

## **Pkm Peningkatan Kosakata Siswa Bahasa Inggris Dengan Games Untuk Menunjang Kemahiran Bahasa Inggris Anak – Anak Tingkat SD Di Lembang Marante, Kecamatan Sopai, Toraja Utara.**

**Lukas Lapu<sup>1</sup>, Matius tandikombong<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>SMK Negeri 02 Anggi Papua Barat

<sup>2</sup>Pendidikan bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja

### **Abstrak**

Kegiatan ini dilaksanakan di lembang Marante selama 6 bulan mulai dari bulan juni – November 2022. Kegiatan ini diikuti oleh 40 peserta yang dibagi kedalam dua kelompok. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan di dua tempat yaitu di kantor lembang Marante dan di rumah kepala dusun Marante pada sore hari. Kegiatan ini dilaksanakan 3 kali dalam seminggu yaitu pada hari senin, rabu dan sabtu. Dari hasil Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) telah berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang positif. Dari hasil yang ditemukan setelah melakukan bimbingan belajar menunjukkan bahwa ternyata pengajaran kosakata bahasa Inggris menggunakan Games memberikan dampak yang positif. Hal ini dapat dilihat dari hasil pre-test dan post test. Hasil post-test lebih besar dibandingkan dengan pre-test. Juga dengan hasil wawancara dengan peserta menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan game membuat mereka termotivasi dan bersemangat belajar bahasa Inggris. Selain itu, mereka juga merasa tidak tegang dan cenderung lebih santai dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan ini juga disambut positif oleh masyarakat lembang Marante.

**Kata Kunci:** Kosakata, Bahasa Inggris, Games

### **1. PENDAHULUAN**

Di era globalisasi saat ini bahasa Inggris sangat berperan penting karena bahasa Inggris merupakan bahasa yang universal. Ditambah lagi, bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang paling banyak digunakan berkomunikasi oleh masyarakat di era 4.0 (Fatimah & Ardiani, 2018). Di Indonesia sendiri bahasa Inggris adalah bahasa asing pertama sehingga perlu untuk diperkenalkan sejak dini kepada anak-anak (Widyahening & Sufa, 2022). Dengan menguasai bahasa Inggris kita dapat berkomunikasi dengan orang dari berbagai Negara (Amri et al., 2020). Selain itu dengan menguasai bahasa Inggris akan meningkatkan peluang kerja, memperluas wawasan serta dapat meningkatkan rasa percaya diri (Rahmawati, 2022). Untuk bisa bahasa Inggris siswa perlu menguasai banyak kosakata bahasa Inggris (Pohan et al., 2022).

Kosakata mengambil peran penting dalam belajar bahasa Inggris karena tanpa kosakata kita tidak mungkin bisa menguasai empat skill

dalam pembelajaran bahasa Inggris karena kosakata adalah sebagai jembatan penyambung untuk menguasai 4 skill tersebut (Gweny, 2013). Penyebab utama nilai bahasa Inggris siswa disekolah kurang karena siswa kurang menguasai kosakata. Hal yang sama dihadapi oleh siswa SD yang ada di lembang Marante. Mereka mengalami beberapa kesulitan dalam belajar kosakata bahasa Inggris.

Setelah tim melakukan praobservasi maka ditemukan beberapa faktor yang menyebabkan siswa tidak tertarik belajar bahasa Inggris, seperti ; Siswa kesulitan belajar kosakata bahasa Inggris karena adanya perbedaan tulisan dan pengucapannya, Siswa kesulitan dalam pengucapan (penghafalan) kata bahasa Inggris dan kurangnya motivasi untuk belajar bahasa Inggris.

