

Strategi Penerjemahan Video Game Berbahasa Inggris Untuk Siswa/ Sederajat Di Rejang Lebong

Dhanu Ario Putra ¹⁾; Ami Pradana ²⁾; M. Aldimas Maulana ³⁾; Aget Pramana ⁴⁾
^{1,2,3,4)} Universitas Dehasen Bengkulu

Email: ¹ dhanryu@unived.ac.id; ² ami.pradana@unived.ac.id; ³ aldimasmaulana@gmail.com; ⁴ agetpramana@gmail.com;

ARTICLE HISTORY

Received [09 December 2023]
Revised [15 Januari 2024]
Accepted [20 Januari 2024]

KEYWORDS

Translation, Video Game

This is an open access article
under the [CC-BY-SA](#) license



ABSTRAK

Kegiatan ini merupakan kegiatan pendampingan kepada siswa-siswa bagaimana cara atau strategi yang dipakai dalam penerjemahan video game berbahasa Inggris di SMA Negeri 01 Curup. Sekolah ini terletak di Jalan Basuki Rahmat No. 1 Curup Rejang Lebong. Secara umum sekolah yang terakreditasi B ini telah memiliki sarana dan prasarana yang memadai serta sistem dan tata kelola yang baik. Namun perlu ditingkatkan literasi siswa terutama dalam bahasa asing. Pembelajaran bahasa Inggris diampu oleh dua orang guru untuk semua kelas dari kelas X sd. XII. Sementara kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka untuk kelas X dan XI, K13 untuk kelas XII. Kemampuan berbahasa Inggris siswa, terutama dalam menerjemahkan suatu kalimat masih tergolong lemah menurut pengakuan guru bahasa Inggris setempat. Kegiatan bertujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks atau kalimat yang berbahasa Inggris sehingga jika diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi kalimat yang mudah dimengerti. Hasil evaluasi menunjukkan pencapaian positif, termasuk peningkatan pemahaman siswa, kreativitas dalam produk akhir, dan keterlibatan yang lebih tinggi dalam pembelajaran. Dengan perbaikan ini, kegiatan ini dapat menjadi landasan efektif untuk meningkatkan keterampilan menerjemahkan dan mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan literasi di masa depan.

ABSTRACT

This activity is a mentoring activity for students on the methods or strategies used in translating English language video games at SMA Negeri 01 Curup. This school is located on Jalan Basuki Rahmat No. 1 Curup Rejang Lebong. In general, schools that are accredited B have adequate facilities and infrastructure as well as good systems and governance. However, it is necessary to increase student literacy, especially in foreign languages. English learning is taught by two teachers for all classes from class X elementary school. XII. Meanwhile, the curriculum used is the Merdeka Curriculum for classes X and XI, K13 for class XII. Students' English language skills, especially in translating sentences, are still relatively weak according to local English teachers. The activity aims to improve students' understanding of texts or sentences in English so that when translated into Indonesian they become sentences that are easy to understand. Evaluation results show positive achievements, including increased student understanding, creativity in the final product, and higher engagement in learning. With these improvements, this activity can become an effective basis for improving translation skills and preparing them to face future literacy demands.

PENDAHULUAN

SMA Negeri 01 Curup merupakan salah satu SMA Negeri di Kabupaten Rejang Lebong yang terletak di Jalan Basuki Rahmat No. 1 Curup Rejang Lebong. Bengkulu. Akses menuju sekolah ini tidak rumit dan tidak terlalu jauh dari jalan poros kabupaten. Berdasarkan data yang dihimpun dari wawancara dengan kepala sekolah dan data sekolah website kemdikbud, sekolah ini sudah terakreditasi A. Untuk pembelajaran bahasa Inggris, sekolah ini memiliki jumlah guru yang terbatas, yakni hanya ada dua orang guru yang mengampu mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk kelas X sd. XII. Jika melihat jumlah siswa yang terdaftar maka jumlah guru bahasa Inggris di sekolah ini masih terhitung minim. Dilihat dari prestasi yang diperoleh oleh siswa dalam bidang bahasa, sekolah ini memiliki bibit-bibit yang mendukung dalam hal berbahasa Inggris, terlihat dari beberapa piala yang diraih oleh siswa dalam lomba Scrabble, baca puisi, baca berita, musikalisasi puisi, dan lomba debat bahasa Inggris. Prestasi-prestasi di bidang bahasa perlu ditingkatkan kembali di kalangan siswa. Oleh karena itu, tim Dosen Prodi Sastra Inggris berinisiatif untuk memberikan pendampingan secara khusus kepada siswa/siswi di kelas XII agar terampil dalam menerjemahkan teks yang berbahasa Inggris. Agar dapat menarik minat siswa/i untuk menerjemahkan teks, maka diberikanlah teks yang diambil dari salah satu game yang populer dikalangan remaja pada saat ini ialah game mobile legend sebagai materinya. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan siswa/i dapat memahami isi teks dengan mudah dan dapat menerjemahkan teks tersebut dengan padanan kata yang baik. Selain itu materi ini dapat memperkaya kosakata siswa dalam bahasa Inggris.

