

PENGGUNAAN MEDIA GAMES UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA SMCP (STANDARD MARINE COMMUNICATION PHRASES) DALAM BAHASA INGGRIS MARITIM

Teket Sukomardojo, Dyah Ratnaningsih, Aris Jama'an, 2016, 44 hal.
Email: dyalifhana@poltekpel-sby.ac.id

ABSTRAK

Pengiriman barang niaga (*shipping*) merupakan perdagangan dunia yang terbesar dan juga merupakan salah satu yang paling berbahaya. Berkaitan dengan masalah yang telah dipaparkan, maka perwira di kapal maupun di darat perlu untuk menguasai bahasa Inggris maritim yang di dalamnya mencakup *Standard Marine Communication Phrases (SMCP)*. SMCP adalah kumpulan kata-kata atau frase dalam bahasa Inggris didukung oleh masyarakat internasional untuk digunakan sebagai komunikasi di laut kemudian dikembangkan dan disesuaikan dengan standar *IMO (International Maritime Organization)* untuk mengurangi permasalahan bahasa dalam berkomunikasi di laut dan juga menghindari kesalahpahaman yang dapat menimbulkan kecelakaan.

Maka pembelajaran kosakata dalam SMCP dimungkinkan mencapai hasil yang maksimal jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dengan menggunakan games seperti “*Catch! Play Ball!*”, “*Scavenger Hunt*” dan “*Quiz show*” dalam pembelajaran SMCP (*Standard Marine Communication Phrases*) untuk menjawab permasalahan apakah pembelajaran model games dapat meningkatkan kemampuan kosakata SMCP (*Standard Marine Communication Phrases*) dan bagaimana pendapat taruna tentang pembelajaran kosakata dengan games “*Catch! Play Ball!*”, “*Scavenger Hunt*” dan “*Quiz show*”?.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode *quasi experiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah adalah taruna program diploma jurusan nautika semester II (dua) Politeknik Pelayaran Surabaya tahun ajaran 2015-2016 yang berjumlah 110 orang. Pada tahap awal digunakan *pre-test* untuk mengetahui tingkat kemampuan kosakata SMCP bahasa Inggris maritim akan diukur untuk kedua kalinya yang disebut *post-test*. Untuk teknik analisis data penelitian digunakan uji-t dan uji persyaratan analisis data penelitian. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media games dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris maritim (*SMCP*) pada taruna.

Kata-kata Kunci: Games, Kosakata, SMCP, Bahasa Inggris maritim

(Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Politeknik Pelayaran Surabaya, 2016)

PENDAHULUAN

Pengiriman barang niaga (*shipping*) merupakan perdagangan dunia yang terbesar dan juga merupakan salah satu yang paling berbahaya. Keselamatan di laut, lingkungan di laut dan 80% dari perdagangan dunia bergantung pada pelaut yang profesional dan berkompotensi. Dari laporan yang disebutkan bahwa lebih dari delapan puluh persen kecelakaan yang terjadi berkaitan dengan kelalaian manusia (*human error*) (Ziarati, 2007). IMO (2005) juga melaporkan bahwa delapan puluh persen kecelakaan dan kejadian disebabkan oleh kelalaian manusia, dan salah satu faktor penyebabnya adalah tingkat penguasaan bahasa Inggris maritim yang rendah. Bahasa di laut adalah bahasa Inggris maritim, dan banyak kapal serta pihak-pihak terkait seperti pelabuhan, tenaga bongkar muat, dsb pada umumnya ditangani oleh orang-orang yang berlainan kewarganegaraan. Pada situasi seperti ini, komunikasi yang baik dalam bahasa Inggris maritim sangat penting untuk menciptakan kondisi kerja yang efektif serta menunjang keselamatan dari para pekerjanya.

Rendahnya kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris maritim yang menyebabkan kecelakaan di laut dan di pelabuhan juga diidentifikasi oleh Ziarati (2006) bahwa “*poor communication as one of the most significant factors in accidents at sea and at ports.*”

Berkaitan dengan masalah yang telah dipaparkan, maka perwira di kapal maupun di darat perlu untuk menguasai bahasa Inggris maritim yang di dalamnya mencakup *Standard Marine Communication Phrases (SMCP)*. SMCP adalah kumpulan kata-kata atau frase dalam bahasa Inggris didukung oleh masyarakat internasional untuk digunakan sebagai komunikasi di laut kemudian dikembangkan dan disesuaikan

dengan standar IMO (*International Maritime Organization*). SMCP bertujuan untuk menjelaskan frase – frase komunikasi secara eksternal (*external communication phrases*) seperti komunikasi antar kapal, antara kapal dengan pihak darat seperti pelabuhan. Tujuan yang lain adalah frase – frase komunikasi di atas kapal itu sendiri (*on-board communication phrases*) (SMCP, 2002).

