

Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia  
Volume 2, Nomor 10, Januari 2024, Halaman 60-63  
Licenced by CC BY-SA 4.0  
ISSN: [2986-7002](https://doi.org/10.5281/zenodo.10569082)  
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10569082>

## Pemanfaatan *Game* sebagai Strategi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak

Fahria Malabar<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Gorontalo

\*Email korespondensi: [fahria@ung.ac.id](mailto:fahria@ung.ac.id)

### Abstrak

Pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak-anak merupakan langkah krusial dalam membangun dasar kompetensi berbahasa sejak dini. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk mengintegrasikan pendekatan inovatif menggunakan permainan (*game*) sebagai sarana efektif dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Metode ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak-anak, tetapi juga untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Kegiatan pengabdian melibatkan kolaborasi antara pendidik dan komunitas lokal. Berbagai jenis game edukatif diterapkan untuk memperkaya kosakata bahasa Inggris pada anak-anak usia sekolah dasar. Selain itu, pendekatan ini memperhatikan keberagaman gaya belajar anak-anak, sehingga setiap individu dapat mengembangkan potensinya dengan cara yang paling sesuai baginya. Selama implementasi kegiatan ini, pemantauan terhadap perkembangan kosakata bahasa Inggris anak-anak peserta kegiatan dilakukan. Hasil dari kegiatan ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan berbahasa anak-anak dalam konteks globalisasi saat ini. Pemanfaatan game dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris bukan hanya sekadar metode belajar, tetapi juga merupakan langkah nyata dalam mendukung pengembangan potensi anak-anak melalui pendekatan yang inovatif dan menyenangkan. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi contoh bagi pihak-pihak terkait untuk mengadopsi metode serupa dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat masyarakat.

**Kata kunci:** Game; Kosakata; Bahasa Inggris.

---

#### Article Info

Received date: 15 Desember 2023

Revised date: 28 December 2023

Accepted date: 10 Januari 2024

### PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa pada umumnya tidak lepas dari pembelajaran dan penguasaan kosakata. Hal ini tentu juga berlaku pada pembelajaran bahasa Inggris. Siswa yang belajar bahasa Inggris harus mempunyai dan menguasai banyak kosakata untuk bisa meningkatkan keterampilan berbahasa mereka. Dalam pembelajaran bahasa, terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu *listening* (menyimak), *reading* (membaca), *speaking* (berbicara), serta *writing* (menulis). Setiap keterampilan berbahasa ini ditunjang oleh penguasaan kosakata siswa.

Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada siswa, khususnya siswa sekolah dasar dapat dilakukan dengan berbagai macam teknik dan strategi, misalnya pengajaran kosakata dengan menggunakan lagu, video kartun, *storytelling* dengan menggunakan gambar, dan *games* (permainan). Pemilihan teknik dan strategi pembelajaran kosakata ini dapat disesuaikan dengan target sasaran, dalam hal ini siswa yang akan menerima pembelajaran.

Secara umum, ada beberapa faktor yang dianggap dapat mempengaruhi efektifnya kegiatan pembelajaran dalam kelas, yakni guru, siswa, serta media pembelajaran yang digunakan. Seorang guru harus selalu kreatif dalam memvariasikan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar, agar siswa dapat memberikan respon positif dalam kegiatan pembelajaran.

Pendidikan anak-anak memerlukan strategi yang inovatif dan menarik, terutama dalam pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Inggris. Salah satu pendekatan yang menarik perhatian adalah penggunaan game sebagai sarana pembelajaran. Dalam konteks pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak-anak, keberhasilan dari pemanfaatan game dapat dilihat dari respons positif anak-anak, peningkatan kosakata yang signifikan, dan kolaborasi efektif antara berbagai pihak terkait.

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa pembelajaran kosakata pada anak dapat dilakukan dengan berbagai macam strategi dan juga media. Sehubungan dengan hal tersebut, dalam kegiatan ini, siswa usia sekolah dasar yang tergabung dalam kelompok Rumah Belajar dan Bermain Griya Nabila menjadi target sasaran pembelajaran kosakata diajarkan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis *game*.

## **METODE**

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terbagi ke dalam tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan rencana keberlanjutan program.