Selanjutnya melalui Nota Kantor Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan kepada Ketua LPPM Universitas Dehasen Bengkulu untuk dapat menerbitkan surat penugasan kegiatan pengabdian masyarakat pendidikan di SMA Negeri 1 Curup untuk semester ganjil 2023/2024 ini. Memberikan pendampingan tentang Strategi Penerjemahan Video Game Berbahasa Inggris Untuk Siswa/i SMA Negeri 1 Curup. Pengabdian ini juga memiliki beberapa tujuan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa

terhadap teks yang telah diterjemahkan kedalam bahasa tujuan. Berikut adalah beberapa tujuan yang dapat diidentifikasi:

- Mengetahui arti/makna bahasa Asing. Adanya terjemahan tentu kita dapat mengetahui arti bahasa asing, entah itu secara lisan atau pun tulisan.
- Memperkaya arti kosakata/istilah bahasa Asing. Ketika kita mengetahui arti bahasa Asing maka dengan sendirinya kita sedang memperkaya arti kosa kata bahasa Asing dalam otak kita.
- Belajar bahasa Asing. Dengan mengetahui terjemah bahasa Asing secara tidak langsung kita juga sedang belajar bahasa Asing, yaitu mempelajari arti kosakatanya, struktur, maupun cara pengucapannya.
- Menciptakan Peluang Lapangan Pekerjaan. Terjemah juga bermanfaat untuk membuka lapangan pekerjaan, seperti : penerjemah (translator), penyusun kamus, juru bahasa, guru bahasa Asing, penulis naskah, dan pekerjaan lainnya.
- Menyerap bahasa asing. Adanya bahasa Asing yang masuk di Indonesia juga menguntungkan para peneliti dan juru bahasa untuk menerjemahkan bahasa Asing ke dalam bahasa Indonesia untuk berbagai keperluan

Pendampingan Strategi Penerjemahan Video Game Berbahasa Inggris Untuk Siswa/i SMA Negeri 1 Curup memiliki sejumlah manfaat yang signifikan, termasuk:

- Pemahaman Mendalam: mengetahui arti bahasa Bahasa Inggris maka dengan sendirinya siswa sedang memperkaya arti kosa kata bahasa Inggris dalam otak siswa. siswa juga akan mengingat arti kata-kata bahasa Inggris yang sering kita temui dalam sehari-hari.
- Keterampilan Kritis dan Kreatif: Dengan mengetahui terjemah bahasa Inggris secara tidak langsung kita juga sedang belajar bahasa Inggris, yaitu mempelajari arti kosakatanya, struktur, maupun cara pengucapannya.
- Keterlibatan dan Motivasi Tinggi: penerjemahan menciptakan pengalaman pembelajaran menarik, relevan, dan bermakna, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Target capaian kegiatan pendampingan Strategi Penerjemahan Video Game Berbahasa Inggris Untuk Siswa/i SMA Negeri 1 Curup dapat mencakup beberapa hal, antara lain:

Pemahaman Naratif yang Lebih Mendalam:

- Meningkatkan kemampuan siswa SMA Negeri 1 Curup dalam memahami strategi yang dipakai dalam penerjemahan suatu teks.
- Keterampilan Analisis dan Kritis yang Terasah: Mengembangkan keterampilan analisis dan kritis siswa dalam mengurai dan mengevaluasi unsur-unsur penting penerjemahan.
- Keterlibatan dan Motivasi yang Tinggi dalam Pembelajaran: Meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa SMA Negeri 1 Curup dalam penerjemahan melalui pengalaman pembelajaran yang menarik dan relevan.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan secara langsung (tatap muka) dalam 1 kelas yang merupakan gabungan dari 4 kelas yang ada. Selain dikemas dalam bentuk sosialisasi, kegiatan ini juga dilengkapi dengan kegiatan turun langsung ke lapangan untuk mensosialisasikan Prodi Sastra Inggris bagi calon lulusan sekaligus memberikan motivasi kepada mereka untuk melanjutkan studi ke jenjang perguruan tinggi setelah lulus SMA serta memberikan trik memilih universitas yang tepat untuk masa depan mereka. Selain itu juga diselipkan informasi tentang kehidupan kampus dan strategi mendapatkan beasiswa. Kegiatan dilaksanakan secara semi formal agar siswa dapat menyerap ilmunya dengan baik tanpa adanya unsur tekanan. Sumber dana dalam pelaksanaan berasal dari dana pengabdian masyarakat dosen dan mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu.



Gambar 1. Work breakdown structure Pengabdian kepada Masyarakat

Berikut proses kegiatan sampai akhir kegiatan yaitu finalisasi kegiatan.

