

MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS BERBASIS CORPUS MELALUI MEDIA SKETCH ENGINE

Yenita Uswar¹, Dina Irmayanti Harahap², Ikhwanul Mubarrak Lubis³
nietha.pasca@gmail.com, dinairmayanti4@gmail.com, ikhwanulmubarraklubis7@gmail.com
Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris - Universitas Potensi Utama

ABSTRAK

Bahasa Inggris pastinya sudah tidak asing dan banyak ditemui di segala kesempatan. Dan bagi pelajar dan mahasiswa, bahasa Inggris juga bukanlah hal yang asing dalam kegiatan akademis mereka, terlepas apakah mereka para pelajar atau mahasiswa jurusan bahasa Inggris atau bukan. Selain pelajar, bahasa Inggris juga biasanya kerap dijumpai oleh pekerja dan juga orang umum. Oleh karena itulah, keahlian yang memadai dalam penguasaan bahasa Inggris memang cukup dibutuhkan agar nantinya kita tidak direpotkan dengan tugas atau pekerjaan yang menuntut kita harus menguasai bahasa Inggris. Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris berbasis korpus merupakan hal penting dari pembelajaran bahasa asing guna penguasaan 4 keterampilan bahasa (yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis). Kreatifitas dan inovasi dalam pembelajaran dan penguasaan Bahasa Inggris merupakan faktor penting di sekolah khususnya di kelas agar pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih efektif dan tidak membosankan. Pelaksanaan pengajaran kosakata berbasis korpus dapat dilakukan dalam 3 siklus/tahapan (plan, do, see). Plan merupakan perancangan perencanaan pengajaran kosakata berbasis korpus, do merupakan pelaksanaan pengajaran berdasarkan pada RPP dan silabus yang sudah disepakati, dan see merupakan refleksi pelaksanaan pembelajaran berbasis LS (Lesson Study). Penggunaan korpus dipilih karena penggunaan korpus dalam pengajaran Bahasa Inggris dapat dikatakan masih sangat jarang. Media yang digunakan adalah aplikasi Sketch Engine untuk mempermudah siswa dalam proses penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Hal ini sangat diperlukan karena dengan perkembangan zaman terlebih karena pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih merupakan PR besar dalam pendidikan.

Keywords: *Siswa SMP, Corpus, Sketch Engine, Penguasaan Kosa Kata*

ANALISIS MASALAH

Terkait pentingnya kosakata untuk pembelajaran bahasa (Nation, 2001), Meara 1996 menyatakan bahwa peserta didik yang tahu lebih banyak kosakata lebih mahir dalam studi bahasa daripada mereka yang tahu sedikit kosakata. Bahkan Nunan (1992: 17) menyatakan bahwa kosakata sangat penting pada pembelajaran bahasa kedua. Tanpa jumlah kosakata yang proporsional, siswa akan mendapatkan kesulitan dalam berbicara, membaca, menyimak/ mendengarkan, dan menulis. Hal ini memberikan penekanan bahwa untuk keberhasilan dalam menguasai empat keterampilan berbahasa asing membutuhkan kosakata yang memadai.

Dalam banyak kasus, Untuk meningkatkan kosakata siswa, guru atau dosen bahasa Inggris sering memerintahkan anak didiknya untuk menulis beberapa kata-kata baru dalam catatan mereka dan kemudian menghafal apa yang telah mereka pelajari. Namun, metode ini diasumsikan belum membuat siswa memahami

konteks penggunaan kata secara komprehensif serta siswa cenderung melupakan kosakata baru dengan mudah.

Kreatifitas dan inovasi seorang guru merupakan faktor penting agar pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih efektif dan tidak membosankan. Guru dan dosen harus dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai untuk keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan proses belajar mengajar tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan haruslah berorientasi kepada pemuatan anak didik agar mereka mampu belajar secara interaktif dan memberi kesempatan kepada mereka agar mampu mengkolaborasikan pengalaman belajar yang telah didapatkan selama proses pembelajaran.

Dalam beberapa tahun terakhir, pengajaran bahasa Inggris telah terfokus secara khusus pada Computer-Aided Language Learning (Pembelajaran Bahasa dengan Bantuan Komputer) dan

penggunaan korpora linguistik. Teknologi dan komputer memang telah menjadi salah satu aspek utama dalam kehidupan manusia. Tidak ada yang bisa menyangkal fakta bahwa teknologi memiliki efek besar pada cara orang menjalani hidup mereka. Linguistik korpus adalah salah satu alat berbasis teknologi yang bisa sangat berguna dalam mengajar. Dalam 30 tahun terakhir, penggunaan korpora dalam pembelajaran sudah mulai dikembangkan (Varley, 2008).

Banyak penelitian telah dilakukan untuk menguji efektivitas penggunaan linguistik korpus sebagai teknik pengajaran untuk menyoroti bagaimana penutur asli bahasa Inggris menggunakan bentuk-bentuk tertentu bahasa, kosakata, dan ekspresi. Magdalena (2001) menjelaskan bahwa penggunaan contoh otentik bagi pembelajar bahasa kedua (L2) lebih bermanfaat dari pada contoh yang dibuat oleh guru dan tidak mensimulasikan penggunaan dalam konteks nyata. Manfaat lain dari penggunaan korpora untuk pengajaran bahasa adalah memberikan siswa kesempatan untuk benar-benar bersentuhan dengan teks otentik dan menganalisisnya.