Dari beberapa kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar kosakata maka dibutuhkan teknik atau strategi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Maka melalui PKM ini tim akan mencoba memberikan solusi bagi siswa untuk belajar kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan permainan ( game ). Penggunaan games dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa tetapi juga untuk meningkatkan minat siswa untuk menggunakan bahasa Inggris (Bakhsh, 2016). Selain itu games juga dapat menjadi hiburan bagi siswa untuk dapat menarik simpati siswa mengikuti pembelajaran lebih santai dan menyenangkan agar pembelajaran tidak terasa membosankan dan melelahkan buat mereka. Pembelajaran menggunakan game dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran dan meningkatkan antusias yang tinggi bagi siswa (Sahrawi et al., 2018). Permainan merupakan salah satu media yang paling tepat untuk pembelajaran kosakata (Dewi & Puspitasari, 2021). Game yang akan digunakan untuk pengajaran kosakata untuk menunjang kemahiran bahasa Inggris lewat PKM ini adalah Taboo Game, Scrabble, Dabble dan Pictionary. Semua games ini akan membantu siswa dalam belajar kosakata bahasa Inggris.

Penggunaan permainan (games) dipilih sebagai solusi untuk mengatasi masalah siswa dalam belajar kosakata bahasa Inggris, juga untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

## **2. METODE**

Untuk pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan kedalam 3 tahapan. Tahapan yang pertama adalah sosialisasi yang dilakukan oleh tim yang dibantu oleh mitra. Tim bersama mitra menyampai kepada masyarakat lewat kepala dusun tentang kegiatan bimbingan belajar bahasa Inggris di lembang Marante. Tahapan yang kedua adalah pendampingan

pembelajaran bahasa Inggris kepada peserta yang dilaksanakan 3 kali dalam 1 minggu yaitu pada hari Senin, Rabu dan Sabtu yang berlangsung pada sore hari. Kegiatan ini dilaksanakan selama 6 bulan. Kemudian tahapan yang ketiga adalah Evaluasi. Evaluasi dilakukan 1 kali seminggu dengan mengevaluasi kegiatan pendampingan yang telah dilakukan untuk memastikan kegiatan berjalan dengan maksimal. Kegiatan ini diikuti oleh 40 siswa yang dibagi ke dalam dua kelompok. Tempat kegiatan dilaksanakan di dua tempat yaitu di kantor lembang dan di rumah kepala dusun. Sebelum melakukan pembelajaran kepada siswa kami memberikan beberapa tes tulis kepada siswa berkaitan dengan kosakata yang meliputi Kata Benda, Kata Sifat, kata kerja dan kata keterangan. Sesudah melakukan pembelajaran siswa juga diberikan tes tertulis kemudian hasil tes awal sebelum pendampingan dibandingkan dengan hasil tes setelah pendampingan dilakukan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk kegiatan pertama diawali dengan memberikan (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan dasar kosakata siswa, sebelum mengikuti bimbingan belajar menggunakan *games*. Setelah itu tim menjelaskan kepada peserta mengenai materi yang akan dipelajari menggunakan *games* selama 6 bulan. Hal ini dilakukan agar siswa lebih fokus dan siap mengikuti pembelajaran.



**Gambar 1. Foto kegiatan belajar di rumah kepala dusun lembang Marante**



**Gambar 1. Foto kegiatan belajar di kantor Lembang Marante**

Setelah menjelaskan materi yang akan dipelajari. Tim memulai bimbingan belajar kepada siswa. Dalam proses pembelajaran tim menggunakan 4 *games* yaitu *Taboo Game*, *Scrabble*, *Dabble* dan *Pictionary*. Game ini bisa membantu siswa belajar kosakata bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka

Selama melaksanakan bimbingan belajar kosakata bahasa Inggris di Lembang Marante semua peserta menunjukkan semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran. Semua siswa senang dan sangat antusias belajar. Mereka senang dengan pembelajaran yang menggunakan permainan. Siswa juga merasa tidak tertekan dan gugup dalam mengikuti pembelajaran.

Kegiatan terakhir yang dilakukan setelah melakukan pendampingan selama 6 bulan para siswa diberikan tes (*post test*). Dari hasil *pre-test* yang dilakukan sebelum pembelajaran dibandingkan dengan *post test* setelah mengikuti pembelajaran. Tujuan membandingkan *pre-test* dengan *Post-test* adalah untuk mengetahui peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan game.

