

PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MELALUI PERMAINAN MENYUSUN KATA DI SD MUHAMMADIYAH 1 TRENGGALEK

Assar Romadhon Miftakhur Rohman^{*1}, Bagus Agung Prasetyo², Tyo Putra Febriyana³

^{1,2,3}STKIP PGRI Trenggalek

*e-mail: assar28romadhon@gmail.com

ABSTRAK

Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. Namun, proses pembelajaran yang monoton sering kali menyebabkan siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata baru. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui game menyusun kata di SD Muhammadiyah 1 Trenggalek. Peserta kegiatan berjumlah 21 siswa ekstrakurikuler bahasa Inggris yang terdiri atas siswa kelas 2 hingga kelas 5. Kegiatan dilakukan satu kali dalam seminggu dengan metode permainan acak huruf yang disusun menjadi kata bahasa Inggris yang benar. Metode pelaksanaan meliputi observasi, praktik permainan, pendampingan, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan lebih mudah mengingat kosakata bahasa Inggris. Selain itu, kemampuan siswa dalam mengeja dan memahami arti kata juga mengalami peningkatan. Dengan demikian, game menyusun kata dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan vocabulary mastery siswa sekolah dasar.

Kata kunci: vocabulary mastery, game edukatif, bahasa Inggris, sekolah dasar

ABSTRACT

Mastery of vocabulary is an important aspect in learning English for elementary school students. However, the monotonous learning process often causes students to lack interest and have difficulty remembering new vocabulary. This community service activity aims to improve students' vocabulary mastery through word-composing games at SD Muhammadiyah 1 Trenggalek. The activity participants were 21 extracurricular English students consisting of students from grades 2 to 5. The activity was carried out once a week using a random game method of letters arranged into the correct English words. Implementation methods include observation, game practice, mentoring, and evaluation. The results of the activity show that students become more active, enthusiastic, and remember English vocabulary more easily. Apart from that, students' ability to spell and understand the meaning of words has also increased. Thus, word-composing games can be an effective alternative learning media in improving elementary school students' vocabulary mastery.

Keywords: vocabulary mastery, educational games, English, elementary school

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam berbagai bidang kehidupan, seperti pendidikan, teknologi, ekonomi, dan komunikasi global. Oleh karena itu, pengenalan bahasa Inggris sejak usia dini menjadi langkah penting untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran bahasa Inggris umumnya difokuskan pada penguasaan kosakata (vocabulary) sebagai dasar bagi pengembangan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Webb dan Nation (2017), kosakata merupakan komponen utama dalam pembelajaran bahasa karena kemampuan memahami dan menggunakan bahasa sangat bergantung pada jumlah serta kualitas kosakata yang dimiliki oleh pembelajar.

Dalam proses pembelajaran, banyak siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam mengingat, memahami, dan menggunakan kosakata bahasa Inggris. Kesulitan tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode

pembelajaran yang kurang menarik dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Pembelajaran yang hanya berfokus pada hafalan sering kali membuat siswa cepat merasa bosan sehingga motivasi belajar menjadi rendah. Schmitt (2020) menyatakan bahwa pembelajaran kosakata akan lebih efektif apabila siswa terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas yang bermakna dan menarik.

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa adalah melalui penggunaan permainan edukatif (*educational games*). Permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menggunakan kosakata dalam konteks yang lebih interaktif. Zou, Huang, dan Xie (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran kosakata berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta hasil penguasaan kosakata secara signifikan.

Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata adalah *game* menyusun kata (*word arrangement game*). Permainan ini mengharuskan siswa menyusun huruf-huruf acak menjadi kosakata bahasa Inggris yang benar. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya belajar menghafal kosakata, tetapi juga memahami ejaan, bentuk kata, dan maknanya. Selain itu, permainan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk membantu meningkatkan *vocabulary mastery* siswa ekstrakurikuler bahasa Inggris di SD Muhammadiyah 1 Trenggalek melalui penerapan *game* menyusun kata.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 1 Trenggalek pada tahun 2026. Peserta kegiatan berjumlah 21 siswa yang tergabung dalam kegiatan ekstrakurikuler bahasa Inggris dan berasal dari kelas 2 hingga kelas 5 sekolah dasar.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode pembelajaran partisipatif melalui penerapan *game* menyusun kata. Kegiatan dilaksanakan satu kali dalam seminggu dan terdiri atas beberapa tahapan. Tahap pertama adalah observasi awal untuk mengetahui kemampuan kosakata siswa. Tahap kedua berupa pemberian materi kosakata dasar bahasa Inggris yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta. Tahap ketiga adalah pelaksanaan *game* menyusun kata menggunakan huruf-huruf acak yang harus disusun menjadi kosakata bahasa Inggris yang benar. Tahap terakhir adalah pendampingan dan evaluasi terhadap hasil permainan yang telah dilakukan.

Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan sejumlah huruf acak dan diminta menyusunnya menjadi kosakata bahasa Inggris yang tepat. Setelah berhasil menyusun kata, siswa diminta mengucapkan kata tersebut dan menyebutkan artinya. Kegiatan ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Data kegiatan diperoleh melalui observasi langsung selama kegiatan berlangsung, dokumentasi kegiatan, serta evaluasi kemampuan siswa dalam mengenali, menyusun, dan mengucapkan kosakata bahasa Inggris.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa siswa memiliki antusiasme yang tinggi selama mengikuti *game* menyusun kata. Pada tahap awal kegiatan, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dan menyusun kosakata bahasa Inggris dengan benar. Sebagian siswa juga masih ragu ketika diminta mengucapkan kata yang telah disusun.

Namun, setelah memperoleh pendampingan dan latihan secara bertahap, siswa mulai menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menyusun kata serta memahami makna kosakata yang dipelajari.

Penerapan game menyusun kata memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan metode hafalan konvensional. Siswa terlihat lebih aktif berdiskusi dengan anggota kelompoknya, saling membantu dalam menyelesaikan tugas, serta lebih berani menjawab pertanyaan yang diberikan. Suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan hingga selesai.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan vocabulary siswa, terutama dalam aspek mengenali kosakata, mengeja kata, mengingat makna, dan mengucapkan kosakata bahasa Inggris sederhana. Temuan ini sejalan dengan pendapat Zou, Huang, dan Xie (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat penguasaan kosakata siswa. Selain itu, Schmitt (2020) juga menegaskan bahwa aktivitas pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dapat membantu proses penyimpanan dan penggunaan kosakata dalam jangka panjang.

Selain peningkatan kemampuan kosakata, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan kepercayaan diri siswa. Siswa menjadi lebih berani untuk mencoba menjawab pertanyaan, mengucapkan kosakata baru, dan berinteraksi dengan teman-temannya selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan game menyusun kata terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendukung peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan game menyusun kata di SD Muhammadiyah 1 Trenggalek berhasil meningkatkan vocabulary mastery siswa ekstrakurikuler bahasa Inggris. Permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami, mengingat, dan menggunakan kosakata bahasa Inggris yang dipelajari.

Selain meningkatkan penguasaan kosakata, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan kepercayaan diri siswa. Oleh karena itu, game menyusun kata dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bahasa Inggris yang efektif untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar guna mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Schmitt, N. (2020). *Vocabulary in Language Teaching* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Webb, S., & Nation, P. (2017). *How Vocabulary Is Learned*. Oxford: Oxford University Press.
- Zou, D., Huang, Y., & Xie, H. (2021). Digital game-based vocabulary learning: Where are we and where are we going? *Computer Assisted Language Learning*, 34(5–6), 751–777. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1640745>