Studi awal melalui observasi dan wawancara mengungkap bahwa kosakata menjadi salah satu masalah utama yang dihadapi para siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris. Terlebih, kosakata berperan penting dalam menggapai kemampuan mendengarkan/menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Inggris. Mereka menambahkan bahwa jika kosakata yang mereka kuasai cukup memadai, maka minimal mereka dapat memahami apa yang didengar dan dibaca, serta cukup membantu dalam mengungkapkan sesuatu dalam bahasa Inggris baik secara lisan maupun tertulis.

Di era globalisasi saat ini, serta kemajemukan masyarakat saat ini diperlukan penguasaan bahasa yang digunakan secara global di hampir seluruh Negara. Penguasaan Bahasa asing terutama Bahasa Inggris mutlak diperlukan. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah pada kegiatan ini adalah: 1) Bagaimana meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa/i di SMP Swasta Amalyatul Huda? 2) Bagaimana penguasaan kosakata siswa/i dengan penerapan model pembelajaran kosakata berbasis korpus yang dilaksanakan oleh guru di SMP Swasta Amalyatul Huda? 3)

Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran kosakata berbasis korpus terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa/i di SMP Swasta Amalyatul Huda?

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, penulis mencoba melakukan lokakarya dan pelatihan berbasis Corpus melalui media Sketch Engine dalam pelajaran Bahasa Inggris di SMP Swasta Amalyatul Huda. Dengan kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam meningkatkan kemampuan dan keahlian mereka dalam penguasaan kosa kata Bahasa Inggris melalui proses pembelajaran yang kondusif dan efektif sehingga dapat memberikan pendidikan yang tepat guna bagi anak.

SOLUSI PERMASALAHAN

Untuk mengatasi permasalahan yang umum terjadi dalam penguasaan kosa kata dalam penguasaan Bahasa Inggris, maka program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk dapat mengetahui, memahami serta dapat mempraktekkan kosakata dalam Bahasa Inggris dengan baik dan benar yang telah dilaksanakan di SMP Swasta Amalyatul Huda Medan. Tujuannya adalah agar siswa-siswi SMP Amalyatul Huda dapat mengingat dan mempraktekkan kosakata Bahasa Inggris dengan baik dan benar.

METODE PENDEKATAN YANG DITAWARKAN

Pengertian Kosa Kata

Setiap yang kita ucapkan, tulis, dan dengar adalah kalimat yang tersusun atas beragam kosakata. Kosakata atau fonem adalah bagian penting dari suatu bahasa yang dimiliki oleh seseorang atau entitas lain. Fonem merupakan kesatuan bahasa yang terkecil. Dari penggabungan beberapa fonem akan terbentuklah suatu kata yang memiliki arti atau makna. Kata merupakan unsur dalam terbentuknya sebuah kalimat. Menurut Langenscheidt (2009: 986), "*Wortschatz ist alle Wörter einer Sprache oder Fachsprache*". Pernyataan tersebut bermakna "Kosakata ialah seluruh kata suatu bahasa atau bahasa bidang tertentu".

Kosakata adalah apa yang selalu digunakan sehari-hari. Dan mempelajari kosakata adalah modal utama bagi seseorang untuk bisa

menyusun atau membuat kalimat baru dan juga membantu menguasai bidang-bidang lainnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI, kosakata adalah perbendaharaan kata. Dalam KBBI sebelumnya sudah dijelaskan definisi kosakata adalah perbendaharaan kata. Menurut Soedjito, dirinya mendefinisikan kosakata adalah semua kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kata yang digunakan dalam suatu ilmu, kekayaan kata yang dimiliki pembicara, ataupun daftar kata yang disusun kamus serta penyelesaian singkat dan praktis.

Penguasaan kosakata Bahasa Inggris menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena Bahasa Inggris berperan sebagai alat komunikasi antar bangsa, baik secara lisan maupun tertulis. Dengan menguasai bahasa Inggris diharapkan generasi penerus bangsa tidak hanya mampu bertahan dalam era globalisasi, namun juga mampu bersaing dengan bangsa lainnya. Hal ini sesuai dengan penjelasan dari Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2013, pasal 77I ayat (1), bahwa bahasa asing terutama bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sangat penting kegunaannya dalam pergaulan global. Dalam Suyanto (2015: 2) disebutkan bahwa mata pelajaran Bahasa Inggris, secara resmi diajarkan sejak tahun ajaran 1994 sebagai mata pelajaran muatan lokal.

Menurut Suyanto (2015: 43), dalam pembelajaran bahasa Inggris terdapat tiga komponen penting yang harus dipelajari dengan benar, yaitu kosakata (vocabulary), tata bahasa (grammar), dan pelafalan (pronunciation). Kosakata merupakan kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna ketika digunakan. Tata bahasa merupakan pola dan aturan yang harus diikuti dalam mempelajari bahasa dengan benar. Pelafalan adalah cara mengucapkan kata-kata suatu bahasa. Rusmidah (2013:1) berpendapat bahwa pengajaran kosakata memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Inggris, yang diarahkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan berbahasa agar siswa mampu berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris dengan baik. Untuk itu, diperlukan penguasaan kosakata dalam jumlah yang memadai.

