

Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia
Volume 3, Nomor 4, Juli 2024, Halaman 171-174
Licenced by CC BY-SA 4.0
ISSN: 2986-7002
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13140745>

Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar melalui *Spelling Game*

Fahria Malabar^{1*}

¹Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo

*Email korespondensi: fahria@ung.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar melalui permainan *Spelling Game*. Metode yang digunakan adalah dengan menggunakan permainan ejaan yang interaktif dan menyenangkan, sehingga anak-anak dapat belajar kata-kata baru dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Kegiatan ini dilaksanakan secara langsung di sekolah dasar dan siswa sebagai peserta. Hasil kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa, serta meningkatkan minat belajar mereka dalam belajar bahasa Inggris. Dalam pelaksanaan kegiatan ini, permainan *Spelling Game* dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Permainan ini tidak hanya membantu siswa memahami ejaan kata-kata bahasa Inggris, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam melafalkan kosakata dalam bahasa Inggris. Dengan demikian, melalui kegiatan pengabdian ini, siswa dapat melatih ejaan serta pelafalan kosakata bahasa Inggris yang kemudian diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran mereka.

Kata kunci: Kosakata; Permainan; *Spelling Game*.

Article Info

Received date: 10 Juli 2024

Revised date: 20 Juli 2024

Accepted date: 28 Juli 2024

PENDAHULUAN

Kosakata merupakan komponen penting dalam pembelajaran bahasa. Dengan memiliki kosakata yang luas, seseorang dapat lebih mudah memahami dan mengungkapkan ide-ide mereka dalam berbagai situasi berbahasa. Kosakata tidak hanya membantu dalam berbicara, tetapi juga dalam membaca, menulis, dan menyimak. Siswa yang memiliki kosakata yang baik akan lebih mudah mengikuti pelajaran bahasa dan memahami konteks yang diberikan oleh guru.

Penguasaan kosakata juga meningkatkan keterampilan berbahasa secara keseluruhan. Siswa yang memiliki kosakata yang luas akan lebih mudah mengembangkan keterampilan berbicara dan menulis yang efektif. Mereka dapat mengungkapkan ide-ide mereka dengan jelas dan tepat, serta memahami konteks yang kompleks dalam teks atau percakapan. Dengan demikian, kosakata menjadi kunci untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang seimbang dan efektif dalam pembelajaran bahasa.

Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris kepada siswa sekolah dasar harus dilakukan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan permainan dan kegiatan yang menarik, siswa dapat belajar kosakata bahasa Inggris dengan cara yang mudah dipahami dan tidak membosankan. Contohnya, permainan *Spelling Game* yang dirancang khusus untuk anak-anak dapat membantu mereka memahami ejaan kata-kata bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan.

Selain itu, pembelajaran kosakata Bahasa Inggris juga harus dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Guru harus memilih kata-kata yang relevan dan penting untuk dipelajari, serta memastikan bahwa siswa memahami penggunaan kata-kata tersebut dalam konteks yang berbeda. Dengan demikian, siswa dapat memahami makna dan penggunaan kata-kata secara lebih mendalam, bukan hanya sekadar mengingat ejaannya.

Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris juga harus dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan dan minat siswa. Guru harus memahami bahwa setiap siswa memiliki kebutuhan belajar yang berbeda-beda, sehingga perlu adanya adaptasi dalam metode pembelajaran. Dengan demikian, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan memahami kosakata bahasa Inggris, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa mereka secara keseluruhan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini menargetkan siswa kelas 3 SDIT Qurratu A'yun Gorontalo sebagai sasaran dalam kegiatan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris melalui *spelling game*. Diharapkan melalui permainan ini, siswa dapat belajar kata-kata bahasa Inggris secara interaktif dan menyenangkan, sehingga mereka lebih mudah memahami ejaan dan makna kata-kata tersebut. Permainan ini juga meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca siswa, karena mereka harus menggunakan kata-kata yang telah dipelajari dalam situasi berbahasa yang nyata. Selain itu, permainan ini juga meningkatkan minat belajar siswa terhadap bahasa Inggris, sehingga mereka lebih termotivasi untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan berbahasa mereka.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar melalui Spelling Game adalah dengan menggunakan permainan ejaan yang interaktif dan menyenangkan. Permainan ini dirancang untuk membuat belajar kosakata bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan mudah dipahami bagi siswa. Dengan cara ini, siswa dapat belajar kata-kata bahasa Inggris secara aktif dan tidak hanya sebagai teori yang membosankan. Permainan ini juga membantu siswa memahami makna dan penggunaan kata-kata dalam konteks yang berbeda, sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi berbahasa yang nyata.

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, permainan Spelling Game dilakukan secara langsung di kelas. Guru akan memilih kata-kata bahasa Inggris yang relevan dan penting untuk dipelajari, kemudian siswa akan bermain untuk mengenali dan menulis kata-kata tersebut dengan benar. Selain itu, guru juga dapat menambahkan unsur-unsur interaktif seperti kompetisi antar siswa atau penggunaan media digital untuk membuat permainan lebih menarik. Dengan demikian, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan keterampilan berbahasa mereka.

Hasil kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa, serta meningkatkan minat belajar mereka terhadap bahasa Inggris. Dengan meningkatkan kosakata bahasa Inggris, siswa akan lebih mudah memahami dan mengungkapkan ide-ide mereka dalam berbagai situasi berbahasa. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca siswa, sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi nyata.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini telah dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan dengan menggunakan *letters scramble game* sebagai salah satu jenis *spelling game* yang merupakan permainan yang dianggap bisa membuat siswa lebih antusias dan tertarik untuk mengetahui kata-kata dalam bahasa Inggris. Dalam permainan ini, pengajar memilih kata-kata yang mudah dipahami dan dikenal oleh siswa sekolah dasar. Pemilihan kata-kata yang relevan dan mudah dipahami sangat penting untuk memastikan bahwa siswa dapat dengan mudah memahami dan mengingat kata-kata tersebut.