Untuk dapat menggunakan bahasa Inggris, terutama SMCP dalam bahasa Inggris maritim, para calon pelaut Indonesia di Politeknik Pelayaran Surabaya diharapkan mampu meningkatkan penguasaan kosakata. Kegiatan pemerolehan kosakata merupakan kegiatan inti dari pembelajaran bahasa asing dengan tujuan umum maupun tertentu karena komunikasi mustahil dilakukan tanpa kata-kata. Kovacevic (2014) mendefinisikan bahwa SMCP adalah satu kumpulan frase-frase penting atau utama yang didukung oleh masyarakat internasional untuk digunakan di laut dan yang kemudian di kembangkan oleh organisasi maritim internasional atau yang dikenal dengan IMO. SMCP ini memiliki beberapa tujuan, yang pertama adalah frase-frase untuk komunikasi eksternal (*external communication phrases*) untuk komunikasi antar kapal dan dari kapal ke daratan. Tujuan yang kedua adalah untuk komunikasi di atas kapal itu sendiri (*on-board communication phrases*). SMCP diadopsi oleh IMO pada pertemuan ke dua puluh dua pada bulan Nopember tahun 2001 dalam sebuah keputusan untuk digunakan oleh semua pihak di dalam industri pelayaran dan semua institusi pendidikan kemaritiman. Di dalam SMCP terdapat frase-frase yang telah dikembangkan untuk mendukung kosakata yang digunakan dalam komunikasi di kapal itu

sendiri, antar kapal, maupun kapal dengan pihak-pihak di darat terutama pada saat kondisi darurat di atas kapal. Tujuan utamanya adalah mengatasi penghalang berbahasa asing di laut dan menghindari kesalahan pemahaman yang dapat menyebabkan kecelakaan.

Peserta didik atau dalam hal ini taruna yang memiliki kosakata yang banyak dapat mempelajari bahasa tersebut dengan mudah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Nunan (1999) bahwa seseorang yang memiliki kosakata yang luas akan mampu memahami pesan dari teks lisan dan tulis meskipun ia tidak mengetahui struktur grammatikal dari teks tersebut.

Kosakata dapat diartikan sebagai perbendaharaan kata (Poerwadarminta, 2007: 524). Sedangkan Richards dan Schmidt (2002: 580) mendefinisikan kosakata (*vocabulary*) sebagai “*a set of lexemes, including single words, compound words and idioms*”, kemudian untuk kata, Richards dan Schmidt (*ibid*) mengartikan bahwa kata (*word*) sebagai “*the smallest of the linguistic unit which can occur on its own in speech or writing*”. Maka dapat disimpulkan bahwa kosakata memiliki arti yang lebih luas daripada kata karena kata digunakan pada makna yang berupa satuan unit yang bisa dihitung, sedangkan kosakata mengacu pada satu kesatuan kata-kata yang menjadi perbendaharaan kata.

Pembelajaran kosakata sebisa mungkin dilakukan dengan cara yang jauh dari membosankan. Rasinski dan Padak (2004) menjelaskan bahwa pembelajaran kosakata sebaiknya menyenangkan, dan pembelajaran yang menyenangkan ini dapat dicapai melalui permainan atau aktivitas lain yang sejenis. Masih tentang games atau permainan untuk pembelajaran bahasa Inggris, Longstaff (2012) memaparkan bahwa peserta didik yang mempelajari bahasa Inggris sering

mengatakan bahwa mereka menyukai “*games*” sebagai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, akan tetapi para pengajar juga masih bertanya-tanya “*games*” jenis apa yang dapat dilakukan. Banyak sekali permainan-permainan yang dapat diperoleh dari aplikasi maupun internet tapi pada umumnya permainan tersebut bukan “*games*” tetapi hanya kegiatan yang menyenangkan (*fun activities*).