Yulia (2013: 469) menyatakan, Penguasaan kosakata adalah kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata-

kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik bahasa lisan, maupun tulisan. Macam-macam penguasaan kosakata menurut Nurgiyantoro dalam Yulia (2013: 469) yaitu: (1) Penguasaan aktif-produktif, mencakup keterampilan berbicara dan menulis atau disebut juga encoding, yaitu usaha mengomunikasikan ide, pikiran, perasaan, melalui bentuk-bentuk kebahasaan yang berarti penguasaan secara ujaran lisan atau berbicara dan penulisan; (2) Penguasaan pasif-reseptif, mencakup keterampilan menyimak dan membaca atau disebut juga decoding, yang dapat diartikan pemahaman hanya terdapat dalam proses pemikiran. Seseorang dikatakan menguasai kosakata apabila ia dapat menunjukkan kemampuan berbahasa dengan baik. Menurut Djiwandono dalam Linda (2016: 14), Indikator adanya penguasaan aktif-produktif terhadap kosakata ditunjukkan dalam bentuk kemampuan untuk menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta, menyebutkan kata lain yang artinya sama atau mirip (sinonim) dengan suatu kata, menyebutkan kata lain yang artinya berlawanan (antonim), dan menuliskan kata sesuai dengan ejaan yang tepat. Selanjutnya, indikator adanya penguasaan pasif-reseptif terhadap kosakata ditunjukkan dalam bentuk kemampuan untuk menunjukkan benda, memilih kata sesuai dengan makna yang diberikan dari sejumlah kata yang disediakan, memilih kata yang memiliki arti sama atau mirip dengan suatu kata (sinonim), dan memilih kata yang memiliki arti yang berlawanan dengan suatu kata (antonim).

Suyanto (2015:142) berpendapat bahwa pada prinsipnya, pengajaran kosakata bertujuan membantu para siswa untuk memahami bahasa dan mengembangkan keterampilan mengeja mereka. Pengajaran ejaan tidak berdiri sendiri, melainkan ada hubungan yang erat antara ejaan dan konteks. Dengan menyajikan kata-kata yang hendak dieja dalam kalimat dapat membantu para siswa untuk menghubungkan satu kata dengan yang lainnya. Oleh karena itu perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran untuk penguasaan kosakata berbasis korpus melalui media sketch engine (mesin sketsa).

Jenis Kosakata

Berbagai kata yang sering kita gunakan, dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu baku

dan tidak baku.

a. Kata Baku

Kata baku merupakan jenis kata yang digunakan sesuai dengan aturan atau kaidah berbahasa Indonesia yang sudah ditentukan atau disepakati. Jadi kata baku bisa disebut sebagai kata yang penggunaannya sudah sesuai dengan ejaan atau aturan pedoman bahasa Indonesia yang baik dan benar. Tentunya acuan dari kata baku ini adalah Kamus Besar Bahasa Indonesia. Selain itu, kata baku juga bisa diartikan sebagai kata yang penggunaannya sesuai dengan EYD atau Ejaan yang Disempurnakan. Jenis kata baku ini umumnya digunakan pada keperluan resmi, seperti surat, naskah, atau laporan penelitian

b. Kata tidak Baku

Jenis kata yang tidak baku ini terjadi bukan hanya penulisan yang tidak sesuai pedoman, tapi juga kesalahan penulisan, pengucapan, hingga susunan kalimat. Umumnya kalimat tidak baku lebih banyak digunakan pada percakapan sehari-hari karena perbincangan jadi lebih santai dan tidak kaku.

Penggunaan kata tidak baku ini akan membuat perbincangan menjadi lebih akrab dan nyaman. Namun, kata tidak baku ini tidak boleh digunakan sembarangan dalam bentuk tulisan formal. Untuk mengenali jenis kata tidak baku, berikut ada beberapa ciri dari kata tidak baku yang perlu dipahami.

Ciri-ciri Kosakata

Dari penjelasan diatas dan diantara banyaknya kosakata, kita tentu sudah bisa mengenal, melihat juga mendengar yang mana kata baku dan kata tidak baku. Berikut ciri-ciri dari kosakata baku dan tidak baku yang perlu diketahui, yaitu:

Ciri-ciri kosakata baku

- Tidak dipengaruhi bahasa daerah tertentu ataupun bahasa asing.
- Tidak termasuk bahasa percakapan.
- Bersifat formal dan resmi.
- Penggunaan imbuhan pada kata memiliki sifat eksplisit.
- Penggunaan kata berdasarkan konteks kalimat.
- Bukan termasuk kata rancu.
- Tidak mengandung hiperkorek dan pleonase.

Ciri-ciri kosakata tidak baku

- Bersifat santai dan tidak formal.

- Cenderung dipakai dalam bahasa percakapan.
- Dipengaruhi bahasa daerah dan bahasa asing.
- Dipengaruhi perkembangan zaman.
- Bentuknya dinamis.
- Punya arti serupa walaupun berbeda dari kata bakunya.

Contoh kosakata baku dan tidak baku dalam Bahasa Inggris

- *Baku: Good morning! How are you? (Selamat pagi! Apa kabar anda?)*

- *Tidak baku: Hey how's it going? (hey apa kabar?)*

- *Baku: Apologize (maaf)*

- *Tidak baku: Sorry (Maaf)*

- *Baku: Want (ingin)*

- *Tidak baku: Wanna (ingin)*

Pengajaran Kosakata

Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris menjadi salah satu aspek penting dalam pengajaran Bahasa. Cameron (2001) menekankan bahwa pembelajaran kosakata pada pembelajar usia dini menjadi titik awal pembelajaran Bahasa kedua bagi peserta didik. Peserta didik usia dini akan lebih menyerap kosakata dari pada aspek pembelajaran Bahasa lainnya. Selain itu, pembelajaran kosakata menjadi aspek penting dalam perkembangan kemampuan Bahasa peserta didik (Harmon et al., 2009).

