



---

**GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DAN MENARIK UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT /MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS PADA ANAK  
SEKOLAH DASAR**

Oleh

Yufenti Oktafiah<sup>1</sup>, Dwita Laksita R<sup>2</sup><sup>1,2</sup>Fakultas Ekonomi, Universitas Merdeka PasuruanEmail: [1oktaviavnty@gmail.com](mailto:1oktaviavnty@gmail.com)

---

**Article History:**

Received: 24-08-2023

Revised: 09-09-2023

Accepted: 24-09-2023

**Keywords:**Workshop, English  
Games

**Abstract:** *English is the language of all countries in the world in its position as a global lingua franca. Indonesia must also place English in the same position so that it can compete more in international competition. English education in Indonesia has been carried out since elementary school. The objectives of learning English through game media include: increasing students' enthusiasm in learning English, improving students' basic English skills through fast learning because it is packaged effectively, creatively, and fun. Educational games can be interactive English learning media, making the learning process more fun and effective. Games are an alternative way that can be used to see some of the positive aspects that will be obtained from the elements of game activities. Educational games or games can be very effective in helping convey material and increasing student motivation to study harder*

---

**PENDAHULUAN**

Semakin pesatnya laju perkembangan zaman memaksa manusia meningkatkan sumber daya yang mereka miliki terutama dalam kemampuan berbahasa inggris. Bahasa inggris merupakan bahasa seluruh negara di dunia dalam posisinya sebagai lingua franca global. Indonesia juga harus menempatkan bahasa inggris pada posisi yang sama agar dapat bersaing lebih besar pada persaingan internasional. Edukasi Bahasa inggris di Indonesia sudah dilakukan sejak SD. Bahasa inggris menempati posisi yang sangat penting dan urgen sebagai global player. Indonesia juga harus menempatkan bahasa inggris pada posisi yang sama agar dapat bersaing lebih besar pada persaingan internasional. Penguasaan bahasa inggris sangat berperan dalam bidang ilmu pengetahuan, ekonomi, politik, teknologi, dan budaya.

Bahasa inggris merupakan bahasa Internasional yang digunakan untuk berkomunikasi antar berbagai negara di seluruh dunia. Untuk itu bahasa inggris perlu diajarkan sejak dini di kalangan anak – anak. Apalagi saat ini masih banyak anak – anak yang edukasi bahasa inggrisnya masih kurang. Bahasa inggris sedang gencar – gencarnya diajarkan di sekolah – sekolah dasar dengan alasan untuk menghadapi tantangan global khususnya kualitas sumberdaya manusianya, dengan meningkatkan kompetensi pengajar Bahasa inggris di sekolah – sekolah dasar. Banyak anak yang pengetahuan bahasa inggrisnya masih kurang walaupun telah diajarkan mulai kelas 1 SD dikarenakan mereka beranggapan bahwa bahasa inggris itu sulit untuk dipelajari. Peningkatan kemampuan bahasa inggris dapat



dimulai dengan hal yang paling kecil yaitu kosakata, dengan memiliki banyak kosakata bahasa Inggris akan mempermudah untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam belajar.

Anak SD memiliki karakteristik yang istimewa dan berbeda-beda setiap orangnya. Namun, sebagian besar karakteristik anak usia SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan melakukan sesuatu secara langsung, oleh karena itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan sehingga memungkinkan siswa berpindah atau bergerak dan bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, terutama dalam mempelajari bahasa asing, semisal bahasa Inggris, pendidik harus bisa menggunakan strategi yang tepat agar siswa tidak jenuh dan bosan, juga supaya siswa dapat dengan mudah melafalkan kosakata Bahasa Inggris.

Pinter (Suhendan, 2013) menjelaskan pada anak yang lebih muda dari usia 11-12 tahun dengan keadaan yang menguntungkan, memiliki kemungkinan besar untuk lebih fasih dalam memperoleh bahasa asing bahkan seperti penutur asli tanpa adanya aksen. Kosakata merupakan komponen utama yang harus diajarkan dalam mempelajari bahasa Inggris. Richards dan Renandya (Rahmadhani, 2015) menjelaskan kosakata merupakan hal dasar untuk menentukan kemahiran seseorang dalam berbicara, mendengarkan, membaca, maupun menulis. Anak tidak bisa diajarkan bahasa Inggris secara mandiri, hal tersebut membuat mereka akan merasa bingung dan mungkin frustrasi. Mengajarkan bahasa Inggris pada anak tidak bisa disamakan dengan remaja atau orang dewasa. Guru perlu mengetahui cara mengajarkan bahasa Inggris yang tepat bagi anak. Nation (Wulanjani, 2016) menjelaskan guru harus memberikan fasilitas dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan mengajarkan kata yang berguna dan membantu anak untuk memahami maknanya dengan caranya sendiri.