Tabel 1. Nilai sebelum dan sesudah bimbingan belajar.

| No                      | Kosa Kata | Skor Sebelum bimbingan | Skor Setelah bimbingan |
|-------------------------|-----------|------------------------|------------------------|
| 1                       | Noun      | 45                     | 85                     |
| 2                       | Adjective | 45                     | 75                     |
| 3                       | Verb      | 35                     | 75                     |
| 4                       | Adverb    | 40                     | 85                     |
| <b>Nilai Rata- Rata</b> |           | <b>41,2</b>            | <b>80</b>              |

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai siswa sebelum dan sesudah mengikuti bimbingan belajar. Dapat dilihat pada tabel di atas bahwa nilai rata-rata siswa pada *pre-test* (41,2) sementara nilai rata-rata siswa pada *post-test* (80). Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *games* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dapat meningkatkan kosakata dan motivasi belajar siswa.

#### 4. KESIMPULAN

Dari hasil Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) telah berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif bagi masyarakat. Dari hasil yang ditemukan setelah melakukan bimbingan belajar menunjukkan bahwa ternyata pengajaran kosakata bahasa Inggris menggunakan Games

memberikan dampak yang positif. Hal ini dapat dilihat dari hasil pre-test dan post test. Hasil post-test lebih besar dibandingkan dengan pre-test. Juga dengan hasil wawancara dengan peserta menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan game membuat mereka termotivasi dan bersemangat belajar bahasa Inggris. Selain itu, mereka juga merasa tidak tegang dan cenderung lebih santai dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan ini juga disambut positif oleh masyarakat Lembang Marante.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM mengucapkan terima kasih kepada : a) Kepada Masyarakat (LPPM), yang telah memberikan kesempatan kepada Tim PKM untuk mengaplikasikan ilmu di lingkungan masyarakat, b) Kepala Lembang Marante sebagai mitra yang mendukung kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini sehingga dapat terlaksana dengan baik c) Masyarakat Lembang Marante, yang telah membantu menyediakan tempat pelaksanaan kegiatan, sehingga PKM ini dapat terlaksana dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S., Syafrizal, S., & Maizarah, M. (2020). Tricks To Master English Vocabulary Through Interactive Activities At The Puri Kasih Orphanage Tembilihan. *Jurnal Karya Abdi*, 1(02), 127–135. <https://doi.org/10.32520/karyaabdi.v1i02.1160>
- Bakhsh, S. A. (2016). Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. *English Language Teaching*, 9(7), 120. <https://doi.org/10.5539/elt.v9n7p120>
- Dewi, H. C., & Puspitasari, T. (2021). Penerapan Permainan Cross Word Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(5), 467. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i5.8676>
- Fatimah, & Ardiani. (2018). Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian. Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian, 1(1), 336–343. <https://www.e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/106>
- Gwenny, A. (2013). The Use Of “ Komunikata ” Game To Increase Vocabulary Of The Seventh Graders In Smp Negeri 23 Surabaya Gwenny Ainnun Nur Dosen Pembimbing : Abstrak ( Times New Roman 10 , Bold , spasi 1 , spacing before 12 pt , after 2 pt ). *Journal*, 1–8.
- Pohan, S., Irmayana, A., Husainah, N., & Saputra, F. B. (2022). Memperkenalkan Vocabulary Melalui Lagu Pada Anak. 1(2), 304–308.
- Rahmawati, F. (2022). Penggunaan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar . Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat, 645–665. <https://doi.org/10.18196/ppm.42.882>
- Sahrawi, S., Hafis, M., Sari, D. S., Astuti, D. S., & Wiyanti, S. (2018). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Games Untuk Menarik Minat

Belajar Siswa Smp Awaluddin. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 166. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v2i2.1005>

Widyahening, C. E. T., & Sufa, F. F. (2022). Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1135–1145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1341>