

PENERAPAN METODE *GAMES* DALAM PENGAJARAN BAHASA INGGRIS HUKUM

Windiahsari

Jurusan Ilmu Hukum Fakultas Hukum, UNNES

e-mail Indy34@plasa.com

Abstract

Learning a new language can be a very hard task. However, the result is being able to communicate with people in different language and culture from around the world. The learning process of a new language takes time and challenge. It should be done continuously in such a long time. In the past, English was taught in a traditional way and made the learners bored of studying it. It is necessary to find out an interactive and interesting way of teaching English. One of them is using games in the process of teaching and learning English. The English language of Law is a new lesson in the Law Faculty in UNNES. It needs a new paradigm of teaching it since it belongs to English for Specific Purposes. It is different from general English in that the language has special lexical and linguistic features. The language of law is divided into two, spoken and written. The spoken form is used in the pedagogical, academic and professional fields. The use of spoken language of law in pedagogical field is for lecturing and moot. In the academic field, it is used for interacting among colleagues such as having seminars or discussion. In the professional field, it is used for lawyer-client consultation and counsel-witness examination. The written form of language of law is used in four areas; pedagogic, academic, juridic, and legislative. The example of written form used in the pedagogic is the law textbook; in the academic is articles of law journal; in the juridic is the legal judgment and the legal cases; in the legislative can be seen in contracts, agreements, insurance policies, legislation rules and regulations. To transform the new register of English language of law with an interesting and interactive way, games can be one of the solutions.

Kata kunci: games, bahasa Inggris, dan hukum

PENDAHULUAN

Pengajaran Bahasa Inggris Hukum merupakan mata kuliah yang baru di Fakultas Hukum UNNES. Maka perlu disiapkan sebuah metode yang cukup menarik untuk bisa diterima dengan baik oleh mahasiswa Ilmu Hukum FH UNNES. Hal yang perlu digarisbawahi di sini adalah bahwa mengajar bahasa Inggris Hukum bukan berarti mengajar ilmu hukum. Namun lebih dititikberatkan pada pemahaman teks hukum berbahasa Inggris dan berkomunikasi aktif

dalam bahasa Inggris dalam ranah hukum. Diharapkan dengan adanya bahasa Inggris Hukum, akan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mendalami ilmu hukum. Jadi, ilmu hukum di sini merupakan media atau alat untuk mencapai tujuan instruksional dalam pengajaran bahasa Inggris yang meliputi empat *skill*, yaitu *reading*, *listening*, *speaking*, dan *writing*.

Pengajaran bahasa Inggris yang selama ini diterima siswa sejak sekolah menengah pertama sampai menengah atas mengguna-

kan metode *grammar-translation*, di mana ini merupakan metode guru bicara dan murid mendengar. Ini merupakan proses belajar dengan komunikasi satu arah. Jadi siswa mencatat aturan *grammar*, daftar kosakata yang mungkin tidak bermanfaat bagi mereka, menulis kalimat, sehingga belajar bahasa Inggris hanyalah menjadi rutinitas menulis kalimat, membaca, mendengarkan penjelasan dan mengerjakan latihan. Untuk itu, diperlukan suatu upaya yang lebih menarik dan komunikatif dalam proses pangajaran bahasa, terutama yang menjadi penekanan di sini adalah pengajaran bahasa Inggris hukum. Pada hakikatnya mempelajari bahasa membutuhkan suatu upaya kerja keras. Dan usaha tersebut perlu dilakukan setiap saat dan harus dipertahankan dalam kurun waktu yang cukup lama. Tidak menutup kemungkinan akan timbul kejenuhan dalam proses belajar. Dengan diterapkannya *Games* diharapkan dapat membantu dan meningkatkan siswa dalam belajar, melaksanakan hobi dan sekaligus meningkatkan kemampuan berbahasa asing. *Games* juga membantu guru menyusun konteks kebermaknaan bahasa yang berguna dan berarti. Siswa akan lebih mudah mengingat dan mengerti penggunaan suatu konteks bahasa apabila mereka mengalaminya sendiri.