Konteks pembelajaran anak dimunculkan karena dalam pembelajarannya menggunakan pendekatan khusus yang dibedakan dari usia, dan beberapa ahli membedakan materi belajar anak yang disesuaikan dengan umur tetapi secara umum anak lebih tertarik belajar. Anak lebih tertarik belajar bahasa dalam lingkungan yang atraktif dan cenderung informal. Salah satu cara pembelajaran bahasa Inggris yang atraktif dan informal yaitu melalui media game edukasi. Games atau permainan edukatif bisa sangat efektif dalam membantu menyampaikan materi maupun meningkatkan motivasi siswa agar lebih giat belajar. Senada dengan hal itu, games juga bisa meningkatkan suasana positif di dalam kelas sehingga alur pembelajaran bisa berjalan dengan baik tanpa adanya ketegangan yang berlebihan. Game edukasi membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif atas dasar pertimbangan di atas, maka akan dikembangkan game edukasi pembelajaran bahasa Inggris.

Suatu permainan (Games) adalah suatu aktifitas yang mengandung unsur peraturan, tujuan dan rasa kesenangan. Permainan yang biasa dilakukan ada dua yaitu: permainan kompetisi (*competitive games*), dimana pemain atau tim berlomba untuk menjadi yang pertama mencapai tujuan, dan permainan kerjasama (*co-operative games*) dimana pemain dan tim bekerja sama untuk mencapai tujuan. Banyak cara yang dapat dilakukan di dalam kelas selama proses pembelajaran, untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa dalam bahasa Inggris. Games merupakan alternatif cara yang dapat dipakai melihat beberapa aspek positif yang akan didapat pada unsur-unsur kegiatan games.



Mitra dalam kegiatan pengabdian ini adalah SDN BUNULREJO 4 MALANG. Permasalahan di SDN BUNULREJO 4 MALANG adalah kurangnya ketertarikan anak untuk menggunakan Bahasa Inggris dalam berkomunikasi. Kebanyakan merasa bahwa belajar Bahasa Inggris itu tegang, tidak menarik dan sulit. Hal inilah yang kemudian membuat tantangan tersendiri untuk mengemas pembelajaran menjadi menyenangkan. Pertama yang harus dilakukan adalah membangkitkan minat belajar anak terhadap Bahasa Inggris. Jika anak sudah merasa senang maka mereka tidak akan merasa terbebani ketika mempelajari sesuatu. Metode pembelajaran yang sesuai serta strategi pengajaran yang tepat, maka mata pelajaran Bahasa Inggris bisa menjadi sangat menyenangkan untuk anak-anak.

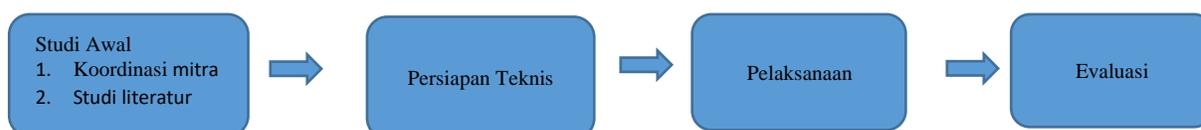
Berdasarkan hal ini, tim pengabdian melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Game sebagai media pembelajaran kreatif dan menarik untuk meningkatkan minat /motivasi belajar Bahasa Inggris pada anak sekolah dasar". Pelatihan diberikan kepada para siswa sekolah dasar pada SDN BUNULREJO 4 Malang. Pelatihan ini diadakan untuk meningkatkan antusias siswa dalam belajar bahasa Inggris, meningkatkan kemampuan dasar bahasa Inggris siswa melalui pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan.

