

Pengajaran Bahasa Inggris Melalui Running Dictation Game di SMP Swasta Sinar Husni Medan

Risa Anggraini¹, Reni Rosianna Lumbangaol², Annisa Mahmud³

^{1,2,3}Department of English, Faculty of Political Science and Education, University of Potensi Utama Medan, Jl. K.L Yos Sudarso Km, 6,5, No. 3-A, T. Mulia, Medan, 20241, Indonesia

¹risaanggraini@potensi-utama.ac.id, ²reni.inparsaaka@gmail.com, ³aannisa603@gmail.com

(: coresponding author)*

Abstrak

Mengetahui pentingnya kegunaan bahasa, siswa harus mampu menguasai bahasa Inggris supaya mereka bisa berperan dalam era globalisasi dimana hampir semua bidang industri menggunakan Bahasa Inggris. Hal ini berbanding terbalik dengan kemampuan bahasa Inggris siswa itu sendiri, banyak siswa tidak memiliki kemampuan bahasa Inggris yang baik. Salah satu faktornya yaitu siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar karena pengajaran yang dilakukan sangat monoton. Siswa merasa belajar bahasa Inggris itu sulit dan ditambah dengan cara mengajar guru yang tidak bisa menarik minat siswa. Salah satu solusi yang bisa dipilih yaitu dengan mengimplementasikan game (permainan). Running Dictation Game adalah salah satu tehknik pembelajaran yang sangat dianjurkan untuk diaplikasikan oleh guru bahasa Inggris didalam kelas mereka. Ada 30 siswa kelas VIII.3 SMP Swasta Sinar Husni Medan yang terlibat sebagai peserta dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Berdasarkan hasil setelah dilakukan pengajaran menggunakan Running Dictation Game, siswa termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris lebih giat lagi. Siswa merasa belajar Bahasa Inggris melalui Running Dictation Game ini sangat menyenangkan. Mereka merasa seperti sedang tidak belajar karena kegiatan pembelajaran berlangsung sangat seru.

Kata Kunci: Pengajaran Bahasa Inggris, Keterampilan Bahasa Inggris, Running Dictation Game.

Abstract

Knowing the importance of language used, students should be able to master English in order they can have a role in the era of globalization where almost all industrial fields use English. This is in another way around with the students' English abilities themselves, many students do not have good ability in English. One of factors cause this thing is that students feel bored and are not interested to learn because the teaching done is too monotone. Students think that learning English is hard and also the way teachers teach cannot attract students' interests. One of solutions can be implemented is through games. Running Dictation Game is one of teaching techniques that is highly recommended to be applied by teachers in their class. There are 30 students class VIII.3 of SMP Swasta Sinar Husni Medan participated in this community service program. Based on the findings after implementing Running Dictation Game, students are motivated to learn English much harder than before. Students think that learning though Running Dictation Game is so much fun. They even consider that they do not feel they are learning because the class is exciting.

Keywords: English Teaching, English skills, Running Dictation Game.

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan setiap orang. Tanpa bahasa seorang tidak dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Oleh sebab itu, peranan bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari tidak boleh diabaikan begitu saja. Mengetahui pentingnya kegunaan bahasa, siswa harus mampu menguasai bahasa asing yaitu bahasa Inggris supaya mereka bisa berperan dalam era globalisasi dimana hampir semua bidang industri menggunakan Bahasa Inggris. Hal ini berbanding terbalik dengan kemampuan bahasa Inggris siswa itu sendiri, masih banyak dari mereka yang tidak memiliki kemampuan bahasa Inggris yang memadai. Bahkan, siswa juga tidak mengetahui dasar dari bahasa Inggris sama sekali. Berdasarkan penelitian yang sudah banyak dilakukan, faktor utama yang membuat siswa tidak mampu menguasai bahasa Inggris yaitu tidak adanya kemauan dari siswa itu sendiri untuk belajar. Dan tidak adanya kemauan ini tentu sejalan dengan tidak adanya motivasi baik dari dalam maupun luar.