### **1. Persiapan**

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan menghubungi pihak lembaga mitra, yaitu Rumah Belajar dan Bermain (RBB) Griya Nabila Permai, untuk menyampaikan tujuan pelaksanaan kegiatan sekaligus permohonan izin dilaksanakannya kegiatan. Selanjutnya pelaksana pengabdian melakukan wawancara dengan pihak mitra terkait karakteristik siswa yang tergabung dalam kelompok RBB ini, untuk menetapkan materi dan topik pembelajaran tepat.

### **2. Pelaksanaan**

Pelaksanaan terbagi ke dalam beberapa tahapan, yaitu:

- a. Persiapan materi serta media yang dibutuhkan dalam kegiatan pengabdian.
- b. Pelaksanaan kegiatan berupa pengenalan kosakata bahasa Inggris selama 1 bulan, sebanyak 4 kali pertemuan.
- c. Pelaksanaan evaluasi hasil pembelajaran dengan pemberian kuis kepada peserta kegiatan

### **3. Rencana Keberlanjutan Program**

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dimaksudkan untuk mengenalkan anak usia sekolah dasar pada kosakata-kosakata bahasa Inggris dalam berbagai topik. Pengenalan kosakata ini dilakukan agar siswa dapat lebih memahami kosakata dalam berbagai topik sehingga dapat menggunakannya dalam keterampilan berbahasa lainnya. Oleh karena itu, sebagai rencana keberlanjutan program, kegiatan yang sama dengan tingkatan materi yang lebih di atas akan dijadwalkan oleh pelaksana tentu saja atas kerjasama dengan pengelola RBB Griya Nabila Permai agar kemampuan bahasa Inggris peserta kegiatan terus terasah dan meningkat.

## **HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK**

Kegiatan pengabdian pada masyarakat di Rumah Belajar dan Bermain (RBB) Griya Nabila Permai telah dilaksanakan dengan sukses. Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini adalah pengajaran kosakata bahasa Inggris kepada anak-anak usia sekolah dasar, terutama yang berusia 7-10 tahun, menggunakan berbagai *Game*. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah untuk memperkenalkan siswa pada kosakata bahasa Inggris. Pemilihan *game* sebagai strategi pembelajaran ini bertujuan untuk menarik minat dan perhatian siswa terhadap bahasa Inggris.

Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa pembelajaran pada anak mengharuskan penggunaan strategi inovatif dan memikat, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Inggris. Salah satu pendekatan yang menarik perhatian adalah implementasi *game* sebagai strategi pembelajaran. Dalam konteks pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak-anak, kesuksesan pemanfaatan *game* dapat tercermin dari tanggapan positif yang diperoleh dari anak-anak, peningkatan yang signifikan dalam kapasitas menguasai kosakata, dan kerjasama yang efektif antara berbagai pihak yang terlibat.

### **Respon Positif**

Penting untuk memahami bahwa anak-anak memiliki kecenderungan alami untuk belajar melalui pengalaman yang menyenangkan. Penggunaan *game* sebagai alat pembelajaran membuka pintu untuk memanfaatkan kecenderungan ini. Respons positif dari anak-anak, seperti minat tinggi dan kegembiraan, adalah indikator utama bahwa metode pembelajaran ini efektif.

Anak-anak yang menggunakan *game* sebagai sarana belajar cenderung lebih terlibat dan antusias. Mereka tidak hanya melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga membangun ikatan positif dengan materi pembelajaran. Minat yang tinggi ini berkontribusi pada pembentukan fondasi yang kuat untuk pembelajaran bahasa Inggris, karena anak-anak tidak hanya mengingat kosakata, tetapi juga mengasosiasikannya dengan pengalaman positif.

Partisipasi aktif anak-anak dalam setiap sesi kegiatan juga mencerminkan peningkatan motivasi belajar. Ketika pembelajaran diintegrasikan dengan unsur permainan, anak-anak lebih cenderung terlibat secara aktif, mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang dinamis dan menyenangkan. Hal ini secara langsung mempengaruhi peningkatan motivasi mereka untuk terus belajar bahasa Inggris.

### **Peningkatan Kosakata**

Evaluasi hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak-anak. Strategi pembelajaran yang terfokus pada *game* membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman kosakata. Anak-anak tidak hanya menghafal kata-kata, tetapi mereka juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks yang sesuai.