## METODE

### 2.1 Rancangan kegiatan

Pelatihan diberikan kepada para siswa sekolah dasar pada SDN BUNULREJO 4 Malang. Pelatihan ini diadakan untuk meningkatkan antusias siswa dalam belajar bahasa Inggris dan meningkatkan kemampuan dasar bahasa Inggris siswa melalui pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan. Pelaksanaan kegiatan pelatihan pembelajaran kreatif dan menarik ini meliputi empat tahap yaitu:

Gambar 1  
Rancangan Kegiatan



Luaran yang diharapkan akan dicapai dengan tahapan pelaksanaan lapangan yang akan dibagi menjadi tiga, yaitu pengenalan dasar bahasa Inggris. Berikut akan diuraikan masing-masing metodenya:

1. Para murid adalah sasaran akan diberi pemahaman dasar tentang pentingnya belajar Bahasa Inggris.
2. Bahasa Inggris salah satu bahasa internasional yang banyak digunakan untuk saling berkomunikasi antar negara sehingga penting untuk memperkenalkannya sejak dini.
3. Pelatihan ini bertujuan membangkitkan minat belajar anak terhadap Bahasa Inggris pada anak

### 2.2 Ruang Lingkup atau Objek

Tujuan pelatihan ini adalah membangkitkan minat belajar anak terhadap Bahasa Inggris. Jika anak sudah merasa senang maka mereka tidak akan merasa terbebani ketika mempelajari



sesuatu. [metode pembelajaran](#) yang sesuai serta strategi pengajaran yang tepat, maka mata pelajaran Bahasa Inggris bisa menjadi sangat menyenangkan untuk anak-anak.

### 2.3 Persiapan pelaksanaan

#### 1. Persiapan Pelaksanaan

Games mempunyai atau menggunakan suatu variasi teknik atau cara. Teknik itu adalah gap informasi (*information gap*), tebak kata (*guessing games*), permainan cari (*search games*), mencocokkan (*matching games*), permainan diskusi dan pasangkan (*matching-up games: jigsaw*), permainan tukar dan kumpulkan (*exchanging and collecting games*), menggabungkan aktivitas (*combining activities*), teka-teki (*puzzle*), bermain peran (*role-play*) atau simulasi (*simulation*).

#### a. *Gap Information* (gap informasi)

Gap informasi adalah permainan yang mengandung unsur, prinsip – prinsip sederhana dalam kegiatan ini, siswa A memiliki beberapa informasi yang tidak dimiliki siswa B. Siswa B harus mengenali, mencari informasi untuk menyelesaikan tugas secara sempurna. Permainan jenis ini bisa dilakukan dengan cara berlawanan atau secara resiprokal, dimana kedua pemain memiliki informasi yang sama dan mereka diharuskan menyelesaikan tugas yang sama secara kompetisi. Hal ini dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil, dimana semua anggota memiliki beberapa informasi.

#### b. *Guessing Games* (permainan tebak kata)

Permainan ini memiliki kesamaan prinsip dengan permainan pertama. Pemain dengan informasi akan menyembunyikan informasinya, sedang pemain yang lain berusaha menebak benda apa atau kata apa yang disembunyikan.

#### c. *Search Games* (permainan cari)

Permainan jenis ini, akan melibatkan seluruh kelas. Setiap orang dalam kelas memiliki satu informasi atau sebagian informasi. Anggota kelas harus mengumpulkan dan mendapatkan banyak informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan sehingga dapat memecahkan masalah yang diberikan. Setiap siswa dalam kelas secara berkelanjutan akan menjadi pemberi dan pengumpul informasi.

#### d. *Matching Games* (permainan mencocokkan)

Permainan ini didasarkan pada peraturan yang berbeda, tetapi tetap melibatkan kegiatan pertukaran informasi. Permainan ini, siswa akan mencocokkan kartu-kartu atau gambar-gambar yang sama dan ini dapat dimainkan sebagai kegiatan seluruh kelas. Setiap siswa dapat bergerak, berputar sampai dapat menemukan teman yang memiliki kartu atau gambar yang sama. Permainan ini dilakukan secara berpasangan atau dalam kelompok kecil, pemain pemain harus memilih gambar-gambar atau kartu-kartu, kemudian dipasangkan dengan gambar-gambar atau kartu-kartu yang telah dipilih oleh pasangannya.