Motivasi dari dalam yaitu dari siswanya sendiri sedangkan motivasi dari luar yaitu lingkungan sekitar, seperti guru/pengajar bahasa Inggris. Tidak hanya itu, faktor lainnya yaitu siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar karena pembelajaran yang dilakukan sangat monoton. Siswa merasa belajar bahasa Inggris itu sulit dan ditambah dengan cara mengajar guru yang tidak menarik membuat siswa tidak menyukai bahasa Inggris sehingga mereka merasa tidak perlu untuk menguasai bahasa Inggris. Selanjutnya, bahasa Inggris di Indonesia hanya sebagai bahasa asing bukan bahasa kedua. Artinya, penggunaan bahasa Inggris itu sangat jarang digunakan diluar kelas, terutama di daerah. Hal ini tentu memberikan dampak tersendiri bagi siswa dalam memahami pentingnya peranan Bahasa Inggris. Oleh karena itu, siswa harus terus diberikan edukasi tentang pentingnya menguasai dan menggunakan Bahasa Inggris.

Menanggapi permasalahan diatas, salah satu solusi yang bisa dipilih yaitu dengan mengimplementasikan game (permainan). Dengan adanya game, siswa merasa pembelajaran menjadi menyenangkan karena mereka belajar sambil bermain dan materi yang dipelajari akan lebih mudah untuk dipahami. Oleh karena itu, Running Dictation Game adalah salah satu tehnik pembelajaran yang sangat dianjurkan untuk diaplikasikan oleh guru bahasa Inggris didalam kelas mereka (Yan, 2005). Running Dictation Game merupakan tehnik pembelajaran yang dapat mengintegrasikan semua keterampilan baik mendengar, menulis, berbicara, membaca, dan lainnya (Indah, 2019).

Kegiatan pembelajaran dalam Running Dictation Game ini sangat ideal untuk semua level yaitu anak-anak hingga orang dewasa dan juga untuk pemula serta mahir (Jaya et al., 2020). Berikut ulasan singkat mengenai cara penerapan Running Dictation Game di dalam kegiatan pembelajaran, 1) Siswa akan dibagi kedalam beberapa kelompok, 2) Masing-masing kelompok akan diberikan teks bacaan yang sama dan teks tersebut akan ditempel di dinding kelas, 3) Setiap kelompok diminta untuk menentukan siapa yang akan menjadi pelari, penulis, dan peran lainnya, setelah itu 4) Siswa akan dijelaskan aturan yang akan berlaku didalam permainan misalnya pelari lari ke tembok dan menghafal potongan teks dan kembali untuk mendikte kalimat yang dibaca ke anggota mereka, tidak boleh mengeluarkan suara selama proses pendiktean jika terdengar suara saat melakukan transfer informasi antara pelari dan penulis maka kelompok mereka akan didiskualifikasi, 5) Kelompok yang melakukan pendiktean paling cepat dan semua isi tulisannya paling benar adalah pemenangnya, dan terakhir 6) Guru akan memberikan timbal balik dari kegiatan yang berlangsung (Reski & Musfirah, 2019). Oleh karena itu, kegiatan dari Running Dictation Game ini dapat membuat siswa lebih antusias dan bersemangat dalam proses pembelajaran karena siswa dapat bermain sambil belajar di kelas (Zulraudah & Jufri, 2014).

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas maka ada beberapa permasalahan dalam kegiatan ini, yaitu apakah penggunaan Running Dictation Game dalam pengajaran bahasa Inggris efektif bagi siswa di SMP Swasta Sinar Husni Medan dan bagaimana pengaruh penggunaan Running Dictation Game dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa di SMP Swasta Sinar Husni Medan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengajaran Bahasa Inggris

Pemerintah Indonesia memutuskan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib disekolah baik di SD, SMP maupun SMA. Hal ini dikarenakan pentingnya penggunaan Bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional yang digunakan oleh banyak negara di dunia (Wangge & Timu, 2020). Bahasa Inggris disebut sebagai bahasa persatuan dunia karena seluruh orang yang berasal dari negara yang berbeda didunia bisa berkomunikasi dalam satu bahasa yang sama yaitu Bahasa Inggris (Destiana et al., 2019). Mengetahui pentingnya penggunaan Bahasa Inggris dalam berkomunikasi, Indonesia tidak mau ketinggalan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusianya dengan cara menerapkan pembelajaran Bahasa Inggris disekolah (Purnawati, 2017). Tidak hanya dalam hal komunikasi, Bahasa Inggris digunakan hampir dalam semua sektor yaitu pendidikan, teknologi, bisnis, hiburan, media, dan masih banyak lainnya. Oleh karena itu, hal ini membuat penguasaan Bahasa Inggris menjadi keharusan bagi generasi muda agar mampu bertahan, bersaing dan siap menghadapi kemajuan zaman yang semakin modern (Agustiani & Yulia, 2018).

