

Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa melalui Permainan Edukatif Di SDN 2 Tiakur

Rosina Fransisca Joan Lekawael^{1*}, Christian Albert Lewier², Fredi Meyer³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura Jl. Ir. M. Putuhena, Poka Kec. Teluk Ambon, Ambon, 97233, Indonesia

* Corresponding Author's email: rosina.lekawael@gmail.com

Submitted: 15 Agustus 2024; Revised: 20 September 2024; Accepted: 04 Oktober 2024; Published: 30 Oktober 2024

ABSTRAK

Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dengan judul "Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Siswa Melalui Permainan Edukatif di SD N 2 Tiakur" bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa kelas 4 dan 5 melalui metode pembelajaran berbasis permainan edukatif. Permainan edukatif yang diterapkan, seperti Word Bingo, Charades, dan Memory Match, terbukti efektif dalam membantu siswa mengingat dan memahami kosakata baru secara lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, metode ini juga meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif. Guru dan siswa memberikan respons positif terhadap metode pembelajaran ini, di mana guru merasa terbantu dalam meningkatkan kualitas pengajaran, dan siswa menjadi lebih antusias dalam mempelajari bahasa Inggris. Dampak positif juga dirasakan oleh masyarakat sekitar, khususnya orang tua siswa yang mulai lebih aktif mendukung anak-anak mereka dalam proses belajar di rumah. Program ini tidak hanya berhasil meningkatkan penguasaan kosa kata siswa tetapi juga memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pendidikan bahasa Inggris di SD N 2 Tiakur. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat dijadikan metode alternatif yang efektif dalam pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, terutama di wilayah yang memiliki keterbatasan akses pendidikan seperti di Kabupaten Maluku Barat Daya.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Inggris; Penguasaan Kosakata; Permainan Edukatif; Siswa SDN 2 Tiakur

ABSTRACT

The Student Creativity Program (PKM) with the title "Improving Students' Vocabulary Mastery Through Educational Games at SD N 2 Tiakur" aims to improve the mastery of English vocabulary of grade 4 and 5 students through educational game-based learning methods. The educational games implemented, such as Word Bingo, Charades, and Memory Match, proved to be effective in helping students remember and understand new vocabulary more easily and fun. In addition, this method also increases students' learning motivation and creates an interactive learning atmosphere. Teachers and students gave positive responses to this learning method, where teachers felt helped in improving the quality of teaching, and students became more enthusiastic in learning English. The positive impact was also felt by the surrounding community, especially parents who began to more actively support their children in the learning process at home. This program not only succeeded in improving students' vocabulary mastery but also contributed to improving the quality of English education at SD N 2 Tiakur. The results of this activity show that the educational game-based learning approach can be used as an effective alternative method in teaching English in primary schools, especially in areas with limited access to education, such as in Southwest Maluku Regency.

Keywords: Educational Games; Elementary School Students; English Language Learning; Vocabulary Acquisition

1. PENDAHULUAN

Maluku Barat Daya merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Maluku yang termasuk dalam Kawasan restricted area atau wilayah terbatas. Wilayah ini memiliki akses yang terbatas terhadap berbagai sumber daya Pendidikan, termasuk bidang pengajaran Bahasa Inggris. Sebagai salah satu daerah kepulauan yang terpencil, MBD menghadapi tantangan besar dalam pemerataan kualitas Pendidikan, terutama dalam mata Pelajaran yang dianggap esensial untuk menghadapi era globalisasi, seperti Bahasa Inggris. Keterbatasan infrastruktur, aksesibilitas yang sulit, serta kurangnya tenaga pendidik yang berkualitas menjadi beberapa factor utama yang menyebabkan tidak meratanya pembelajaran Bahasa Inggris di daerah ini (Nordian, 2024; Priyono & Khuriyana, 2020).

Pendidikan Bahasa Inggris memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan ketrampilan yang dibutuhkan untuk bersaing di dunia internasional (Alfarisy, 2021). Bahasa Inggris tidak hanya menjadi alat komunikasi global, tetapi juga berfungsi sebagai pintu masuk untuk mengakses berbagai ilmu pengetahuan dan informasi (Datu, 2024; Supena, 2024). Namun, kondisi di sekolah-sekolah yang ada di Kabupaten MBD menunjukkan adanya kesenjangan dalam pembelajaran Bahasa Inggris jika dibandingkan dengan daerah lain di Indonesia yang lebih maju. Hal ini disebabkan oleh minimnya kesempatan belajar yang berkualitas, terutama dalam penguasaan kosakata yang merupakan komponen dasar dalam pembelajaran Bahasa (Puspayanti et al., 2024; Handayani, 2024).

