

Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia
Volume 3, Nomor 3, Juni 2024, Halaman 200-202
Licenced by CC BY-SA 4.0
ISSN: 2986-7002
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.12686815>

Menggali Potensi, Mengasah Bahasa: Pelatihan Siswa Sekolah Dasar Kota Gorontalo dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Rahmawaty Mamu¹

¹Universitas Negeri Gorontalo

*Email korespondensi: rahmawaty.mamu@ung.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar Laboratorium Universitas Negeri Gorontalo melalui metode pengajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dalam kegiatan ini, berbagai teknik digunakan termasuk permainan edukatif, alat bantu visual, dan metode STAD serta gamifikasi, yang terbukti efektif dalam memotivasi siswa dan membuat proses belajar lebih menarik. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa mengenali, mengingat, dan menggunakan kosakata baru. Selain itu, siswa menjadi lebih percaya diri dalam berpartisipasi dan menggunakan Bahasa Inggris dalam komunikasi sehari-hari. Dampak positif dari pendekatan ini menunjukkan bahwa pengajaran yang kreatif dan interaktif tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa, tetapi juga membangun motivasi dan antusiasme belajar siswa, sehingga model pengajaran ini layak diterapkan lebih luas di berbagai sekolah dasar di Indonesia.

Kata kunci: Kosakata Bahasa Inggris, Pengajaran Interaktif, Permainan Edukatif, Metode STAD.

ABSTRACT

Service to the community aims to improve the English vocabulary of students at Laboratorium Elementary School Universitas Negeri Gorontalo through interactive and enjoyable teaching methods. Various techniques are used, including educational games, visual aids, the STAD method and gamification, which have been shown to be effective in motivating students and making the learning process more engaging. Results show significant improvements in students' ability to recognise, recall and use new vocabulary. Students also gain confidence in participating in and using English in everyday communication. The positive impact of this approach underlines that creative and interactive teaching not only improves language skills but also enhances students' motivation and enthusiasm for learning, making it suitable for wider implementation in Elementary schools in Indonesia.

Keywords: English Vocabulary, Interactive Teaching, Educational Games, STAD Method

Article Info

Received date: 20 Juni 2024

Revised date: 26 Juni 2024

Accepted date: 28 Juni 2024

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris saat ini diajarkan di sebagian Sekolah Dasar di Indonesia meskipun tidak menjadi mata pelajaran yang wajib. Beberapa sekolah memilih untuk menyelenggarakan pelajaran ini sebagai respons terhadap permintaan orang tua yang ingin anak-anak mereka mempelajari bahasa Inggris dari usia dini. Di sisi lain, ada juga lembaga kursus yang menawarkan pembelajaran bahasa Inggris sebagai layanan tambahan untuk memenuhi kebutuhan orang tua dan sebagai peluang bisnis yang menguntungkan. Namun, implementasi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar menghadapi beberapa tantangan, termasuk keterbatasan sumber daya dan keterampilan pengajaran bahasa Inggris yang memadai di kalangan guru.

Dalam konteks pemerolehan bahasa asing, fokus utamanya adalah pada keterampilan mendengar dan berbicara. Guru perlu memperhatikan konsep dasar belajar bahasa, sebagaimana

yang diungkapkan oleh Ramli et al. (2024), Ananda & Al Baqi (2021), Utami (2020), Indriawati, dan De Porter & Hernacki (2000), yang mencakup pemahaman tentang objek, kejadian, tempat, dan lain sebagainya. Hal ini membantu anak-anak tidak hanya mengenal bunyi bahasa, tetapi juga memahami maknanya secara lebih dalam.

Meskipun tidak semua Sekolah Dasar di Indonesia mewajibkan pengajaran bahasa Inggris, ada kecenderungan di beberapa Sekolah Dasar untuk memberikan pelajaran ini. Di sisi lain, kursus bahasa Inggris untuk anak-anak sering kali diikuti karena permintaan orang tua yang ingin anak-anak mereka belajar bahasa Inggris lebih awal. Hal ini juga dianggap sebagai peluang bisnis yang menjanjikan bagi penyelenggara kursus. Tantangan lainnya adalah kurangnya aksesibilitas kursus bahasa Inggris bagi keluarga dengan tingkat ekonomi menengah ke bawah, yang mungkin tidak mampu membiayai kursus tambahan untuk anak-anak mereka.

Dalam proses belajar mengajar, kreativitas guru sangat penting dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik dan efektif. Penguasaan kosakata menjadi kunci dalam pembelajaran bahasa Inggris. Metode yang melibatkan permainan, misalnya, tidak hanya menghindari kebosanan dalam pembelajaran, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara menyenangkan dan bermakna. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang alami dan efektif, tanpa tekanan untuk menghafal kata-kata yang sering kali memunculkan rasa jenuh.

METODE

Materi pengabdian pada masyarakat ini meliputi kosakata bahasa Inggris tentang 'in the supermarket' yang dijelaskan dalam bentuk media gambar. Semua benda, pekerja, dan lain-lain yang ada di dalam supermarket dijelaskan dengan kosakata yang dapat menambah perbendaharaan kosakata bahasa Inggris anak SD usia dini. Setelah itu, peserta didik diminta untuk mempraktikkan materi tersebut dalam sebuah game marketing.