Berdasarkan pentingnya pembelajaran Bahasa Inggris, guru tentunya harus membantu pemerintah dalam mencapai tujuan tersebut. Guru diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa disekolah, paling tidak siswa harus mampu menguasai kemampuan dasar berbahasa Inggris (Duncan, M., W., & Westgate, 2010). Oleh sebab itu, guru harus menemukan cara atau metode pengajaran yang tepat dan efektif. (Tang, 2012) mengatakan salah satu cara metode yang bisa digunakan yaitu mengajar Bahasa Inggris melalui games (permainan). Pengajaran Bahasa Inggris melalui games (permainan) bisa menarik minat siswa dalam belajar karena belajar melalui games (permainan) memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Siswa menikmati proses pembelajaran, siswa menjadi lebih senang dan nyaman ketika belajar melalui games (permainan) (Hadi & Zakiah, 2021).

2.2 Running Dictation Games

Running Dictation adalah salah satu bentuk permainan dikte yang bisa guru aplikasikan di dalam pengajaran Bahasa Inggris. Running Dictation Games bisa diaplikasikan untuk semua kemampuan seperti mendengarkan, membaca, menulis, dan juga berbicara dalam satu kegiatan yang sama (Setiani, 2021). Guru bisa mengimplementasikan Running Dictation Games untuk semua level pelajar, baik pelajar anak-anak, pelajar remaja, maupun pelajar dewasa (Anggraini & Lubis, 2022). Di dalam tehnik Running Dictation Games, siswa akan dilibatkan didalam pengajaran dan pembelajaran secara aktif. Running Dictation Games memfasilitasi siswa dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggrisnya (Nurdianingsih

& Rahmawati, 2018). Siswa menjadi aktif dan bersemangat dalam belajar karena penerapannya yang mudah dan juga menyenangkan sehingga membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif (Anggraini, 2019).

2.3 Pengajaran Bahasa Inggris Melalui Running Dictation Games

(Reski & Musfirah, 2019) menjelaskan bahwa Running Dictation Games sangat mudah untuk diterapkan di dalam pengajaran Bahasa Inggris. Guru harus menentukan terlebih dahulu teks bacaan yang akan digunakan sebagai bahan ajar yang akan ditempelkan di dinding kelas. (Kellogg, 2008) Kemudian, guru akan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari beberapa anggota dimana setiap anggota memiliki peran yang berbeda-beda. Satu orang akan menjadi pelari/pendikte, dan dua lainnya akan menjadi penulis (Annisa & Al-Hafizh, 2013). Guru akan menerapkan durasi waktu saat Running Dictation Games berlangsung. Setelah itu, siswa yang berperan menjadi pelari akan berlari ke arah teks bacaan yang sudah ditempel di dinding kemudian siswa tersebut akan mendiktekan apa yang dia baca dari teks tersebut. Siswa yang bertugas sebagai penulis akan menuliskan teks yang didiktekan (Zulkifli, 2014). Hal inilah yang membuat teknik belajar Running Dictation Games menjadi sangat menarik dan efektif digunakan di dalam pengajaran Bahasa Inggris (Tang, 2012).