Maka dalam penelitian ini akan menggunakan 3 permainan dari 101 permainan yang memang sudah dikategorikan sebagai aktifitas kompetitif atau belajar. “The list of games here are all true games in the sense of the first definition of game being a form of competitive activity or sport played according to the rules” (Oxford Dictionary in World English, 2012).

Tiga permainan atau “*games*” yang akan dilakukan yaitu “*Catch! Play Ball!*”, “*Scavenger Hunt*” dan “*Quiz show*” dalam pembelajaran SMCP (*Standard Marine Communication Phrases*) bagian A yaitu *External Communication Phrases: Distress Traffic* yang membahas tentang komunikasi dengan menggunakan standar kosakata dalam SMCP pada saat kapal mengalami keadaan darurat. Keadaan darurat tersebut antara lain kebakaran dan kapal meledak (*fire/ explosion*), kebocoran besar (*flooding*), tabrakan (*collision*), kandas (*grounding*), kapal miring, terbalik (*list, danger of capsizing*), tenggelam (*sinking*), hanyut (*disabled and adrift*), pembajakan (*armed attack /piracy*), bahaya tidak spesifik (*undesignated distress*), meninggalkan kapal (*abandoning vessel*), orang jatuh ke laut (*person overboard*) beserta alat-alat keselamatan di kapal (*safety equipments on board*).

Berdasarkan pendahuluan di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran media games dapat meningkatkan kemampuan kosakata SMCP (*Standard Marine Communication Phrases*) ?
2. Kendala apa yang terjadi saat pembelajaran kosakata dengan menggunakan games “*Catch! Play Ball!*”, “*Scavenger Hunt*” dan “*Quiz show*”?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertempat di Politeknik Pelayaran Surabaya dan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *quasi experiment* (eksperimen kuasi). Pada penelitian ini yang menjadi sampel adalah 20 taruna di kelas II Nautika C. Untuk mengetahui berhasil tidaknya perlakuan dalam penelitian ini. Kemampuan awal dibandingkan dengan kemampuan akhir setelah diberikan perlakuan dengan cara melakukan tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*).

Dalam penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas atau variabel X (*independent variable*) dan variabel terikat atau variabel Y (*dependent variable*). Variabel bebasnya adalah pembelajaran kosakata menggunakan *games*. Variabel ini dapat dimanipulasi dan dikendalikan oleh peneliti. Sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan kosakata SMCP bahasa Inggris maritim para taruna.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu metode tes dan observasi.

1. Metode tes

Metode tes digunakan untuk pengambilan data, (*pre test*) untuk mendapatkan nilai sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dan (*post test*) sesudah dilaksanakan perlakuan (*treatment*).

2. Metode Observasi (pengamatan)

Metode pengamatan digunakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya kendala pada saat pelaksanaan permainan games “*Catch, Play Ball!*”, “*Scavenger Hunt*” dan “*Quiz Show*” pada pembelajaran kosakata.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kosakata SMCP bahasa Inggris maritim. Tes awal digunakan untuk mengetahui mengenai kemampuan kosakata taruna sebelum diajarkan kosakata menggunakan *games*, dan dengan tes yang sama diberikan lagi sebagai tes akhir dan digunakan sebagai alat ukur tingkat kemampuan kosakata SMCP bahasa Inggris maritim yang dicapai oleh taruna. Instrumen yang kedua adalah lembar observasi yang dicatat oleh dosen pada saat penggunaan *games untuk mengetahui* kendala yang dihadapi selama pembelajaran kosakata SMCP bahasa Inggris maritim.

Tes awal dan tes akhir dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan kriteria penilaian yang diberikan kepada taruna dan mentabulasi frekuensi sesuai dengan kategori penilaian.
2. Dari hasil tabulasi data, dapat dihitung presentase dari masing-masing sesuai dengan ranahnya masing-masing.
3. Penarikan simpulan dari masing-masing data yang diperoleh berdasarkan besar kecilnya persentase tersebut.

Pada analisis data ini dicari persentase tingkat kemampuan kosakata SMCP bahasa Inggris maritim pada tes awal dan akhir untuk mengetahui peningkatan kemampuan kosakata.