Dalam pemahaman Bahasa (mendengarkan dan membaca), siswa akan kesulitan untuk menangkap makna jika mereka tidak mengenal kata-kata yang digunakan dalam teks atau percakapan. Salah satu ketrampilan linguistik yang paling penting dalam mempelajari Bahasa Inggris adalah kosakata (Novitasari et al., 2023). Kosakata merupakan komponen paling krusial dari suatu Bahasa yang harus dikuasai siswa agar dapat berkomunikasi dengan baik (Nasrullah, 2024). Kosakata bukan hanya sekedar kumpulan kata, tetapi merupakan alat untuk memahami dan mengungkapkan pemikiran dalam Bahasa Inggris. Akibatnya, siswa cenderung mengalami hambatan dalam berbicara dan menulis, karena mereka terbatas dalam memilih kata yang tepat untuk menyampaikan ide mereka.

Menurut Holidazia & Rodliyah (2020), pembelajaran kosakata sangat penting dalam akuisisi Bahasa, baik itu bahasa pertama, kedua, maupun Bahasa asing. Permadi (2024) menyatakan bahwa pemahaman dan produksi bahasa akan terhambat karena kurangnya penguasaan kosakata. Siswa dapat menguasai ketrampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis jika mereka mampu menguasai banyak kosakata (Tarigan et al., 2023). Kosakata merupakan elemen fundamental dalam penguasaan Bahasa Inggris (Suhaemi, 2023). Tanpa kosakata yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami teks, menulis kalimat yang bermakna, serta berkomunikasi secara efektif dalam Bahasa Inggris. Di Tingkat sekolah dasar, penguasaan kosakata sangat penting karena menjadi pondasi bagi siswa untuk belajar ketrampilan Bahasa yang lebih kompleks di jenjang Pendidikan selanjutnya (Satriawan et al., 2023; Fitriyani, 2021). Namun, kenyataannya, banyak siswa di sekolah dasar di Kabupaten MBD belum memperoleh penguatan yang memadai dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan sering kali kurang menarik dan tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk menghafal dan menggunakan kosakata baru secara efektif.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam penguatan kosakata. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis permainan edukatif. Penggunaan permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Permainan edukatif memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan suasana belajar yang aktif dan interaktif, siswa lebih mudah mengingat dan memahami kosakata baru, serta lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Secara keseluruhan, program ini akan berkontribusi pada Upaya peningkatan kualitas Pendidikan Bahasa Inggris di daerah terpencil dan mendukung visi Pendidikan nasional yang inklusif dan merata bagi seluruh lapisan Masyarakat, termasuk di wilayah yang sulit dijangkau seperti Maluku Barat Daya.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata dasar Bahasa Inggris siswa melalui metode pembelajaran berbasis permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan. Selain mendorong minat serta motivasi belajar, kegiatan ini juga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar. Di sisi lain,

program ini memberikan alternatif metode pengajaran yang inovatif bagi guru SD N 2 Tiakur agar pembelajaran kosakata menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan sekaligus membantu siswa mengembangkan keterampilan dasar berkomunikasi dalam Bahasa Inggris.

Sasaran utama dari kegiatan ini adalah siswa kelas 4 hingga kelas 6, karena pada jenjang ini, siswa mulai diperkenalkan dengan Bahasa Inggris sebagai Bahasa asing. Penguatan kosakata di Tingkat ini sangat penting untuk membangun pondasi yang kuat dalam kemampuan berbahasa Inggris.

2. METODE

Kegiatan PKM ini dirancang sebagai program penyuluhan yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan edukatif. Berikut adalah tahapan pelaksanaan kegiatan PkM yang dibagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Persiapan

- Mengadakan pertemuan awal dengan kepala sekolah, guru, dan pihak terkait di SD N 2 Tiakur untuk menjelaskan tujuan dan rencana kegiatan.
- Menyiapkan materi pengajaran, alat permainan, dan panduan pelaksanaan kegiatan.
- Melakukan survei awal terhadap kemampuan kosa kata siswa untuk mengetahui tingkat penguasaan mereka sebelum kegiatan dimulai.

b. Pelaksanaan Kegiatan

- Sesi Pengantar: Guru memberikan pengenalan singkat mengenai pentingnya kosakata dalam bahasa Inggris kepada siswa.
- Pembelajaran Berbasis Permainan:
 - Permainan "Word Bingo": Siswa mencocokkan kata dalam bahasa Inggris dengan gambar atau arti yang sesuai di kartu bingo mereka.
 - Permainan "Charades": Siswa menebak kata berdasarkan gerakan yang dilakukan oleh teman sekelas.
 - Permainan "Memory Match": Siswa mencocokkan kartu bergambar dengan kartu kata dalam bahasa Inggris untuk menghafal kosakata baru.
- Latihan Penguatan: Setelah setiap sesi permainan, siswa mengerjakan lembar kerja sederhana untuk

menguji pemahaman kosakata yang baru dipelajari.