Dalam usaha pemerolehan Bahasa kedua, pembelajaran kosakata memiliki konsep tertentu yang berbeda dengan pembelajaran aspek lain. Susanto (2017) mengungkapkan bahwa pembelajaran kosakata khususnya bahasa asing tidak bisa disamakan dengan pembelajaran kosakata Bahasa pertama. Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris juga perlu dibedakan dengan pembelajaran 4 skills Bahasa Inggris yaitu berbicara, mendengar, menulis dan membaca. Pengetahuan kosakata harus mencakup banyak aspek seperti pengucapan, alat tambahan, kolokasi, aspek makna, dan pembentukan kata. Dengan metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan penguasaan kosa kata pembelajar, pembelajar yang antusias dan arahan yang tepat oleh guru pasti akan berhasil dalam proses pembelajaran bahasa.

Pendekatan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris berkembang seiring perkembangan pendekatan pembelajaran Bahasa.

Perkembangan pendekatan pembelajaran diawali oleh grammar translation method (GTM). Pada GTM pembelajaran kosakata terfokus pada bentuk kosakata yang terpisah dari konteksnya. Ditambahkan dengan banyaknya eksposur terhadap kosakata Bahasa kedua yang disandingkan dengan Bahasa ibu. Pembelajar pada metode ini akan mengenal kosakata yang cukup banyak walau terpisah dengan konteks dimana kosakata itu digunakan (Zhou & Niu, 2015).

Selanjutnya perkembangan pendekatan pembelajaran Bahasa masuk kepada era setelah GTM (Barnard et al., 2002). Pada masa ini perubahan pembelajaran kosakata bertolak belakang dengan era sebelumnya dimana pembelajaran kosakata pada masa ini harus dimasukan kedalam kalimat, tidak terpisah dan terisolasi dari konteks yang membawanya. Peralihan setelah era ini ada pendekatan direct method yang menjadi pendekatan selanjutnya dalam pembelajaran Bahasa. Pendekatan ini muncul hasil dari observasi pembelajaran Bahasa pada anak. Pembelajaran Bahasa pada pendekatan ini memiliki ciri pemilihan kosakata yang berfokus pada kosakata sehari-hari. Ada perbedaan dalam pengajaran abstract Vocabulary dan Concrete Vocabulary, Penggunaan media secara visual digunakan untuk Concrete Vocabulary dan pemahaman tentang ide diajarkan untuk abstract Vocabulary (Barnard et al., 2002).

Dalam konteks pembelajar Bahasa asing, Azfal (2019) berpendapat Pembelajaran kosakata memiliki tantangan, khususnya, bagi penutur non-native bahasa Inggris yang menghadapi masalah berkaitan dengan arti kata-kata baru, ejaan, pengucapan, penggunaan kata yang benar, dan menebak makna melalui konteks. Dalam konteks pembelajar Bahasa pemula, kesulitan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris terfokus pada kurangnya motivasi dan tidak menariknya aktivitas pembelajaran kosakata (Agustin, 2019; Duy & Nguyen, 2019; Kim & Kim, 2016; Lelawati et al., 2018; Pribilova, 2006). Dengan Tantangan yang muncul, Mediha & Enisa (2014) menyatakan bahwa pembelajaran kosakata perlu beranjak dari teknik tradisional, yaitu mengenalkan kosakata dengan menerjemahkannya ke arah lain untuk menarik perhatian dan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa. Media berbasis teknologi menjadi alternatif

dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang membawa kepada carapandang yang berbeda pula dalam hal proses dan tujuan pembelajaran.

Peran teknologi dalam dunia Pendidikan sangatlah penting dalam usaha peralihan pembelajaran yang memberikan dimensi berbeda. Abbott (2003) berujar bahwa keberadaan teknologi memberikan perubahan yang signifikan dalam dunia Pendidikan. Selain itu, Teknologi memberikan warna berbeda dalam proses literasi. Ruang besar tanpa batas yang disediakan teknologi memberikan arah baru pada proses literasi peserta didik. Hsiao & Chen (2011) memilih kata peluang luas dalam menggambarkan keberadaan teknologi dalam Pendidikan. teknologi memberikan peluang yang luas dalam memberikan warna dalam Pendidikan di ruang kelas.

Teknologi juga disebut sebagai media yang dapat menawarkan variasi proses pendidikan yang berbeda. Carro (2008) mencoba melihat Adaptive hypermedia (AH) yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis web. Dalam hal ini teknologi menjadi asisten dalam proses pembelajaran yang dapat menyesuaikan kebutuhan seperti penilaian sampai kolaborasi dalam aktivitas pembelajaran. Tezci (2011) menekankan bahwa integrasi teknologi akan memiliki efek yang diinginkan namun perlu adanya praktik kelas yang berpusat pada siswa. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pendidikan tidak dapat dilaksanakan secara sendiri-sendiri. Ketika diterapkan dalam kombinasi dengan metode dan pendekatan pengajaran yang beragam, terutama praktik konstruktivis, hasil belajar mungkin lebih berhasil. Dalam konteks pembelajaran bahasa asing khususnya, teknologi menjadi hal yang tak terlepas pada inovasi pembelajaran dalam kelas.