Bahasa Inggris Hukum

Bahasa Inggris dapat dibedakan ke dalam bahasa Inggris umum (*common English*) atau *English for General Purposes* dan *English For Special/Specific Purposes* (ESP), yaitu variasi bahasa Inggris untuk tujuan tertentu atau khusus. Untuk membedakan variasi bahasa Inggris, terdapat istilah yang lebih khusus lagi, misalnya, *English for Science and Technology*, bahasa Inggris hukum, ekonomi, akuntansi, kebidanan, kemaritiman, dsb. Dan variasi

tersebut memiliki ciri khas yang bisa dilihat dari kosakata maupun susunan bahasa yang digunakan. Jenis kosakata yang digunakan sangat berkaitan dengan pokok bahasan variasi bahasa itu sendiri. Bhatia (1987: 227) mengungkapkan bahwa bahasa hukum terdiri atas berbagai laras (*register*) yang dapat dibedakan berdasarkan tujuan komunikatifnya, latar atau konteksnya, peristiwa komunikasinya, hubungan sosial dan profesional di antara partisipan kegiatan dan peristiwa tutur, latar belakang pengetahuan partisipan dan beberapa faktor lain. Perbedaan laras ini tercermin pada kosakata, tata bahasa, semantik, pragmatik, jenis wacana yang biasanya digunakan agar komunikasi berhasil dalam berbagai peristiwa hukum. Jenis-jenis laras bahasa Inggris hukum seperti dimaksud oleh Bhatia terdapat dalam diagram berikut:

Language of the Law
 Spoken Written
 Pedagogical Academic professional
 Lectures Moots lawyer-client counsel-witness
 Consultation examination
 Colleague-colleague
 Interaction
 Academic juridic legislative
 Textbook journal frozen formal
 Cases judgement
 Contract, legislation rules,
 Agreement, regulations
 Insurance
 policies

Dari diagram tersebut di atas, dapat dilihat bahwa bahasa Inggris hukum lisan (*spoken language of the law*) digunakan dalam bidang pendidikan (*pedagogical*), akademik (*academic*) dan profesional (*professional*). Penggunaan bahasa Inggris hukum lisan di bidang pendidikan contohnya

bisa dilihat dalam perkuliahan (*lectures*) dan peradilan semu (*moot*), yang merupakan bagian dari latihan praktik hukum di sidang pengadilan bagi mahasiswa. Di bidang akademik misalnya bisa dilihat dari seminar dan konferensi yang dihadiri para pakar hukum dengan latar pengetahuan yang sama (*colleague-colleague interaction*). Di bidang profesional, seperti terdapat dalam konsultasi pengacara dengan klien (*lawyer-client consultation*), pemeriksaan saksi oleh pembela di ruang pengadilan (*counsel - witness examination*). Dari bagan tersebut juga bisa dilihat tiga kategori pemakaian bahasa Inggris hukum tulis, yaitu di bidang akademik (*academic*), peradilan (*juridical*), dan legislative (*legislative*). Contoh bahasa Inggris hukum tulis di bidang akademik adalah buku ajar (*textbook*), dan bahasa yang dipakai untuk menulis artikel dalam jurnal hukum. Contoh pemakaian bahasa Inggris hukum tulis di bidang peradilan (*juridical*) adalah putusan hakim (*legal judgements*) dan kasus hukum (*legal cases*). Contoh pemakaian bahasa Inggris hukum tulis di bidang legislatif (*legislative*) adalah bahasa perancangan undang-undang atau bahasa undang-undang.