3. METODE PELAKSANAAN

3.1 Metode Pelaksanaan

Berikut rincian pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Swasta Sinar Husni Medan:

1. Melakukan sosialisasi langsung kepada mitra dalam hal ini yaitu kepada pihak sekolah SMP Swasta Sinar Husni Medan serta menyampaikan informasi secara detail tentang kegiatan yang akan dilakukan.
2. Memberikan materi workshop berupa handout dari powerpoint ke setiap peserta kegiatan yaitu siswa-siswi kelas VIII.3 SMP Swasta Sinar Husni Medan.
3. Memberikan edukasi tentang pentingnya Bahasa Inggris, lalu menjelaskan materi descriptive text (definisi, struktur bahasa, fungsi, dan juga contoh dari descriptive text itu sendiri) yang akan digunakan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dalam pengabdian kepada masyarakat ini. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya apapun yang berkaitan terhadap materi (descriptive text) sampai mereka memahami semuanya. Setelah itu, pemateri juga menjelaskan tentang penggunaan Running Dictation Game (mulai dari apa itu Running Dictation Game, cara dan aturan penerapannya). Siswa juga diberikan kesempatan untuk bertanya tentang Running Dictation Game. Pemateri merespon semua pertanyaan yang diajukan.
4. Melakukan diskusi dan praktik pengajaran (materi descriptive text) dengan menggunakan Running Dictation Game untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris (berbicara, menulis, mendengar, dan membaca) siswa kelas VIII.3 SMP Swasta Sinar Husni Medan.
5. Mengevaluasi kegiatan yang sudah dilakukan. Pemateri memastikan peserta kegiatan yaitu siswa kelas VIII.3 mendapatkan sesuatu dari kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan, memahami materi yang diajarkan. Pemateri memastikan perkembangan pengetahuan siswa dengan mengizinkan siswa untuk bertanya hal-hal yang belum mereka pahami dengan baik, pemateri juga meminta salah satu siswa untuk mereview materi yang sudah dilakukan.
6. Memberikan timbal-balik (feedback) kepada peserta kegiatan dengan cara mendiskusikan hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran dan pengajaran yang sudah dilakukan.

3.2 Tempat Dan Waktu Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Sabtu, 27 Mei 2023 dari jam 09.00 s.d selesai, dengan dihadiri 25 siswa kelas VIII.3 SMP Swasta Sinar Husni Medan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam bentuk pembelajaran, kegiatannya berupa penyampaian materi, penjelasan materi bahasa Inggris yaitu descriptive text karena teks ini digunakan sebagai bahan ajar, penjelasan tentang Running Dictation Game (aturan dan tata cara penerapan Running Dictation Game) kepada siswa, diskusi (tanya-jawab) kemudian praktik langsung pengajaran bahasa Inggris melalui Running Dictation Game. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk bertanya apapun terkait dengan topik pembahasan. Running Dictation Game diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif teknik pengajaran bagi guru, selain itu Running Dictation ini juga diharapkan dapat menarik minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran dalam pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung sangat baik, siswa memberikan respon yang sangat positif selama kegiatan berlangsung. Hal

ini terlihat dari seberapa aktifnya mereka selama kegiatan pembelajaran berlangsung dimana siswa sangat aktif bertanya dan juga aktif berdiskusi.

Kegiatan ini sendiri dilakukan diruang belajar kelas VIII.3 SMP Swasta Sinar Husni Medan dengan memberikan handout dari power point materi (descriptive text), menjelaskan tentang Running Dictation Game, dan menjelaskan secara rinci tentang aturan dari kegiatan pembelajaran menggunakan Running Dictation Game. Setelah itu, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok lalu siswa diberikan simulasi singkat tentang penerapan Running Dictation Game untuk materi descriptive text. Kemudian, siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang masih belum mereka pahami dan hal-hal yang masih membuat mereka bingung. Singkatnya, sebelum dilakukannya kegiatan belajar mengajar menggunakan Running Dictation Game, pemateri dan juga peserta kegiatan (siswa kelas VIII.3) melakukan sesi diskusi dan tanya jawab seputar materi descriptive text dan Running Dictation Game secara keseluruhan sampai semua siswa benar-benar memahaminya dengan baik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengajaran Bahasa Inggris melalui Running Dictation Game di SMP Swasta Sinar Husni Medan berlangsung sangat menyenangkan. Peserta kegiatan yaitu siswa-siswi kelas VIII.3 SMP Swasta Sinar Husni Medan yang sebelumnya tidak terlalu menyukai Bahasa Inggris sekarang sangat antusias untuk belajar Bahasa Inggris lebih giat lagi. Banyak dari mereka yang sebelumnya juga tidak tertarik terhadap Bahasa Inggris namun setelah diajarkan dengan Running Dictation Game, siswa menjadi termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris setiap hari, bahkan ada yang sudah berniat untuk mengambil kelas belajar tambahan diluar sekolah yaitu mengambil kursus Bahasa Inggris.