#### e. *Maching up games* (permainan diskusi memasangkan)

Permainan ini didasarkan pada peraturan permainan yaitu gerak bolak balik. Melalui diskusi, kelompok harus menentukan satu kesepakatan,

#### f. *Exchanging and Colecting Games* (permainan tukar dan kumpulkan)

Permainan ini adalah permainan tukar menukar (*barter*). Para pemain memiliki kartu-kartu yang ingin mereka tukar dengan milik pemain lainnya untuk melengkapi atau menyempurnakan bagian kecil yang telah mereka miliki. Permainan ini dapat dimainkan sebagai kegiatan seluruh siswa dalam kelas, dimana mereka dapat bergerak bebas



menukar kartu secara acak dimana sekelompok pemain setuju untuk menukar kartu mereka dengan kelompok lain, sehingga mereka dapat mengumpulkan semua kartu yang sejenis atau yang sudah disepakati dalam menyelesaikan bagian kecil yang telah mereka miliki.

g. *Combining Activity* (permainan gabungan)

Permainan ini adalah permainan dimana para peserta harus berperan mengikuti informasi tertentu (yang diberikan) agar dapat mengelompokkan mereka dalam satu kesamaan, misalnya sebagai keluarga atau orang-orang yang hidup di lingkungan yang sama

h. *Puzzle* (teka-teki)

Teka-teki adalah aktifitas dimana para peserta permainan berbagi dalam mengumpulkan informasi untuk memecahkan suatu masalah atau misteri,- "*What happened on your holiday, last summer?, Who lives in the house no 13?*" Masalah atau misteri dapat juga berupa kata- kata acak atau huruf acak.

i. *Role Play* (bermain peran).

Para peserta dalam permainan ini diberikan nama dan sifat-sifat tokoh hayalan. Unsur permainan peran ini selalu dihubungkan pada permainan dengan tujuan penggunaan bahasa. Kartu-kartu peran dalam permainan ini tidak membutuhkan pengembangan tokoh-tokoh fiktif seperti yang diperlukan dalam kegiatan main peran sesungguhnya. Peran yang dimainkan terbatas pada apa yang telah ditentukan atau ditulis pada kartu yang telah dibagikan pada seluruh anggota permainan.

j. *Simulation* (permainan simulasi)

Permainan ini adalah permainan tiruan suatu kondisi, misalnya ruang kelas yang dibentuk atau diatur sehingga membentuk kondisi yang ada jalan besar, hotel dan pasar swalayan. Kondisi dan benda bangunan tersebut menjadi objek simulasi pembelajaran bahasa Inggris, hal ini memungkinkan para peserta permainan berlatih berinteraksi antar individu pada tempat-tempat seperti toko, bank, tempat-tempat pariwisata, rumah sakit, stasiun atau bandara. Bagaimanapun, untuk alasan-alasan kondisi diatas, kegiatan-kegiatan ini merupakan permainan simulasi atas kondisi sebenarnya. Siswa mengerjakan tugas tertentu atau rangkaian-rangkaian tugas untuk diselesaikan selama terjadinya simulasi.

## 1. Proses Persiapan Teknis

Beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum menerapkan satu jenis permainan sebelum memulai satu permainan, tata cara, aturan dalam permainan harus ditulis atau dijelaskan. Demonstrasi akan lebih baik dilakukan dibandingkan penjelasan verbal yang panjang. Guru harus menjelaskan dengan singkat atau membagikan salinan kartu, memberikan waktu pada siswa untuk mempelajari aturan permainan dan melakukan permainan contoh kepada salah satu siswa. Siswa akan lebih cepat menemukan ide dari permainan tersebut.

## 2. Persiapan Peralatan

Alat-alat yang diperlukan dan harus disiapkan terlebih dahulu. Ada 3 jenis dasar dalam permainan, "*Pair Work*" (berpasangan, melibatkan 2 orang atau kelompok), "*Small Group Work*" (melibatkan 3 atau 4 kelompok), "*Whole Class Activitie*" (semua siswa dalam kelas dapat berpartisipasi, bergerak bebas didalam kelas. Permainan membutuhkan