Games

Belajar bahasa baru bisa menjadi perjalanan yang sulit. Akan tetapi efeknya kita bisa berkomunikasi dengan orang dengan latar belakang bahasa dan budaya yang berbeda. Proses belajar bahasa butuh waktu dan sangat penuh tantangan. Untuk itulah, belajar bahasa baru seharusnya menyenangkan, interaktif dan menarik. Penggunaan games dalam belajar bahasa, tidak hanya akan mengubah dinamika kelas, akan tetapi akan membantu otak belajar lebih efektif. Games yang dipilih harus bisa membantu siswa dalam belajar bahasa.

Contohnya membiarkan siswa istirahat tapi sekaligus bisa menyuruh mereka untuk praktek. *Games* sangat berpengaruh karena menghibur sekaligus memberikan tantangan. Dan yang jelas mereka menggunakan bahasa tersebut ke dalam konteks yang sebenarnya. Mereka juga menjadi berani dan yang lebih penting bisa meningkatkan kerja sama. *Games* memberi motivasi tinggi karena menarik dan menghibur. *Games* bisa digunakan untuk memberikan latihan dalam segala aspek bahasa dan juga bisa digunakan untuk berlatih berbagai jenis komunikasi. Games seringkali dipakai sebagai aktivitas pemanasan atau ketika ada waktu sisa sebelum jam pelajaran usai. Dengan games siswa bisa bekerja sama, bersaing satu dengan yang lain, bersiasat, berpikir dengan cara yang berbeda, membandingkan dan berbagi pengetahuan, belajar dari teman lain, belajar dari kesalahan, bekerja jauh dari tekanan, lebih produktif dan membuat senang.

Lee (1979: 3) berpendapat bahwa sebuah game seharusnya tidak dianggap sebagai aktivitas marginal mengisi waktu kosong ketika guru atau kelas tidak punya sesuatu yang lebih baik untuk dilakukan. Games seharusnya menjadi detak jantung pengajaran bahasa asing. Games dapat dilakukan di setiap tahap pelajaran, dengan catatan games nya disesuaikan dan dipilih secara hati-hati. Games juga merupakan revisi latihan membantu siswa mengingat materi secara menyenangkan dan menghibur. Games menguntungkan dan efektif dalam mem- pelajari kosakata dalam berbagai cara. Redjeki (2007:10) mengungkapkan beberapa keuntungan games; pertama, games memberikan relaksasi dan kesenangan terhadap siswa, karena membantu mereka belajar dan mengenal kata baru dengan mudah. Kedua, games biasanya meliputi kompetisi ramah dan membuat

siswa tetap tertarik.. Hal ini menciptakan motivasi bagi siswa untuk terlibat dan berpartisipasi secara aktif dalam aktivitas belajar. Ketiga, games kosakata membawa konteks dunia nyata ke dalam kelas, dan meningkatkan pemahaman siswa secara fleksibel dan komunikatif.

Untuk itu peran games dalam proses belajar mengajar kosakata tidak bisa dipungkiri. Akan tetapi, untuk mendapatkan hasil optimal dari games, penting sekali untuk mencari games yang tepat. Kapan pun games itu dilaksanakan, jumlah siswa, tingkat profisiensi, konteks budaya, waktu, topik, dan setting ruang kelas adalah faktor-faktor yang seharusnya diperhatikan.

Jadi, belajar kosakata melalui games adalah salah satu cara yang efektif dan menarik yang bisa diaplikasikan di berbagai kelas. Dengan kata lain games tidak hanya untuk bersenang-senang tapi lebih penting lagi untuk kegiatan bermanfaat dan mengulang pelajaran bahasa, menuju kompetensi komunikatif siswa. Tyson (2000) berpendapat bahwa dalam memilih games seharusnya diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- sebuah game harus lebih dari sekedar menyenangkan
- sebuah game seharusnya merupakan game yang ramah
- sebuah game seharusnya membuat semua murid terlibat dan tertarik
- sebuah game seharusnya meningkatkan siswa untuk lebih fokus pada penggunaan bahasa daripada bahasa itu sendiri.