Siswa kelas VIII.3 dulunya berpikir belajar Bahasa Inggris itu susah dan tidak menyenangkan, namun setelah mereka belajar dengan menggunakan Running Dictation Game, pandangan mereka langsung berubah. Oleh sebab itu, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat terutama bagi siswa kelas VIII.3, melalui Running Dictation Game siswa dapat membangun hubungan dengan sesama temannya lebih erat lagi karena pada dasarnya tehnik pengajaran ini dilakukan secara tim, dimana siswa bekerja sama dalam kelompok. Jadi, siswa dapat belajar dan membantu satu sama lainnya. Running Dictation Game memberikan dampak positif terhadap banyak hal, terutama terhadap minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris, siswa menjadi sangat tertarik untuk belajar.

Peserta kegiatan yang berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa kelas VIII.3 SMP Swasta Sinar Husni Medan, lokasi sekolahnya yaitu Jalan Veteran Gang Utama Pasar V Helvetia, Desa Helvetia, Kec. Labuhan Deli, Kab. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara. Dari lokasi tim pelaksana ke lokasi tempat kegiatan yaitu hanya 1 km atau sekitar 5 menit. Kegiatan pengabdian ini dimulai pukul 09.00 sampai pukul 12.00 WIB. Berikut beberapa dokumentasi yang diambil selama kegiatan, pelaksanaan kegiatan dilakukan di SMP Swasta Sinar Husni Medan.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan PKM

4.1 Hasil Kegiatan

1. Hasil Lokakarya dan Pelatihan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama kegiatan pengajaran berlangsung dan juga dari diskusi serta tanya jawab bersama peserta kegiatan, berikut beberapa hasil kegiatan yang didapatkan:

- a. Siswa kelas VIII.3 SMP Swasta Sinar Husni Medan sangat antusias selama kegiatan pembelajaran berlangsung, hal ini terlihat dari respon yang diberikan oleh siswa. Mereka sangat aktif, ceria, senang dan juga interaktif. Siswa juga termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris lebih giat dan lebih dalam lagi sampai mereka menjadi terampil dalam berbahasa Inggris.
- b. Pembelajaran menggunakan Running Dictation Game membuat siswa terlibat secara aktif didalam kegiatan pembelajaran. Siswa bekerja sama dengan temannya sehingga siswa juga belajar lebih interaktif tidak hanya dengan pemateri tapi juga dengan teman-teman satu timnya. Didalam Running Dictation Game siswa belajar memahami kalimat secara keseluruhan seperti mengingat

kalimat, struktur kalimat, dan lainnya. Sebab, didalam aturan bermainnya, siswa yang bertugas sebagai pelari (*runner*) harus berlari menghampiri tulisan yang sudah ditempel guru didinding lalu mendiktekannya ke temannya atau penulis (*writer*). Sehingga kemampuan untuk mengingat dan berkomunikasi sangat diperlukan selama kegiatan berlangsung. Secara singkat, aktivitas inilah yang dapat merangsang keterampilan berbahasa siswa seperti kemampuan berbicara, menulis, membaca, dan juga mendengar. Pada dasarnya, Running Dictation Game mengintegrasikan banyak keterampilan bahasa.