Studi Systematic Literature Review (SLR) juga ada pada area pembelajaran kosakata. Pada tinjauan literatur sistematis, sejumlah studi mencoba menjelaskan praktik pemerolehan kosakata dalam konteks EFL yang direkomendasikan untuk pembelajaran Bahasa di Asia. Hasil studi menunjukkan bahwa pembelajaran eksplisit membutuhkan integrasi komponen yang saling terkait untuk akuisisi dimana sebuah pembelajaran terjadi, yaitu: input, media, panjang waktu, makna, tugas, peran guru EFL, peserta didik L2, motivasi, referensi, dan evaluasi. Semakin besar ukuran kosakata,

semakin besar keterlibatan mereka dalam pembelajaran L2 dan komunikasi nyata. Implikasi pedagogis merekomendasikan akuisisi kosakata yang sangat disengaja dengan mode kosakata yang disengaja sebagai pelengkap (Jonathans, P. M., Widiati, U., Astutik, I., & Ratri, 2021).

Dari studi terdahulu belum ada pembahasan mengenai bagaimana trend penggunaan teknologi dalam pembelajaran kosakata bahasa asing. Pelatihan ini bertujuan untuk mendalami tren penggunaan teknologi dalam pembelajaran kosakata bahasa asing untuk tingkat sekolah menengah. Selain itu, dengan melakukan pelatihan ini diharapkan akan memberi pandangan baru dan rekomendasi bagaimana pembelajaran terintegrasi dengan teknologi, khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa asing untuk tingkat sekolah menengah.

Linguistik Corpus

Linguistik Korpus (LK) berprinsip pada kumpulan (tubuh) teks otentik yang disimpan di komputer, dan dianalisis menggunakan perangkat lunak yang dirancang untuk analisis korpus (Bennett, 2010). Metode ini digunakan dalam linguistik deskriptif maupun linguistik terapan, seperti penyusunan kamus, untuk menjamin bahwa data yang digunakan benar-benar berasal dari penggunaan yang luas dan terhindar dari penggunaan subjektif. Selain itu, korpus dapat membantu menyediakan, mengumpulkan, dan mengatur data linguistik untuk tujuan penelitian dan akademis lainnya, termasuk pedagogi (Sari, 2013).

Penelitian tentang korpus linguistik telah membuktikan reliabilitas korpus sebagai sumber informasi tentang perilaku kata dalam kalimat (Halliday, 1991). Keunggulan korpus ini disebabkan karena korpus dapat dibuat dari contoh penggunaan bahasa yang nyata dari kehidupan sehari-hari yang sumbernya dapat diambil dari berbagai sumber tulisan maupun lisan. Penggunaan korpus untuk pembelajaran bahasa dapat menggunakan fitur konkordansi yaitu fitur yang memberikan akses terhadap contoh pola kalimat tempat kata yang bersangkutan dimunculkan (Sinclair, 1991), sehingga makna dari sebuah dapat dipahami dari konteks di mana kata tersebut digunakan dalam kalimat.

Berdasarkan bentuk dan tujuannya, Hunston (2002:2) mendefinisikan 'korpus'

sebagai kumpulan contoh bahasa alami, yang terdiri dari beberapa kalimat dari satu rangkaian teks tertulis atau rekaman-rekaman yang telah dikumpulkan untuk studi linguistik. Teks dalam bentuk bahasa lisan maupun bahasa tulis tersebut kemudian disusun secara sistematis. Korpus dikatakan "alami" karena teks yang dikumpulkan adalah teks yang diproduksi dan digunakan secara wajar dan tidak dibuat-buat (apa adanya). Teks-teks tersebut diantaranya berupa buku ajar, jurnal, buku teks, novel, koran, majalah, rekaman siaran pembicaraan, hasil wawancara, dan banyak lagi. Linguistik korpus oleh ahli bahasa McEnery & Wilson (2001) dijelaskan sebagai sebuah sistem yang menyeluruh berisi metode dan prinsip-prinsip untuk mengaplikasikan korpus dalam penelitian bahasa dan pengajaran atau pembelajaran.

Sementara itu Hardie (2012) mendefinisikan linguistik korpus sebagai sebuah bidang yang fokus pada serangkaian prosedur atau metode untuk mempelajari bahasa. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa linguistik korpus adalah penelitian bahasa yang menggunakan contoh-contoh bahasa sehari-hari atau alami yang tersimpan dalam korpus. Linguistik korpus cocok diterapkan pada penelitian ini, karena linguistik korpus memiliki fitur yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian. Fitur linguistik tersebut adalah:

a. Frekuensi

Frekuensi atau kekerapan pada linguistik korpus mengacu pada jumlah kemunculan suatu kata dalam sebuah korpus atau teks (McEnery dan Hardie, 2011). Tidak hanya digunakan untuk menghitung kemunculan pada kata-kata tunggal, frekuensi juga memungkinkan dilakukannya penghitungan frekuensi gramatikal, semantis, atau kategori lainnya. Frekuensi juga dapat membimbing peneliti untuk mendapatkan temuan yang lebih luas. Frekuensi dalam linguistik korpus menunjukkan hitungan berapa kali sebuah kata muncul dalam sebuah korpus. Analisis frekuensi memungkinkan peneliti mengenali kata-kata yang paling sering muncul di korpus tertentu, dan kemudian membandingkan dan membedakannya dengan kata-kata lain.

b. Konkordansi

Konkordansi merupakan daftar atau urutan contoh-contoh dari kata, bagian dari kata atau kombinasi kata yang berada dalam

konteksnya yang diambil dari korpus teks (Baker, et. al., 2012). Kata utama yang menjadi tujuan pencarian dalam korpus disebut kata kunci (keyword). Banyak cara untuk menampilkan kata kunci tersebut. Salah satu cara yang paling banyak digunakan dalam korpus linguistik adalah penggunaan kata kunci dalam konteks atau dikenal dengan KWIC (key word in context).

