tindak lanjut bagi latihan siswa untuk membuat contoh-contoh lain penggunaan kosakata yang sudah diperoleh dapat dalam bentuk aneka teks bisa deskriptif atau prosedural atau lainnya di mana kosakata-kosakata tersebut dapat digunakan dalam teks sesuai penggunaan dan konteksnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, H.R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Langga Calvareno. 2014. *Cara Bermain Scrabble*. <http://langgasblog.blogspot.co.id/>
diunduh tanggal 10 Oktober 2017

- Mubasyira, M. dan Widiyanto, S. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X Sma Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat*. <http://journal.lppmunindra.ac.id/> volume 09 no. 03 September 2017 diunduh 20 februari 2018
- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Susilana, R. dan Riyana, C. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.