fleksibilitas didalam kelas. Susunan tempat duduk berbentuk “U” akan membuat siswa lebih fleksibel dalam melakukan permainan. Siswa dapat langsung bekerja dengan teman disampingnya untuk kegiatan berpasangan. Kelompok 3 atau 4 dapat dengan mudah dibentuk dengan memutar kursi-kursi terdekat, sedangkan untuk kegiatan seluruh anggota kelas dapat dilakukan dengan mudah karena susunan yang memungkinkan mereka untuk saling berhadapan. Susunan tempat duduk tradisional semua tempat duduk menghadap kedepan memungkinkan kegiatan permainan berpasangan (siswa dapat langsung bekerja dengan teman disampingnya), 3 dan 4 kelompok siswa dapat membuat kelompok dengan teman-teman yang tempat duduknya berdekatan untuk aktifitas kelas ini akan menemukan sedikit kesulitan dimana siswa dan guru harus membuat tempat kosong yang luas sehingga siswa dapat bergerak bebas, yaitu mungkin dengan cara memindahkan semua kursi ke belakang, sehingga tersedia tempat yang kosong besar untuk melakukan kegiatan bersama.

Peran guru adalah memonitor dan guru harus bergerak dari satu siswa ke siswa lainnya, kelompok ke kelompok lainnya untuk membantu kesulitan atau memperbaiki kesalahan siswa dan juga dapat membuat suasana permainan lebih hidup dan menarik. Beberapa masalah, kesulitan mungkin muncul pada permainan ini dan memungkinkan terjadi pada kegiatan proses pembelajaran Bahasa Inggris dalam kelas, guru harus memperhitungkan hal ini dengan membuat catatan-catatan kecil dan membuat solusi untuk mengatasinya. Permainan dapat diulang dengan pasangan atau kelompok yang sama atau pasangan atau kelompok yang lain. Proses belajar mengajar didalam kelas harus diperhatikan manfaat yang bisa diperoleh dari suatu permainan. Batasan-batasan topik materi pembelajaran dan jenis permainan yang tepat akan memperbesar keberhasilan pembelajaran yang diinginkan. Reward (penghargaan) atau *punishment* (hukuman) merupakan dua hal yang sangat berperan dalam kesuksesan suatu permainan. Siswa yang dapat melakukan permainan dengan baik atau berhasil keluar sebagai pemenang diberikan ucapan “*Excellent, Very Good, Good job*”, sedangkan hukuman diberikan dengan motif memberikan dorongan agar siswa dapat memperbaiki kesalahan. Hukuman juga harus mempertimbangkan aspek-aspek penting misalnya; kepribadian siswa, daya berpikir, kondisi fisik dan suasana hati.

#### 2.4 Solusi Pemecahan Masalah

Game edukasi merupakan media pembelajaran yang dapat diterima dengan lebih cepat karena dikemas dalam permainan yang menyenangkan dan aktif. Elemen pada game edukasi hampir sama dengan game lain, seperti animasi, bunyi, grafik, video, bunyi, dan teks, karena dapat merangsang minat pemain dengan memunculkan rasa menarik. Tombol navigasi dalam permainan dijadikan kontrol dalam permainan yang memungkinkan pemain dapat mendengar, melihat, berinteraksi, dan mengamati. (Wijayanto, 2017). Minat belajar anak dapat dikembangkan dengan pengguna media game edukasi dalam proses pembelajaran, pada dasarnya game edukasi dibuat berdasarkan isi dan tujuan game tersebut dengan tujuan untuk bisa mengembangkan minat belajar.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan pendidik kepada peserta didik untuk memunculkan keinginan belajar dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan melalui media, lingkungan, dan lainnya. Metode pembelajaran bahasa inggris memainkan peranan yang sangat penting didalam kegiatan belajar bahasa inggris. Banyak siswa yang mampu mencapai prestasi baik karena diajarkan menggunakan metode pembelajaran bahasa inggris yang tepat. Sebuah metode pembelajaran bahasa inggris



merupakan kunci dalam pembelajaran. Apabila seorang guru menerapkan metode yang kurang tepat sertamembosankan, maka habislah sudah kelas tersebut. Rata-rata, siswa akan cenderung bosan dan tidak menyukai kelas bahasa inggris yang berlangsung selama hampir dua jam.