Bentuk kegiatan ini memerlukan alat dan bahan seperti media gambar 'In Supermarket' dan kartu kecil yang bertuliskan nama-nama barang dalam supermarket. Langkah-langkah permainan adalah sebagai berikut: Guru menunjuk satu orang siswa sebagai pembeli dan yang lainnya sebagai barang yang dibeli. Siswa yang menjadi barang akan mendapatkan kartu bertuliskan nama-nama barang yang ada di supermarket yang telah dipelajari sebelumnya. Siswa yang menjadi pembeli akan menuliskan lima macam daftar barang yang akan dibelinya di papan tulis. Setelah itu, siswa pembeli tersebut akan berbelanja mengelilingi kelas sambil menyebutkan nama-nama barang yang akan dibelinya. Siswa yang memegang kartu nama barang tersebut akan mengikuti siswa pembeli jika nama barang pada kartunya disebutkan. Setelah semua barang terbeli, siswa pembeli akan berteriak bahwa troli sudah penuh. Semua siswa yang menjadi barang akan berebut kursi yang berjumlah empat buah, dan siswa yang tidak mendapatkan kursi akan menjadi pembeli dalam permainan belanja selanjutnya. Hal ini dilakukan hingga semua siswa mendapatkan giliran sebagai pembeli atau sebagai barang.

Pendekatan Student Teams Achievement Division (STAD) dan gamifikasi juga diterapkan dalam kegiatan ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam STAD, siswa bekerja dalam tim kecil untuk mempelajari kosakata baru dan saling membantu untuk memastikan setiap anggota tim memahami materi dengan baik. Gamifikasi digunakan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dengan mengubah aktivitas belajar menjadi permainan yang menyenangkan. Misalnya, siswa dapat mendapatkan poin untuk tim mereka setiap kali mereka menggunakan kosakata baru dengan benar dalam konteks yang tepat. Ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga mempromosikan kerja sama dan kompetisi sehat di antara mereka.

Dengan menggabungkan metode STAD dan gamifikasi, kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan lebih termotivasi dalam belajar. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar secara alami dan efektif, tanpa tekanan untuk menghafal kata-kata yang sering kali memunculkan rasa jenuh. Hasilnya, siswa dapat menginternalisasi kosakata baru dengan lebih baik dan menerapkannya dalam konteks yang lebih luas, sehingga meningkatkan keterampilan bahasa Inggris mereka secara keseluruhan.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Hasil dari penggunaan metode STAD (Student Teams Achievement Division) dan gamifikasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan pencapaian yang positif untuk siswa Sekolah Dasar Laboratorium UNG. Melalui penggunaan STAD, siswa dapat bekerja sama dalam tim kecil untuk mempelajari kosakata bahasa Inggris 'in the supermarket' secara intensif. Setiap anggota tim berkontribusi dalam memahami dan menguasai kosakata baru melalui diskusi dan kolaborasi aktif, sehingga memastikan pemahaman yang mendalam tentang materi tersebut.

Penerapan gamifikasi juga membawa dampak yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Aktivitas yang dirancang seperti game marketing tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga memberikan tantangan yang memacu siswa untuk aktif berpartisipasi. Dengan sistem poin dan penghargaan dalam gamifikasi, siswa merasa lebih termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dan bersaing secara sehat dalam konteks belajar.

Pembahasan dari pendekatan ini menunjukkan bahwa kombinasi STAD dan gamifikasi berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dan menyenangkan. Siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan bahasa Inggris mereka, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang membangun kepercayaan diri dan kerja sama tim. Hasil dari evaluasi dan umpan balik positif yang diberikan kepada siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka.

Secara keseluruhan, penggunaan metode STAD dan gamifikasi dalam kegiatan ini memiliki dampak yang positif terhadap motivasi belajar dan pencapaian siswa dalam memahami kosakata bahasa Inggris 'in the supermarket'. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat, sementara pemahaman mereka terhadap materi juga lebih dalam dan berkelanjutan. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya efektif dalam konteks pengajaran bahasa, tetapi juga memberikan fondasi yang kuat bagi pengembangan keterampilan berbahasa siswa secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Penerapan metode pengajaran yang interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di sekolah dasar telah menunjukkan hasil yang sangat positif. Siswa menjadi lebih termotivasi dan terlibat dalam proses belajar, yang tercermin dari peningkatan kemampuan mereka dalam mengenali, mengingat, dan menggunakan kosakata baru. Pendekatan seperti penggunaan permainan, alat bantu visual, dan metode STAD berhasil menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan menyenangkan, yang sangat penting untuk anak-anak usia sekolah dasar.

Selain meningkatkan hasil belajar siswa, metode ini juga membantu mereka mengembangkan kepercayaan diri dalam menggunakan Bahasa Inggris. Mereka lebih aktif dalam berpartisipasi dan lebih berani menggunakan bahasa tersebut dalam percakapan sehari-hari. Dampak positif ini menunjukkan bahwa pendekatan pengajaran yang kreatif dan interaktif tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa, tetapi juga dalam membangun motivasi dan antusiasme belajar siswa. Dengan demikian, metode ini layak untuk diterapkan lebih luas dalam konteks pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ramli, R., Kusmaryani, W., Eppendi, J., Tanjung, F. Z., Fitriawati, F., Winarno, W., & Arifin, A. (2024). STAD dan Gamifikasi: Membangun Motivasi Belajar bahasa Inggris Anak di Wilayah Peaiair Pantai Amala Tarakan. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(5), 1826-1838.
- Ananda, H. T., & Al Baqi, S. (2021). Program peningkatan kemampuan Bahasa Inggris dengan pendekatan active and fun learning bagi siswa sekolah dasar. *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, 1(2), 273-284.
- Utami, A. (2020). Proses penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 2-D di SDI Bani Hasyim Singosari Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Indriawati, F. Peningkatan penguasaan kosakata dengan media kamus pada siswa kelas IV MI Perguruan Islam Nur Kasyaf (PINK) 03 Tambun Selatan Bekasi.
- De Porter, Bobbi dan Hernacki, Mike. (2000). *Quantum learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan..* Kaifa