c. Evaluasi dan Refleksi

- Mengadakan evaluasi akhir dengan memberikan tes sederhana kepada siswa untuk mengukur peningkatan penguasaan kosa kata setelah kegiatan.
- Diskusi dan refleksi bersama guru tentang keberhasilan metode dan peluang untuk menerapkan teknik serupa di kelas lainnya.
- Pengumpulan umpan balik dari siswa dan guru mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan.

d. Tindak Lanjut

Menyusun laporan hasil kegiatan dan memberikan rekomendasi kepada pihak sekolah tentang metode permainan edukatif yang bisa digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kegiatan ini dilaksanakan pada Sabtu, 27 Juli 2024 dengan durasi 120 menit dan berlangsung di SD N 2 Tiakur, yang memiliki ruang kelas yang cukup untuk melaksanakan berbagai permainan edukatif dengan melibatkan kelompok siswa yang berbeda setiap sesinya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan

Kegiatan PKM ini berhasil dilaksanakan dengan serangkaian program yang melibatkan siswa, guru, dan masyarakat sekolah di SD N 2 Tiakur. Berikut adalah hasil utama yang diperoleh:

a. Peningkatan Penguasaan Kosa Kata

Sebelum mengikuti program, siswa umumnya hanya mampu mengingat beberapa kata dasar, terbatas pada sekitar 10 hingga 15 kosakata. Namun, setelah diterapkannya metode pembelajaran berbasis permainan edukatif, terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Siswa yang sebelumnya kesulitan mengenali kata-kata baru, kini dapat menguasai lebih banyak kosakata, yaitu sekitar 25 hingga 30 kata tambahan yang dipelajari melalui berbagai permainan interaktif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif secara nyata membantu siswa dalam menghafal dan memahami kosakata bahasa Inggris dengan lebih efektif.

b. Respons Positif dari Siswa dan Guru

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi terhadap

metode pembelajaran berbasis permainan, jauh lebih aktif dan bersemangat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Guru-guru di SD N 2 Tiakur juga memberikan tanggapan positif, karena mereka menilai bahwa permainan edukatif mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat kosakata baru sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif di kelas.

c. Peningkatan Motivasi Belajar

Selain peningkatan dalam hal penguasaan kosa kata, motivasi belajar siswa juga meningkat. Mereka lebih tertarik untuk belajar bahasa Inggris karena metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini terbukti dari keinginan siswa untuk terus melanjutkan permainan edukatif meskipun sesi pembelajaran sudah selesai.

Pembahasan

Dari hasil kegiatan penyuluhan pembelajaran berbasis permainan edukatif terlihat bahwa siswa berusaha mendengarkan penjelasan dengan materi yang telah dipelajari. Dengan demikian siswa lebih memahami materi yang telah diberikan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan kosa kata siswa di SD N 2 Tiakur. Berikut beberapa poin penting yang dibahas:

a. Efektivitas Metode Permainan Edukatif

Pembelajaran berbasis permainan seperti Word Bingo, Charades, dan Memory Match terbukti mampu meningkatkan daya ingat siswa. Aktivitas ini merangsang keterlibatan siswa secara aktif, yang mana mereka belajar melalui pengalaman langsung (experiential learning). Permainan edukatif juga memungkinkan siswa belajar dalam suasana yang tidak menekan, sehingga mengurangi kecemasan dan rasa takut saat belajar bahasa asing.

b. Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor Pendukung: Dukungan dari guru, antusiasme siswa, serta ketersediaan alat dan bahan untuk permainan menjadi faktor yang sangat membantu dalam keberhasilan program ini. Faktor Penghambat: Beberapa hambatan yang ditemui antara lain keterbatasan waktu pelaksanaan yang singkat serta adanya perbedaan kemampuan siswa dalam memahami bahasa Inggris. Namun, hambatan ini dapat diatasi dengan penyesuaian level permainan dan memberikan bimbingan lebih kepada siswa yang membutuhkan.

c. Implikasi untuk Pengajaran di Masa Depan

Program ini membuktikan bahwa pendekatan *fun learning* melalui permainan edukatif dapat menjadi alternatif metode pengajaran yang efektif di sekolah. Berdasarkan teori taksonomi Bloom yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendidik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, dan bersosialisasi siswa. Dengan demikian, kegiatan ini mendorong guru untuk mengadopsi teknik mengajar yang lebih inovatif dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam penguasaan kosa kata, agar proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