Pendidik dapat membiasakan berbicara bahasa inggris, tentunya menggunakan kosa kata sederhana yang sudah dikenalkan kepada siswa. Semakin lama dan sering siswa menghabiskan waktu mempelajari bahasa inggris, semakin cepat dan baik mereka mempelajari bahasa tersebut. Semakin banyak dan sering pendidik mengenalkan siswanya bahasa inggris, mereka berasumsi bahwa akan semakin cepat dan baik siswa menggunakan bahasa inggris karena lebih terbiasa. Dalam hal ini, pendidik dapat menggunakan strategi instruksional. Strategi instruksional merupakan salah satu cara di mana pendidik dalam mengajarkan sesuatu itu dengan cara melakukan perintah-perintah di dalam kelas. Strategi instruksional merupakan salah satu cara di mana siswa menerima berbagai macam instruksi berdasarkan bahasa inggris dan mendapatkan dukungan dari situasi kelas.

## **HASIL**

### **Pelaksanaan kegiatan**

Pemahaman kosakata secara umum dianggap sebagai bagian penting dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Murid sekolah sering diajarkan kata-kata baru sebagai bagian dari mata pelajaran tertentu dan banyak pula orang dewasa yang menganggap pembentukan kosakata sebagai suatu kegiatan yang menarik dan edukatif. Penguasaan kosa kata merupakan hal yang paling mendasar yang harus dikuasai seseorang dalam pembelajaran bahasa inggris yang merupakan bahasa asing. Seseorang dapat mengungkapkan suatu bahasa apabila ia tidak memahami kosakata dari bahasa yang dipelajari itu adalah bahasa asing, sehingga penguasaan kosakata bahasa tersebut merupakan sesuatu yang mutlak dimiliki oleh pembelajar bahasa. Seorang siswa memiliki perbendaharaan kosakata bahasa inggris yang memadai maka otomatis akan lebih menunjang pada pencapaian empat kompetensi bahasa Inggris tadi demikian juga sebaliknya tanpa memiliki kosakata yang memadai seorang siswa akan mengalami kesulitan dalam mencapai kompetensi berbahasa Inggris. Kompetensi menurut Hall dan Jones (1976: 29) adalah pernyataan yang menggambarkan penampilan suatu kemampuan tertentu secara bulat yang merupakan perpaduan antara pengetahuan dan kemampuan yang dapat diamati dan diukur.

Kompetensi (kemampuan) lulusan merupakan modal utama untuk bersaing di tingkat global, karena persaingan yang terjadi adalah pada kemampuan sumber daya manusia, oleh karena itu penerapan pendidikan berbasis kompetensi diharapkan akan menghasilkan lulusan yang mampu berkompetisi di tingkat global. Becker (1997) menekankan tentang pentingnya pengembangan kosakata yaitu menghubungkan berapa jumlah kosakata yang dikuasai oleh para siswa dengan materi akademik pembelajaran bahasa. Kurangnya pemahaman kosakata adalah penyebab utama dari kegagalan akademik yang dialami siswa. Sebuah riset menyatakan bahwa pemahaman suatu teks juga bergantung pada ukuran kosakata yang dimiliki oleh seseorang. Menurut Graves (1986) kosakata ideal yang harus dimiliki oleh pembelajar pemula adalah antara 2500 sampai 5.000 kata untuk menunjang pembelajaran bahasa, namun hal ini kurang dimiliki oleh para pembelajar bahasa Inggris di negara kita, apalagi bahasa Inggris adalah sebagai bahasa asing sehingga penggunaan bahasa



tersebut hanya pada beberapa hal dan kebutuhan saja.

### Hasil Pengabdian

Banyak cara yang dapat dilakukan didalam kelas selama proses pembelajaran, untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa dalam bahasa inggris. Games merupakan alternatif cara yang dapat dipakai melihat beberapa aspek positif yang akan didapat pada unsur -unsur kegiatan games. Games mempunyai atau menggunakan suatu variasi teknik atau cara. Teknik-teknik itu diantaranya adalah permainan kosakata (Vocabulary Games) yang dapat dilakukan pada kegiatan pembelajaran bahasa inggris.