Konkordansi merupakan aspek penting dari linguistik korpus yang memungkinkan berlangsungnya analisis kualitatif yang akan dilakukan pada data korpus. Hal ini memungkinkan peneliti mengeksplorasi kasus-kasus individu secara rinci. Analisis konkordansi biasanya penting dilakukan sebelum kita bisa membuat klaim tentang variasi bahasa atau perubahan berdasarkan frekuensi. Untuk menampilkan suatu konkordansi diperlukan bantuan perangkat lunak yang bertugas menyelidiki item linguistik tertentu dalam konteksnya dengan mempertimbangkan kata-kata di sekitarnya yang mungkin berkisar dari satu kata ke kiri atau kanan dari item tersebut ke keseluruhan teks jika diperlukan (McEnery & Wilson, 2001).

Teknik konkordansi ini juga memungkinkan peneliti untuk melakukan analisis kualitatif dengan cara memungkinkan mereka mempelajari item tersebut dalam teks yang menyertainya. Melalui teknik konkordansi akan diketahui seperti kelas kata dari sebuah kata, tense yang digunakan apakah dia past tense, present perfect, atau jenis kalimat aktif atau pasif.

Penggunaan Software Linguistik Corpus dalam Pengajaran dan Penelitian Bahasa

Hingga kini, telah banyak penelitian yang berbasis korpus tanpa diragukan lagi keterwakilannya terhadap variasi bahasa yang menjadi object penelitiannya. Hampir semua aspek bahasa seperti studi tentang ujaran (speech), kosa kata (lexicon), makna kata/frase/klausa (semantics), penggunaan bahasa (pragmatics), bahasa dan masyarakat (sociolinguistics), bahasa dan budaya (cultural studies), dan lain sebagainya telah menggunakan korpus sebagai basis data yang valid dan representatif.

Dalam suatu kelas bahasa atau yang berkaitan dengan bahasa, telah banyak digunakan buku-buku yang berbasis korpus. Penggunaan kamus, misalnya, adalah hasil kerja yang didapat dengan menggunakan software korpus yang harus meng-up date- dari waktu ke waktu jumlah entry-nya seiring dengan perkembangan masyarakat, budaya, dan teknologi. Contoh lain adalah dalam pengajaran ESP (English for Specific Purposes). Collins COBUILD Key Words in the Media, misalnya, dirancang untuk membantu pelajar untuk lebih familiar dengan penggunaan Bahasa Inggris dalam media surat kabar, radio dan televisi. COBUILD juga menerbitkan Business Vocabulary in Practice untuk membantu memahami kosa kata dan penggunaan bahasa Inggris dalam konteks bisnis disamping banyak seri yang lainnya. Dalam korpusnya, COBUILD memiliki tidak kurang dari 500 juta kata yang disebut Bank of English.

Dalam kaitan ini, merupakan suatu tantangan bagi mahasiswa yang belajar bahasa untuk dapat menggunakan korpus dalam penelitiannya. Mahasiswa dapat memilih topik-topik yang menarik untuk diteliti dengan menggunakan software korpus. Misalnya, mereka bisa meneliti suatu korpus lisan yang memuat ujaran-ujaran natural yang dapat member gambaran tentang berbagai hal berkaitan dengan genre (jenis teks), gender, umur, dan konteks social lainnya. Atau, penelitian tentang leksikon tertentu pada bahasa surat kabar dapat diambil dari laman suatu surat kabar tertentu dalam jangka waktu yang cukup panjang. Atau, bisa pula dibuat korpus yang memuat tulisan-tulisan mahasiswa yang kemudian dianalisis penggunaan bahasanya dan dapat ditindaklanjuti untuk memberikan feedback kepada pengajaran bahasa.

Sketch Engine/ Mesin Sketsa

Sketch Engine adalah sistem pendataan kosakata dari kumpulan text yang terkemuka yang berguna untuk menemukan bagaimana kata-kata berperilaku dalam konteks yang berbeda. Ini memiliki berbagai fungsi analitik yang berhubungan dengan kumpulan miliaran kata (Pomikalek et al., 2012; Jakub 'icek et al., ~2013)).Mesin Sketsa adalah alat utama untuk menjelajahi cara kerja bahasa. Cara kerjanya adalah menganalisis teks otentik dari miliaran kata (teks corpora) yang berfungsi untuk mengidentifikasi secara instan apa yang menjadi

ciri khas dalam bahasa, apa yang jarang, tidak biasa, atau yang baru muncul penggunaannya. Ini juga dirancang untuk analisis teks atau aplikasi penggalian teks.

Sketch Engine digunakan oleh ahli bahasa, ahli kamus, penerjemah, siswa dan guru. Fungsinya didasarkan pada perhitungan matematis dan statistik yang memungkinkan pengguna untuk secara akurat mencari dan memfilter kueri dalam kumpulan bahasa. Ini adalah solusi pilihan pertama untuk penerbit, universitas, agensi penerjemahan, dan lembaga bahasa nasional di seluruh dunia. Sketch Engine berisi 600 corpora siap pakai dalam 90 lebih bahasa, masing-masing memiliki ukuran hingga 60 miliar kata untuk memberikan sampel bahasa yang benar-benar representatif.