- c. Penerapan Running Dictation Game membantu siswa untuk belajar mengelola waktu dan bekerjasama secara kooperatif dan interaktif. Tidak hanya itu, siswa juga terlatih untuk belajar lebih disiplin dan bertanggung jawab karena Running Dictation Game memfasilitasi kegiatan yang mendorong siswa untuk mampu bekerjasama dalam tim dan memecahkan masalah bersama-sama. Siswa tentunya belajar berinteraksi dengan teman-temannya.
 - d. Melalui Running Dictation Game, guru diberikan alternatif teknik pengajaran yang lebih bervariasi agar pembelajaran lebih efektif dan inovatif. Guru dituntut menjadi lebih kreatif dalam mengajar dan menerapkan metode/teknik mengajar yang lebih menarik didalam kegiatan belajar mengajar. Kreatifitas guru bisa menghilangkan kejenuhan siswa dalam belajar. Selain itu, kegiatan belajar yang tidak monoton juga bisa memotivasi siswa untuk belajar aktif didalam kelas.
2. Faktor Pendukung dan Penghambat
- Faktor pendukung yang membuat kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terlaksana yaitu besarnya minat dan ketertarikan masyarakat (dalam hal ini peserta kegiatan). Antusiasme yang diberikan sangat mempengaruhi terlaksananya kegiatan, dimana kegiatan berlangsung sukses, kondusif, efektif, dan juga menyenangkan. Sedangkan, faktor penghambat yang ada didalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu waktu yang terbatas dimana diskusi tidak bisa dilakukan lebih lama.

4.2 Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi adalah upaya yang dilakukan untuk mengetahui perkembangan siswa terhadap kegiatan. Oleh sebab itu, monitoring dan evaluasi berperan sangat baik untuk kemajuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Monitoring dilakukan untuk mengetahui informasi dan pengetahuan yang didapatkan oleh siswa selama kegiatan. Monitoring dan juga evaluasi dilakukan dalam bentuk diskusi dan tanya jawab. Selain itu, siswa juga akan diminta untuk menjelaskan ulang apa yang sudah mereka dapatkan selama kegiatan berlangsung. Hal ini dilakukan guna mengetahui dan mengevaluasi wawasan, ilmu pengetahuan, dan kemampuan siswa.

5. KESIMPULAN

Penerapan Running Dictation sudah memberikan dampak yang sangat positif dan juga perubahan sudut pandang yang sangat signifikan bagi siswa dalam belajar bahasa Inggris Siswa tidak hanya belajar soal materi bahasa Inggris tetapi hal lainnya seperti meningkatkan cara komunikasi, interaksi dengan sesama teman, kedisiplinan diri, kerja sama tim, dan kemampuan lainnya. Khususnya, siswa dapat meningkatkan keterampilan bahasa Inggris mereka seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Siswa juga bisa meningkatkan kosa-kata bahasa Inggris. Kegiatan belajar juga menjadi lebih efektif. Hal ini terbukti berdasarkan respon positif yang diberikan siswa setelah mereka mendapatkan pembelajaran menggunakan Running Dictation Game. Selain itu, Running Dictation Game juga menarik minat siswa untuk belajar bahasa Inggris, siswa menjadi sangat terdorong untuk belajar lebih giat. Sebelumnya, siswa tidak begitu peduli terhadap bahasa Inggris. Siswa merasa jenuh belajar bahasa Inggris karena mereka menganggap bahasa Inggris sangat susah dan juga tidak terlalu dibutuhkan didalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dengan adanya pengajaran bahasa Inggris melalui Running Dictation Game ini membantu mengedukasi siswa tentang pentingnya peranan bahasa Inggris untuk kebutuhan pendidikan mereka dikemudian hari. Siswa merasa nyaman saat belajar. Mereka fokus mengerjakan apa yang diminta tapi dengan perasaan yang tidak tegang. Running Dictation Game juga membuat siswa berpikir secara kritis karena mereka harus mengingat apa yang mereka baca pada teks yang ditempelkan didinding kelas. Siswa melatih daya ingat mereka sekaligus belajar dengan cermat. Singkatnya, Running Dictation Game membuat siswa menjadi lebih aktif, interaktif, komunikatif, dan kooperatif dalam belajar. Tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa, Running Dictation Game juga memberikan manfaat bagi guru di SMP Swasta Sinar Husni Medan terutama guru bahasa Inggris. Running Dictation Game bisa dijadikan salah satu alternatif teknik mengajar dikelas karena sangat mudah untuk diterapkan, guru tidak memerlukan banyak bahan yang harus disiapkan, hal ini tentu saja sangat membantu dalam mengajar. Hanya saja, penggunaan Running Dictation Game tetap harus disesuaikan dengan materi ajar. Dengan kata lain, Running Dictation Game bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan

materi yang akan diajarkan. Guru sangat dianjurkan untuk menggunakan teknik mengajar Running Dictation Game ini agar pembelajaran tidak monoton.