Dampak Terhadap Masyarakat

Program ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap masyarakat, terutama pada peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di lingkungan SD N 2 Tiakur. Berikut adalah beberapa dampak yang diidentifikasi:

a. Dampak pada Siswa

Peningkatan Penguasaan Bahasa Inggris: Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik, yang membantu mereka menguasai kosakata baru dengan lebih cepat dan efektif. Pengembangan Keterampilan Sosial: Melalui permainan kelompok, siswa belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi dengan teman, dan saling mendukung dalam proses pembelajaran, yang secara tidak langsung meningkatkan keterampilan sosial mereka. Meningkatkan Kepercayaan Diri: Melalui keberhasilan mereka dalam permainan, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan kosakata bahasa Inggris yang telah mereka pelajari.

b. Dampak pada Guru dan Sekolah

Peningkatan Kompetensi Guru: Guru mendapatkan pengetahuan baru mengenai metode pembelajaran berbasis permainan edukatif, yang dapat mereka terapkan dalam pengajaran sehari-hari. Hal ini berpotensi meningkatkan kualitas pengajaran bahasa Inggris di sekolah. Peningkatan Suasana Belajar di Kelas: Metode yang diterapkan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris.

c. Dampak pada Orang Tua dan Komunitas Sekitar

Orang tua siswa mulai menunjukkan minat untuk mendukung anak-anak mereka dalam belajar bahasa Inggris di rumah, terutama setelah melihat peningkatan kemampuan anak-anak mereka. Kesadaran komunitas sekitar tentang pentingnya penguasaan bahasa Inggris bagi masa depan anak-anak meningkat, yang dapat mendorong mereka untuk lebih mendukung pendidikan bahasa di lingkungan mereka.

4. KESIMPULAN

Program ini berhasil meningkatkan penguasaan kosa kata siswa melalui metode permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan. Keberhasilan tersebut tidak hanya menunjukkan efektivitas pendekatan pembelajaran yang layak diterapkan secara berkelanjutan di SD N 2 Tiakur dan sekolah lain dengan kondisi serupa, tetapi juga memberikan model pembelajaran yang dapat diadaptasi guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran bahasa Inggris. Dampak positifnya turut dirasakan oleh siswa, orang tua, dan masyarakat sekitar, menegaskan pentingnya kolaborasi dalam pendidikan serta menjadi langkah awal menuju pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisy, F. (2021). Kebijakan pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia dalam perspektif pembentukan warga dunia dengan kompetensi antarbudaya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 303–313.
- Datu, Y. A. (2024). *Panduan Praktis Bahasa Inggris Untuk Era Teknologi*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Fitriyani, E. (2021). Efektivitas media flash cards dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris. *Psymphathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*.
- Handayani, E. (2024). Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 771–781.
- Holidazia, R., & Rodliyah, R. S. (2020). Strategi siswa dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 111–120.
- Nasrullah, N. (2024). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Teka Teki Silang. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra*

Dan Pengajaran, 4(1), 160–171.

Nordian, A. (2024). Strategi Mengatasi Tantangan Pendidikan Islam di Daerah Terpencil: Analisis dan Solusi untuk Peningkatan Akses dan Kualitas. *Al-Ulum: Multidisciplinary Research Review*, 1(1), 33–53.

Novitasari, Y., Prastyo, D., Reswari, A., & Iftitah, S. L. (2023). Kemampuan bahasa inggris awal pada periode linguistik anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5343–5350.

Permadi, R. (2024). Pengaruh Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Berbicara. *HASBUNA: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 449–460.

Priyono, P., & Khuriyana, E. (2020). Akselerasi peningkatan kualitas pendidikan daerah tertinggal melalui model pembelajaran Higher Order Thinking Skill (HOTS) di era industri 4.0 (Studi kasus implemetasi pilot project di Kabupaten Halmahera Barat). *PANCANAKA Jurnal Kependudukan, Keluarga Dan Sumber Daya Manusia*, 1(1), 55–64.

Puspayanti, Y. Y. E., Fajriyah, K., & Untari, M. F. A. (2024). Analisis Penguasaan Kosakata dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Blora. *Indonesian Journal of Elementary School*, 4(2), 505–525.

Satriawan, M. J., Padlurrahman, P., & Mohzana, M. (2023). Hubungan Antara Kemampuan Membaca Pemahaman, Penguasaan Kosa Kata Dan Sikap Bahasa Dengan Keterampilan Menulis Ringkasan Siswa Di Sekolah Dasar. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 352–360.

Suhaemi, S. (2023). Perkenalan Kosa-Kata Bahasa Inggris Melalui Media Gambar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 5(1), 32–34.

Supena, S. (2024). Peran Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia Sebagai Alat yang Penting di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Guru*, 5(1).

Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pemebelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829–842.