Sketch Engine berisi 600 kumpulan text yang sudah siap pakai yang tersedia di lebih dari 90 bahasa, masing-masing memiliki ukuran hingga 60 miliar kata untuk memberikan sampel bahasa yang benar-benar representatif. Sketch Engine mendukung lusinan bahasa. Semua fitur mungkin tidak didukung untuk setiap bahasa.

RENCANA PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Jum'at, 3 februari 2023 dari pukul 10.00 WIB s.d 12.00 WIB, dengan dihadiri siswa/i SMP SWASTA AMALYATUL HUDA. Kegiatan berupa penyampaian Materi pokok kegiatan yang telah dilaksanakan berhubungan dengan tips menguasai kosakata berbahasa Inggris berbasis korpus sehingga siswa/i dapat terbiasa menggunakan kosakata Bahasa Inggris tersebut dalam kegiatan sehari-hari.

Table.1. Jadwal Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Waktu	Materi	Bentuk Kegiatan	Capaian Materi
1.	10.00-10.10 WIB	Melakukan Perkenalan Kepada Peserta	Ceramah	Peserta Mengenal Pemateri
2.	10.10-10.30 WIB	Menjelaskan bagaimana meningkatkan wawasan dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris	Ceramah, diskusi	Peserta mengetahui apa tujuan dan bagaimana menguasai kosakata Bahasa Inggris untuk menambah wawasan mereka
3.	10.30-10.45 WIB	Menjelaskan lebih terperinci mengenai tata cara meningkatkan	Ceramah, diskusi	Peserta mengetahui tentang tatacara menguasai kosakata dalam

		kosakata dalam Bahasa Inggris		Bahasa Inggris secara lebih terperinci dengan media pembelajaran yang ada
4.	10.45-11.00 WIB	Menjelaskan dan memberikan contoh cara menguasai kosakata dalam Bahasa Inggris	Ceramah, Praktek, diskusi	Peserta mengetahui contoh kosakata Bahasa Inggris yang bisa diakses melalui mesin pencarian kosakata
5.	11.00-11.15 WIB	Mengimplementasikan materi pelatihan dalam presentasi berjudul "Tips Menguasai kosakata Bahasa Inggris dengan pendekatan berbasis korpus melalui media sketcth engine" di SMP SWASTA AMALYATUL HUDA	Ceramah, Praktek, diskusi	Peserta mulai memahami dan lebih ingin mengetahui jenis kosakta lain yang dapat di akses dengan mesin pencari kosakata
6.	11.15-11.30 WIB	Peserta mengerjakan latihan sesuai dengan topic yang diberikan oleh pemateri	Ceramah, Praktek, diskusi	Peserta mampu mencari dan menyisipkan kosakata yang mereka cari melalui mesin pencari kosakata ke dalam kalimat bahasa Inggris
7.	11.30-11.45 WIB	Menjelaskan hal-hal yang harus diperbaiki mengenai cara menguasai kosakata Bahasa Inggris dengan pendekatan berbasis korpus melalui sketch engine yang dibuat oleh peserta didik	Ceramah, Praktek, diskusi	Peserta bisa lebih memahami bagaimana mencari dan menguasai kosakata Bahasa Inggris dengan baik khususnya menggunakan media pembelajaran berbasis korpus
8.	11.45-11.55 WIB	Memberikan permainan (games) yang berhubungan dengan kosakata Bahasa Inggris	Ceramah, Praktek, diskusi	Peserta mampu mengerjakan permainan (games) yang diberikan oleh pemateri
9.	11.55-12.00 WIB	Penutup	Ceramah	Peserta mampu menambah wawasan mereka dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris berbasis korpus dengan media sketch engine.

Sebelum kegiatan dilaksanakan maka dilakukan persiapan-persiapan sebagai berikut:

1. Melakukan studi pustaka tentang tips menguasai kosakata Bahasa Inggris bagi

siswa yang tidak bisa berbahasa Inggris dengan baik dan benar.

2. Melakukan persiapan materi dan bahan teks berbahasa Inggris.
3. Memberikan tes menebak, menerjemahkan dan menyisipkan kosakata Bahasa Inggris kepada siswa.
4. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana.
5. Menentukan dan mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Jum'at, 3 februari 2023 dari pukul 10.00 WIB s.d 12.00 WIB, dengan dihadiri siswa/I SMP SWASTA AMALYATUL HUDA. Kegiatan berupa penyampaian Materi pokok kegiatan yang telah dilaksanakan berhubungan dengan tips menguasai kosakata berbahasa Inggris berbasis korpus sehingga siswa/i dapat terbiasa menggunakan kosakata Bahasa Inggris tersebut dalam kegiatan sehari-hari.



HASIL PROGRAM

Berdasarkan hasil pengajaran didapatkan pengetahuan, pemahaman sisw/i bisa lebih baik dari sebelum pengajaran yang dilakukan. Para siswa mampu mengingat dan menambah penguasaan kosakata dalam Bahasa Inggris oleh mereka sendiri. Sehingga dengan pelatihan ini para peserta pelatihan akan mampu menguasai Bahasa Inggris baik disekolah maupun diluar sekolah.