Manfaat dan Keuntungan Games dalam Pengajaran Bahasa Inggris Hukum

Dari uraian tersebut di atas bisa ditulis beberapa manfaat menggunakan games di kelas:

1. Games merupakan kegiatan jeda yang sangat diterima dari rutinitas kelas bahasa.
2. Games memberikan motivasi dan tantangan.
3. Belajar bahasa memerlukan usaha yang sangat keras. Games membantu siswa untuk membuat mempermudah usaha dalam belajar.
4. Games memberikan latihan praktek bahasa dalam berbagai skil, speaking, writing, listening, dan reading.
5. Games meningkatkan siswa untuk berinteraksi dan komunikasi.
6. Games meningkatkan konteks berarti dalam penggunaan bahasa.

Mengapa menggunakan games di kelas? Lewis (1999) mengungkapkan alasan perlunya menggunakan games di kelas:

1. Games menyenangkan dan siswa menyukainya. Melalui games, siswa bereksperimen, menemukan sesuatu dan berinteraksi dengan lingkungan.
2. Games menambah variasi pelajaran dan meningkatkan motivasi untuk menggunakan bahasa target.
3. Konteks games membuat bahasa asing bisa lebih diterima.
4. Games membuat alasan *speaking* lebih bermakna.
5. Melalui permainan games, siswa bisa belajar bahasa Inggris sebagaimana cara mereka mempelajari bahasa ibu, tanpa takut dengna apa yang mereka pelajari, tanpa tekanan, mereka bisa banyak belajar.
6. Bahkan murid yang malu pun bisa berpartisipasi secara aktif.

Keuntungan games secara umum

1. Afektif meningkatkan kreativitas dan spontanitas penggunaan bahasa; mempromosikan kompetensi komunikatif; memberkan motivasi; dan menyenangkan.
2. kognitif memberikan penguatan; mengulang; dan focus pada grammar secara komunikatif.
3. Dinamika kelas terpusat pada siswa; guru hanya sebagai fasilitator; membangun kohesi kelas; membantu perkembangan partisipasi seluruh kelas; dan mempromosikan kompetensi.
4. Penyesuaian lebih mudah menyesuaikan usia, tingkat penguasaan dan hobi; memfasilitasi keempat skil; dan membutuhkan sedikit persiapan setelah perkembangan.

PENUTUP

Simpulan

Bahasa Inggris hukum adalah ragam bahasa khusus yang membahas segala sesuatu tentang ranah hukum. Mulai dari bentuk lisan sampai tertulis. Ragam bahasa ini mencakup berbagai bidang seperti pendidikan, akademik, professional, peradilan dan legislatif. Bahasa Inggris hukum sendiri merupakan mata kuliah baru di fakultas Hukum UNNES, sehingga perlu strategi yang tepat dalam proses pengajarannya. Di samping itu, juga karena rumitnya materi yang terkandung dalam bahasa inggris hokum diperlukan pula cara yang interaktif dan menyenangkan untuk menghindari kejenuhan dalam proses belajar mengajar. Games merupakan alternative solusi yang tepat, karena games merupakan salah satu media belajar yang cukup menyenangkan.

Saran

Demikian pentingnya bahasa Inggris hukum bagi mahasiswa hukum fakultas hukum UNNES, hendaknya perlu disiapkan materi bahasa inggris hukum yang relevan dengan media pengajaran yang tepat. Dalam hal ini games yang membangun minat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bhatia, V.K. 1987. *Language of the Law. Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Redjeki, Agoestyowati. 2007. *102 English Games*. Jakarta: PT Ikrar Mandiriabadi.
- Lee, W. R. (1979). *Language Teaching Games and Contests*. Oxford: Oxford University Press.
- Lewis, G., & Bedson, G. (1999). *Games for Children*. Oxford: Oxford University Press.
- Tyson, R. E. (2000). *"Serious" fun: Using games, jokes, and stories in the language classroom*. Class handout.