Pentingnya penggunaan *game* juga terlihat dari kemampuannya dalam memperkuat daya ingat anak-anak. Pengalaman belajar yang menyenangkan menciptakan kondisi yang mendukung retensi informasi. Dengan melibatkan anak-anak dalam situasi yang interaktif dan menantang, *game* membantu membangun fondasi yang kuat untuk pemahaman dan penggunaan kosakata bahasa Inggris.

### **Kolaborasi Efektif**

Keberhasilan kegiatan ini tidak lepas dari kerja sama antara pendidik dan komunitas lokal. Kolaborasi ini memberikan kontribusi positif terhadap desain, implementasi, dan evaluasi kegiatan. Keterlibatan berbagai pihak menciptakan lingkungan pembelajaran yang holistik dan beragam, mendukung keberagaman gaya belajar anak-anak.

Dukungan orangtua dan guru menjadi kunci dalam menjaga keberlanjutan pembelajaran anak-anak. Melibatkan mereka dalam proses pembelajaran tidak hanya memperkuat hubungan antara rumah dan sekolah, tetapi juga memberikan dukungan psikososial yang penting untuk perkembangan anak-anak. Orangtua dan guru yang mendukung menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran dan pertumbuhan anak-anak.

### **Relevansi terhadap Konteks Globalisasi**

Strategi pembelajaran inovatif menggunakan *game* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak-anak tidak hanya memberikan manfaat lokal tetapi juga relevan dalam konteks globalisasi. Anak-anak diperkenalkan pada keterampilan bahasa yang tidak hanya diperlukan dalam konteks lokal mereka tetapi juga dalam lingkungan global yang semakin terhubung. Kemampuan berbahasa Inggris yang baik menjadi keunggulan bagi anak-anak untuk berpartisipasi dan bersaing dalam situasi global.

## **SIMPULAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan memanfaatkan *game* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak-anak membawa dampak positif yang nyata. Respons positif dari anak-anak, peningkatan kosakata, dan kolaborasi efektif merupakan bukti bahwa pendekatan inovatif ini layak untuk diterapkan dalam konteks pendidikan. Dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi anak-anak, dan memperkuat kolaborasi antara berbagai pihak, metode ini memberikan landasan kuat bagi perkembangan bahasa yang berkelanjutan. Oleh karena itu, integrasi *game* dalam pembelajaran bahasa Inggris anak-anak seharusnya menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di era globalisasi ini. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini bukan hanya sebuah upaya lokal, tetapi juga merupakan langkah konstruktif dalam menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan global di masa depan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Rumah Belajar dan Bermain (RBB) atas kerjasama yang sangat berarti dalam menyelenggarakan kegiatan pengabdian pada masyarakat. RBB telah memberikan dukungan yang luar biasa dengan menyediakan fasilitas untuk melaksanakan kegiatan pengajaran kosakata bahasa Inggris kepada anak-anak. Kehadiran RBB sebagai mitra penyelenggara tidak hanya memfasilitasi jalannya kegiatan dengan baik, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap atmosfer pembelajaran. Terima kasih atas keramahan, kerjasama, dan dedikasi RBB dalam mendukung upaya kami untuk meningkatkan kualitas pendidikan di komunitas ini. Semoga kerjasama yang baik ini dapat terus berlanjut dan

memberikan dampak positif yang lebih luas bagi perkembangan pendidikan anak-anak di masa mendatang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung, I Gusti Ayu Mahatma., Skolastika, I Made Perdana., Damayanti, Ni Luh Putu Tarisa., Wisanta, Putu Adri. (2023). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Games Bagi Siswa SMA Negeri 1 Penebel. *Madani: Indonesian Journal Of Civil Society*, 5(1), 28-34.
- Ameer Bakhsh, Sahar. (2016). Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. *English Language Teaching*, 9(7). 120-128.
- Prawiyata, Yugi Diraga. (2018). Penerapan Guessing Game untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SDN 101808 Candirejo Kecamatan Biru Biru. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 306-311.
- Sopiana., Salija, Kisman., Dollah, Syarifuddin. (2023). Effectiveness of Language Games for EFL Vocabulary Mastery of the First Grade Students at Elementary School. *Pinis: Journal of Art, Humanity & Social Studies*, 3(3), 105-112.