Berdasarkan wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

- a. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman siswa/i SMP Swasta Amalyatul Huda dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris berbasis korpus melalui media sketch engine.
- b. Meningkatnya keterampilan siswa-siswa SMP Swasta Amalyatul Huda dalam dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris berbasis korpus melalui media sketch engine.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan teknologi secara nyata dapat menimbulkan efek positif dalam proses pembelajaran. Salah satu dampak dari penggunaan teknologi adalah meningkatnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu penggunaan teknologi juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran di kelas. Tentunya dengan beberapa dampak positif dari teknologi dalam proses Pendidikan, perlu ketepatan dalam pemilihan bentuk teknologi, dan bagaimana pendekatan teknologi yang tepat pada area tertentu.
2. Teknologi Pendidikan secara kategori dibagi menjadi 4 kategori yaitu perangkat pembelajaran, sumber pendidikan, lingkungan belajar, dan metode pembelajaran. Bentuk teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran kosakata adalah perangkat pembelajaran yang meliputi video games, tablet, dan aplikasi-aplikasi yang dibentuk oleh peneliti dengan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran kosakata.
3. Dalam bentuk sumber belajar, Sketch Engine/mesin sketsa merupakan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa asing baik dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Hal yang menarik lainnya adalah, jenis learning environment yang menerapkan teknologi sangat jarang diterapkan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan tertentu bagi pendidik dalam mengimplementasikan teknologi pembelajaran dalam proses pengajaran kosakata Bahasa Inggris.
4. Penggunaan Software korpus linguistic seperti sketch engine memberikan kemudahan dengan cara dan metode analisa yang baru yang dapat menjadi bahan penelitian dan bahan pengajaran yang menjanjikan. Seiring dengan perkembangan zaman dan berkembangnya teknologi dalam pendidikan sebagai media pembelajaran sketch engine diharapkan dapat melahirkan ahli bahasa di masa depan.
5. Dari hasil pelatihan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa setidaknya sebagian

responden memiliki minat dan bakat linguistic yang baik dan metode pembelajaran untuk penguasaan kosakata Bahasa Inggris seperti korpus linguistic yang sangat menarik bagi mereka.

Saran

Saran untuk kegiatan yang telah dilaksanakan ini adalah:

1. Perlu pelaksanaan yang lebih intensif kepada siswa untuk dapat menguasai Kosakata Bahasa Inggris.
2. Diperlukan pelatihan lanjutan untuk mengasah pengetahuan dan wawasan para peserta pelatihan tentang kosakata Bahasa Inggris di SMP Swasta Amalyatul Huda.
3. Diperlukan implementasi pengembangan dari penjelasan materi mengenai tips menguasai kosakata Bahasa Inggris berbasis korpus dengan media sketch engine/mesin sketsa di SMP Swasta Amalyatul Huda agar dapat dipergunakan baik di internal sekolah maupun luar sekolah
4. Metode pembelajaran berbasis korpus linguistic dapat dikembangkan pada jenis genre bahasa Indonesia yang lain, seperti bahasa Indonesia akademik ataupun bahasa Indonesia di sosial media.

DAFTAR PUSTAKA

- Afzal, N. (2019). A Study on Vocabulary Learning Problems Encountered by BA English Majors at the University Level of Education. *Arab World English Journal*.<https://doi.org/10.24093/awej/vol10no3.6>
- Barnard, R., Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2002). Approaches and Methods in Language Teaching. *TESOL Quarterly*. <https://doi.org/10.2307/3588247>
- Bennett, G. R. (2010). *Using Corpora in the Language Learning Classroom: Corpus Linguistics for Teachers*. University of Michigan Press.
- Harmon, J. M., Wood, K. D., & Kiser, K. (2009). Promoting Vocabulary Learning with the Interactive Word Wall. *Middle School Journal*.
- Jan Pomikalek, Pavel Rychl´y, and Milo´s Jakub ˇicek. ˇ2012. Building a 70 Billion Word Corpus of English from ClueWeb. In *Proceedings of the Eight International Conference on Language*

- Resources and Evaluation (LREC'12)*, pages 502–506.
- Jonathans, P. M., Widiati, U., Astutik, I., & Ratri, D. P. (2021). The Practices Of Intentional Vocabulary Acquisition For Asian Efl Learners: A Systematic Review. *English Review: Journal of English Education*, 9(2), 253–262.
- Langenscheidt. (2010). *Langenscheidt Grosswörterbuch Deutsch als Fremdsprache*. Berlin & München: Langenscheidt.
- Maddalena, S.R. (2001). *An investigation into how corpus analysis may be used in the second language classroom to solve some of the problems surrounding non-natives speakers' understanding of seemingly synonymous words*. Retrieved August 15, 2009 from ERIC database
- McEnery, Tony and Wilson. 2007. *Corpus Linguistics*. Edinburgh University Press. Edinburgh
- Nation, I. S. P., & Hunston, S. (2013). *Learning Vocabulary in Another Language*. In *Learning Vocabulary in Another Language*.
<https://doi.org/10.1017/cbo9781139858656>
- Susanto, A. (2017). The Teaching Of Vocabulary: A Perspective. *Jurnal Kata*.
<https://doi.org/10.22216/jk.v1i2.2136>
- Suyanto, Kasihani K. E. (2015). *English For Young Learners: Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Varley, S. (2008). I'll just look that up in the concordance: Integrating corpus consultation into the language learning environment. *Computer Assisted Language Learning*, 22(2), 133-152.
- Yulia, Emidar, Ena. (2013). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Teka-teki Silang di Kelas Vila SMPN 2 Sungai Penuh*. Padang: Universitas Negeri Padang.
[<http://download.portalgaruda.org/article.php?Article=101577&val=1517>][diakses tanggal 21 Agustus 2017]