Daftar Pustaka

- Agustiani, M., & Yulia, H. (2018). RUNNING DICTATION TECHNIQUE AND LEARNING MOTIVATION: THEIR EFFECTS ON STUDENTS' LISTENING COMPREHENSION ACHIEVEMENT. *The Journal Of English Literacy Education: The Teaching And Learning Of English As A Foreign Language*, 5(2), 76–83.
- Anggraini, R. (2019). THE USE OF CHART GAME IN TEACHING VOCABULARY TO THE FIFTH GRADERS OF ONE STATE PRIMARY SCHOOL IN BANYUASIN. *Journal MELT (Medium for English Language Teaching)*, 4(2), 191–202.
- Anggraini, R., & Lubis, I. M. (2022). Students' Perceptions on Multicultural Classroom: A Case Study in One Private University in Medan. *International Conference on Sustainable Innovation on Humanities, Education, and Social Sciences (ICOSI-HESS 2022)*, 391–402.
- Annisa, R., & Al-Hafizh, M. (2013). Teaching writing a descriptive text to senior high school students by using the CSW game. *Journal of English Language Teaching*, 1(2), 78–86.
- Destiana, M., Bahri, S., & Inayah, N. (2019). The use of running dictation technique to improve students' listening skill. *Research in English and Education Journal*, 4(1), 32–38.
- Duncan, M., W., & Westgate, C. (2010). *Running dictation for pronunciation practice. Current Issues in The Language Teacher*, 34 (3).
- Hadi, D. F., & Zakiah, K. (2021). Strategi Digital Marketing Bagi UMKM untuk Bersaing di Era Pandemi. *Competitive*, 16, 32–41.
- Indah, O. D. (2019). STUDENTS' PERCEPTION ON RUNNING DICTATION METHOD IN ESP CLASSROOM. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 7(1).
- Jaya, H. P., Pitaloka, N. L., & Wijaya, A. (2020). Running Dictation to Develop Students' Listening Comprehension Ability. *Indonesian Research Journal in Education/ IRJE/*, 543–555.
- Kellogg, R. T. (2008). Training writing skills: A cognitive developmental perspective. *Journal of Writing Research*, 1(1), 1–26.
- Nurdianingsih, F., & Rahmawati, O. I. (2018). Running dictation as an effective technique on the teaching writing skill. *English Language And Literature International Conference (Ellic) Proceedings*, 2, 127–131.
- Purnawati, P. (2017). Running Dictation To Activate Students In Speaking Class. *English Education: Journal Of English Teaching And Research*, 2(2), 88–94.
- Reski, I. Y. Y., & Musfirah, M. (2019). The Use Of Running Dictation In Teaching Listening Skill At The Sixth Semester Of Cokroaminoto Palopo. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 7(1).
- Setiani, R. (2021). CORRECTIVE FEEDBACK AND THE DEVELOPMENT IN WRITING A PARAGRAPH AT THE SECOND SEMESTER STUDENTS OF MUHAMMADIYAH KOTABUMI UNIVERSITY. *Didascein: Journal of English Education*, 2(2), 82–88.
- Tang, Q. (2012). The effectiveness of dictation method in college English vocabulary teaching. *Theory and Practice in Language Studies*, 2(7), 1472.
- Wangge, Y. S., & Timu, W. D. (2020). Peningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Running Dictation Pada Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri Mautenda. *Jurnal Kiprah*, 8(1), 38–45.
- Yan, G. (2005). A process genre model for teaching writing. *English Teaching Forum*, 43(3), 18–26.
- Zulkifli, N. A. (2014). Meningkatkan kemampuan bahasa inggris siswa dengan menggunakan running dictation melalui materi agama di sd it al-fittiyah pekanbaru. *Kutubkhanah*, 17(2), 175–197.
- Zulraudah, Z., & Jufri, J. (2014). Teaching writing by using running dictation activity for elementary school students. *Journal of English Language Teaching*, 3(1), 58–63.