#### 1. Bingo

Bingo adalah sebuah permainan tentang kosakata yang sangat terkenal di negara-negara barat. Permainan ini paling baik dilakukan pada saat telah selesai mengajarkan suatu materi (Post Activity) karena permainan ini bertujuan untuk membuat siswa lebih mudah mengingat pelajaran yang baru saja diajarkan. Pemenang dari permainan ini adalah siswa yang memiliki paling banyak kata yang dicoret. Sebagai bahan modifikasi, guru dapat menggunakan materi-materi bacaan yang sudah dipelajari atau materi seperti fruit, school, animal, colour, food, part of the body.

#### 2. Animal Twister

Permainan ini tergolong permainan yang mudah dan sangat efektif bila diterapkan dalam pengajaran kosakata (vocabulary). Karena permainan ini dikategorikan sebagai permainan tingkat elementary, bahasa tubuh dalam menyampaikan permainan juga akan sangat membantu. Misalnya materi pembelajaran kosakata adalah part of the body sekaligus animal. Sebelum permainan dimulai, guru menyiapkan terlebih dahulu beberapa set gambar binatang pada kertas gambar A4. Misalnya, satu set gambar binatang yang dibuat adalah lion, gorilla, snake, crocodile, elephant dan bird. Guru membuat beberapa set gambar sesuai dengan jumlah grup yang dibentuk siswa. Guru harus benar-benar yakin bahwa seluruh kelas mengetahui nama-nama hewan tersebut dalam bahasa inggris. Sementara itu bagian-bagian tubuh juga harus dikenal oleh siswa agar permainan dapat berlangsung dengan sempurna. Teknik penyajian games merupakan alternatif cara dari proses belajar yang variatif, ini penting untuk menghindari suasana pembelajaran yang kaku dan jenuh, demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran sekolah khususnya, dalam hal ini pembelajaran kosakata. Kemampuan kosakata bagi siswa dalam pembelajaran bahasa inggris sangat penting. Siswa dapat mengerti pembelajaran bahasa inggris bila mereka kaya akan kosakata dalam bahasa inggris. Kata adalah bagian penting terbentuknya Bahasa, ini juga merupakan salah satu pokok bahasan pembelajaran pengembangan mata pelajaran bahasa inggris yang sesuai dengan standar kompetensi.

Langkah terakhir dari kegiatan PKM ini yaitu memberikan Post-Test. Post test adalah tes yang dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa setelah diajarkan materi oleh pendidik (J.W. Creswell & Creswell, 2018). Post-test dalam pengabdian masyarakat ini ditujukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam mempelajari kosa kata Bahasa inggris setelah diajar dengan menggunakan dua teknik diatas. Untuk meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pelatihan ini tim PKM juga memberikan hadiah bagi siswa yang memiliki nilai post test tertinggi.



Gambar 2. Hasil Kegiatan

## Pembahasan

### Hasil Kegiatan

Berikut permainan kosakata (Vocabulary Games) yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran bahasa Inggris ini.

#### 1. BINGO

- a. Tipe: Individu (whole class)
- b. Level: Intermediate
- c. Alat: Kertas dan Pensil
- d. Prosedur permainan:

1. Sebelum memulai permainan siswa diminta untuk menyebutkan kata-kata yang mereka ingat berkenaan dengan materi pelajaran yang baru saja didapatkan, misalnya mereka baru saja mempelajari Family (Keluarga), maka kata-kata yang akan diterima dari siswa adalah father, mother, brother, sister, nephew, cousin dan sebagainya. Bersamaan dengan disebutkannya kata-kata itu, tuliskan semua kata di papan tulis.
2. Siswa diminta memilih 5 buah kata yang tertulis di papan tulis serta menyalinnya di buku catatan masing-masing. Guru menuliskan setiap kata di papan tulis pada setiap lembar kertas kecil 1 lembar kertas bertuliskan sebuah kata.
3. Pada saat permainan dimulai, babak pertama, guru mengambil 5 buah potongan kertas satu persatu dan membacakannya dengan keras. Setiap siswa akan mencocokkan kata-kata yang dibacakan dengan kata-kata yang mereka tulis di buku catatan mereka. Tiap siswa akan mencoret tiap kata yang mereka tulis apabila kata itu sama dengan kata yang dibacakan oleh guru. Pemenang dari permainan ini adalah siswa yang memiliki paling banyak kata yang dicoret. Sebagai bahan modifikasi, guru dapat menggunakan materi-materi bacaan yang sudah dipelajari atau materi seperti fruit, school, animal,, colour, food, part of the body dan lainnya.