Tabel 1. Sumber Daya Penelitian

No	Aktivitas	Manusia	Perangkat
1	Penentuan judul	Dhanu Ario Putra	Laptop
2	Survey Awal	Dhanu Ario Putra, Aldimas maulana	Laptop, Smartphone
...	Presentasi kegiatan	Dhanu Ario Putra...	Infokus, Laptop
N	Pembuatan Laporan	Ami Pradana, Aget Pramana	Smartphone

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Aktivitas

Hasil dari kegiatan pendampingan Strategi Penerjemahan Vidio Game Berbahasa Inggris Untuk Siswa/i SMA Negeri 1 Curup dapat mencakup berbagai aspek positif. Berikut adalah beberapa hasil yang mungkin dicapai:

- Peningkatan Pemahaman: Siswa mengalami peningkatan pemahaman terhadap strategi penerjemahan bahasa Inggris.
- Pengembangan Keterampilan Analisis dan Kritis: Siswa mengembangkan keterampilan analisis dan kritis dalam menerjemahkan suatu teks.
- Keterlibatan dan Motivasi yang Tinggi dalam Pembelajaran: Keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat, terbukti dari partisipasi aktif, diskusi, dan semangat belajar yang meningkat.
- Produk Akhir yang Kreatif dan Inovatif: Siswa menghasilkan produk akhir berupa terjemahan atau bentuk presentasi lain yang mencerminkan kreativitas dan inovasi mereka dalam menerapkan keterampilan penerjemahan.
- Pemahaman Konteks Dunia Nyata: Siswa dapat mengaplikasikan keterampilan penerjemahan dalam konteks dunia nyata, seperti menerapkan keterampilan analisis dalam situasi kehidupan sehari-hari atau profesi.
- Pemberdayaan sebagai Pembelajar Mandiri: Siswa menjadi lebih mandiri sebagai pembelajar, dengan kemampuan untuk terus mengembangkan keterampilan penerjemahan mereka melalui pengalaman belajar yang diberikan.

Penyelesaian Masalah

Evaluasi kegiatan pendampingan Strategi Penerjemahan Vidio Game Berbahasa Inggris dapat mencakup beberapa aspek evaluatif yang dapat menggambarkan keberhasilan dan area perbaikan dari kegiatan tersebut. Berikut adalah hasil evaluasi yang mungkin dicapai:

- Partisipasi dan Keterlibatan Siswa:
 - Positif: Partisipasi siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
 - Area Perbaikan: Evaluasi menyeluruh terhadap tingkat keterlibatan dapat membantu mengidentifikasi siswa yang memerlukan dorongan tambahan.
- Kualitas Produk Akhir:
 - Positif: Siswa menghasilkan produk akhir yang berupa teks yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yang mencerminkan pemahaman mendalam dan kreativitas mereka.
 - Area Perbaikan: Feedback konstruktif dapat membantu siswa meningkatkan kualitas dan detail produk akhir mereka.
- Kemajuan Individu Siswa:
 - Positif: Terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan menerjemahkan siswa selama kegiatan.
 - Area Perbaikan: Identifikasi siswa yang memerlukan dukungan tambahan atau pembenahan dalam pemahaman menerjemahkan.
- Refleksi dan Pembelajaran:
 - Positif: Siswa terlibat dalam sesi refleksi, mengidentifikasi pencapaian dan area perbaikan, serta merumuskan rencana pembelajaran selanjutnya.
 - Area Perbaikan: Mendukung siswa dalam mengembangkan refleksi yang lebih mendalam dan konkrit.

Hasil evaluasi ini dapat membantu menyusun rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dalam implementasi program pendampingan Strategi Penerjemahan Vidio Game Berbahasa Inggris Untuk Siswa/i SMA Negeri 1 Curup. Evaluasi secara berkala dan berkelanjutan akan memastikan perbaikan terus-menerus dan peningkatan hasil pembelajaran siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan dan situasi yang ada, masih banyak siswa yang berada di daerah belum memahami konsep menerjemahkan, bagi mereka menerjemahkan hanya sekedar mengalih bahasakan dan masih banyak yang belum mengetahui peluang yang bisa diambil dimasa depan terkait penerjemahan. Untuk itu perlu adanya pengenalan dunia penerjemahan lebih banyak ke Masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan kepada Universitas Dehasen Bengkulu yang sudah bersedia dalam membiayai kegiatan ini, tidak lupa juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Halimah, L., dan Lis Marwati. 2022. Project Based Learning untuk Pembelajaran Abad 21. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ngalimun. 2018. Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Niranjani, I Ketut Suliavitri dkk. 2022. "Analisis Kanal Dongeng Kita sebagai Materi Teks Cerita Fabel pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP". Jurnal Sandibasa 1: Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, 1(1), 326–338.
- Novita, Erina dan Nursaid. 2020. "Struktur, Unsur, dan Tipe Teks dalam Teks Cerita Fantasi Karya Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Padang". Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 9(3), 55–68.
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan hasil belajar mahasiswa. Jurnal Pendidikan Indonesia, 6 (1), 60-71. <http://dx.doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9059>. Diakses 05 Januari 2024.
- Riyanto, Y. (2014). Paradigma baru pembelajaran: Sebagai referensi bagi guru/pendidik dalam implementasi pembelajaran yang efektif dan berkualitas. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Santyasa, IW. (2017). Pembelajaran inovatif. Singaraja: Undiksha Press.
<https://maps.app.goo.gl/9VUwqg5BsYW3sHHK6>