PEMBAHASAN

Dari data nilai pretest didapatkan nilai rata-rata (mean) untuk adalah 62,10 nilai

minimum yang didapat taruna adalah 38 dan nilai maksimum yang diraih sebesar 92. Modus atau nilai yang sering muncul sebesar 60. Sedangkan posttest didapatkan nilai rata-rata (mean) untuk adalah 80,20 nilai minimum yang didapat taruna adalah 60 dan nilai maksimum yang diraih sebesar 94. Modus atau nilai yang sering muncul sebesar 82.

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara nilai pretes dan posttest, maka digunakan uji *independent t test sample*. arti kata *independent* adalah bebas, artinya tidak ada hubungan antara 2 sample atau 2 nilai yang akan diuji.

Untuk melakukan uji t, perlu hipotesis awal sebagai berikut.

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil antara pretest dengan posttest

H_1 : Ada perbedaan hasil antara pretest dengan posttest

Adapun hasil perhitungannya sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil uji-t posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

	Rata-rata	t.hitung	Df
Pretest	62,10	3,186	55
Posttest	80,20		

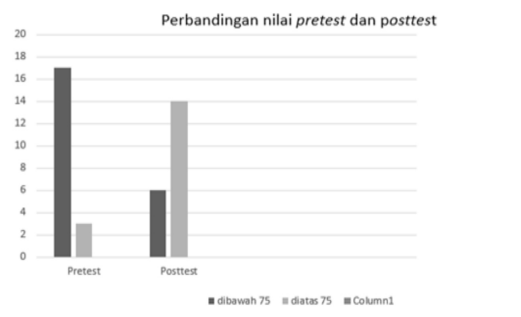
Hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan dalam penelitian ini menyatakan pembelajaran media *games* dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris maritim (*SMCP*) para taruna. Untuk kepentingan pengujian, hipotesis alternatif diubah menjadi hipotesis nol (H_0) sehingga berbunyi : pembelajaran media *games* tidak dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris maritim (*SMCP*) para taruna. Apabila harga t_{hitung} (t_h) lebih besar daripada t_{tabel} (t_t) dengan taraf kesalahan tertentu yang digunakan yaitu 5% maka H_0 ditolak dan H_a diterima..

Sedangkan pada pengujian hipotesis 2 hipotesis alternatif (H_a) berbunyi tidak

adanya kendala yang muncul pada saat pembelajaran kosakata menggunakan model games “*Catch! Play Ball!*”, “*Scavenger Hunt*” dan “*Quiz show*.” Untuk kepentingan pengujian, hipotesis alternatif diubah menjadi hipotesis nol (H_0) sehingga berbunyi: Adanya kendala yang muncul pada saat pembelajaran kosakata menggunakan model games “*Catch! Play Ball!*”, “*Scavenger Hunt*” dan “*Quiz show*.”

1. Pembelajaran media games dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris maritim (*SMCP*) .

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan pada tingkat kemampuan kosakata bahasa Inggris maritim (*SMCP*) pada taruna dalam pengajaran kosakata menggunakan media games. Hal ini berdasarkan data pada gambar di bawah ini



Gambar 1. perbandingan nilai

2. Tidak adanya kendala pada saat pembelajaran kosakata menggunakan media games “*Catch! Play Ball!*”, “*Scavenger Hunt*” dan “*Quiz Show*.”

Berdasarkan observasi selama pelaksanaan kegiatan, tidak ditemukan kendala yang timbul penggunaan media games untuk pembelajaran kosakata.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan pembahasan data penelitian adalah Dari hasil penelitian ini dapat dinyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media games dapat meningkatkan kemampuan kosakata

bahasa Inggris maritim (*SMCP*) pada taruna. Kemudian pengajaran kosakata menggunakan media games “*Catch! Play Ball!*”, “*Scavenger Hunt*” dan “*Quiz Show*” tidak menemukan kendala dalam pelaksanaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Harmer. (2002). *How to teach English*. Pearson Education Limited.
- Hutchinson dan Walters. (1990). *English for Specific Purposes: A Learning-Centered Approach*. Cambridge University Press.
- Jinca. (2011). *Transportasi laut Indonesia – Analisis Sistem dan Studi Kasus*. Surabaya: Brillian Internasional.
- Jordan. (1997). *English for Academic Purposes*. Cambridge.
- Nunan (1988). *The Learner-Centered Curriculum*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Richards. (2001). *The Language Teaching Matrix*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.