Pada awal kegiatan, siswa dikenalkan dengan beberapa kosakata dengan topik *food and drink, fruit and vegetable, animals, part of body*, serta *things in the classroom*. Topik-topik ini dipilih karena dianggap siswa-siswa ini dapat menemukan kata-kata ini di sekitar mereka. Pengajar kemudian memberikan kartu-kartu yang berisi gambar benda-benda yang telah disebutkan sebelumnya. Pengajar juga menyediakan seperangkat huruf-huruf yang akan menjadi bagian dari permainan.

Pada setiap pertemuan, siswa dibagi dalam empat kelompok kecil. Masing-masing kelompok diberikan dua kartu gambar. Pengajar kemudian meletakkan seperangkat alfabet di depan kelas. Setelah semuanya siap, dengan aba-aba dari pengajar, anggota masing-masing kelompok berlari maju ke depan kelas untuk mencari huruf-huruf yang kemudian disusun untuk membentuk kata yang

mereka miliki. Kegiatan ini berulang dengan topik yang berbeda-beda pada setiap pertemuannya, sehingga siswa dapat mempelajari berbagai jenis kosakata dalam bahasa Inggris.



Gambar 1. Kegiatan pengenalan kosakata

Dalam kegiatan pelatihan ini, siswa menunjukkan minat dan antusiasme berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga hal ini memudahkan pelaksana pengabdian untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran ini. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam hal kosakata bahasa Inggris. Mereka telah mendapatkan pengetahuan tentang beberapa kosakata dalam bahasa Inggris.



Gambar 2. Kegiatan *spelling game*

Peningkatan kosakata bahasa Inggris yang diperlihatkan oleh siswa juga berdampak pada keterampilan berbahasa mereka secara keseluruhan. Mereka dapat memahami dan mengungkapkan ide-ide dengan lebih efektif, baik dalam situasi berbicara maupun menulis. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui permainan ejaan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan kosakata, tetapi juga mengembangkan keterampilan berbahasa siswa secara signifikan.

Hasil kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa, serta meningkatkan minat belajar mereka terhadap bahasa Inggris. Dengan meningkatkan kosakata bahasa Inggris, siswa akan lebih mudah memahami dan mengungkapkan ide-ide mereka dalam berbagai situasi berbahasa. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca siswa, sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi nyata.

Kegiatan ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis mereka. Dengan harus mengidentifikasi dan menyusun huruf-huruf untuk membentuk kata, siswa

harus berpikir secara logis dan sistematis. Hal ini sangat penting untuk mengembangkan keterampilan berpikir yang efektif dalam berbagai situasi.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dianggap telah sukses dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Dengan menggunakan permainan ejaan yang interaktif dan menyenangkan, siswa dapat belajar kosakata bahasa Inggris dengan cara yang mudah dipahami dan tidak membosankan. Kegiatan ini juga membantu meningkatkan minat belajar siswa terhadap bahasa Inggris, sehingga mereka lebih termotivasi untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan berbahasa mereka.

KESIMPULAN

Kosakata merupakan salah satu elemen penting dalam pembelajaran bahasa pada umumnya, begitu juga bahasa Inggris. Pengajaran kosakata tidak hanya berarti mengenalkan siswa terhadap kosakata dalam bahasa Inggris, tapi juga mengajarkan cara membacanya, mengeja, dan juga arti dari kata tersebut. Oleh sebab itu, diperlukan media yang tepat yang dapat menarik perhatian siswa sekolah dasar untuk mau belajar bahasa Inggris. Permainan ejaan seperti letters scramble game sangat efektif dalam mencapai tujuan ini karena membuat siswa antusias dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, pelaksana melakukan pengajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar dengan menggunakan permainan. Permainan yang dipilih adalah *letters scramble game* yang membuat siswa antusias dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat kegiatan pengabdian berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang telah direncanakan, yaitu membuat siswa tertarik untuk belajar bahasa Inggris. Selain itu, permainan ini juga membantu siswa memahami makna dan penggunaan kata-kata dalam konteks yang berbeda, sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi nyata.

Peningkatan kosakata bahasa Inggris yang diperlihatkan oleh siswa juga berdampak pada keterampilan berbahasa mereka secara keseluruhan. Mereka dapat memahami dan mengungkapkan ide-ide dengan lebih efektif, baik dalam situasi berbicara maupun menulis. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui permainan ejaan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan kosakata, tetapi juga mengembangkan keterampilan berbahasa siswa secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I.G.A.M., Skolastika, I.M.P., Damayanti, N.L.P.T., Wisanta, P.A. (2023). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui *Games* Bagi Siswa SMA Negeri 1 Penebel. *Madani: Indonesian Journal of Civil Society*, 5(1), 28-34.
- Khusna, K.A., Mustofa, M., Alka, W., Ubaidillah, M.F., Lee, H.Y., Putra, S.P. (2022). The Potrait od Teacher Talk and Language Choice in EFL Classroom: Insight for Children Language Learning. *Child Education Journal*, 4(2), 159-174.
- Kurniawati, D. (2014). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Sekolah Dasar dengan Menggunakan Flash Card. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1(1), 57-64.
- Rantika, P., Pudjiati, D., Megawati. (2019). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa melalui *Game Spelling Bee*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.