#### Animal Twister

- a. Tipe: Grup
- b. Level: Elementary
- c. Alat: Beberapa set gambar
- d. Prosedur permainan



1. Permainan ini tergolong permainan yang mudah dan sangat efektif bila diterapkan dalam pengajaran kosakata (vocabulary). Permainan ini dikategorikan sebagai permainan tingkat elementary, bahasa tubuh dalam menyampaikan permainan juga akan sangat membantu misalnya materi pembelajaran kosakata adalah part of the body sekaligus animal. Permainan dimulai dan guru menyiapkan terlebih dahulu beberapa set gambar binatang pada kertas gambar A4, misalnya satu set gambar binatang yang dibuat adalah lion, gorilla, snake, crocodile, elephant dan bird. Guru membuat beberapa set gambar sesuai dengan jumlah grup yang dibentuk siswa. Guru harus benar-benar yakin bahwa seluruh kelas mengetahui nama-nama hewan tersebut dalam bahasa Inggris, sementara itu bagian-bagian tubuh juga harus dikenal oleh siswa agar permainan dapat berlangsung dengan sempurna.
2. Guru membentuk beberapa grup siswa yang terdiri dari 5 atau 6 orang. • Guru memberikan satu set gambar kepada setiap grup.
3. Guru memberikan instruksi twister (Memutar), seperti contoh: Put your finger on the gorilla, then put your chin on the crocodile setelah mendengar instruksi twister dari guru, setiap grup akan mematuhi instruksi dari guru tersebut dan menyentuhkan bagian tubuh mereka pada gambar sesuai instruksi agar setiap siswa berpartisipasi aktif, sebaiknya tiap anggota group secara bergiliran mengikuti instruksi twister, dan supaya lebih seru, guru dapat memberikan reward (hadiah) bagi grup yang tidak pernah melakukan kesalahan selama mengikuti instruksi sementara memberikan hukuman bagi grup yang melakukan kesalahan paling banyak. Contoh-contoh instruksi yang dapat guru berikan : Put your head on the bird. Put your left leg on the elephant, Put your lips on the gorilla, dan lain-lain. Pembelajaran model games sebaiknya diberikan secara berkala dalam artian tidak diterapkan dalam tiap pertemuan, agar proses belajar dapat dilakukan dengan maksimal. Tujuan dalam pembelajaran model games ini adalah agar siswa lebih aktif, tidak malu dan berani dalam melakukan pembelajaran bahasa.

## KESIMPULAN

Kemampuan kosakata bagi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat penting. Siswa dapat mengerti pembelajaran Bahasa Inggris apabila mereka kaya akan kosakata dalam bahasa Inggris. Kata adalah bagian penting terbentuknya bahasa, ini juga merupakan salah satu pokok bahasan pembelajaran pengembangan mata pelajaran Bahasa Inggris yang sesuai dengan standar kompetensi. Teknik penyajian games merupakan alternatif cara dari proses belajar yang variative ini penting untuk menghindari suasana pembelajaran yang kaku dan jenuh, demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran sekolah khususnya, dalam hal ini pembelajaran kosakata.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Creswell, J.W., & Creswell, J. D. (2018). Research and Design Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches. In Thousand Oaks California.
- [2] M. Yamin. 2017. Metode Pembelajaran Bahasa Inggris di Tingkat Dasar. Jurnal Pesona Dasar. 1 (5)
- [3] Pangabean, Himpun., 2016. Urgensi dan Posisi Bahasa Inggris di Indonesia. [Online] Tersedia di [Diakses 16 Januari 2019].
- [4] Rahmadhani, A.P. (2015). Techniques in teaching vocabulary to young learners at lia



- 
- english course. TELL: US Journal. 1 (2).
- [5] Suhendan. (2013). Using total physical response method in early childhood foreign language teaching environments. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, 1766 – 1768
- [6] Wijayanto, Erwin., 2017. Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. [Online] Tersedia di [Diakses 16 Januari 2019
- [7] Wulanjani, A.N. (2016). The use of vocabulary-games in improving children's vocabulary in english language learning. *Jurnal: Transformatika Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 12 (1). Diperoleh 12 Juli 2020, <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/transformatika/article/view/201>



HALAMAN INI SENGAJA DIKSONGKAN