

Pendampingan Penggunaan *English Vocabulary Games* untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa MIS Alkhairaat Kawatuna

Siti Kiftiah¹, Fadillah², Vemmy Maidita Nur Aisyiah³, Nurlinda⁴

^{1,2,3,4}Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Siti Kiftiah

sitikiftiah@untad.ac.id

Abstrak:

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan minat belajar dan penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa kelas 5 melalui penggunaan *English Vocabulary Games* sebagai media pembelajaran inovatif. Kegiatan dilaksanakan di MIS Alkhairaat Kawatuna dengan metode partisipatif melalui *English Vocabulary Games* seperti Simon Says dan Matching Vocabulary, serta evaluasi berupa observasi dan tes kosa kata. Sebanyak 28 siswa mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Hasilnya menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa, penguasaan kosa kata dasar bahasa Inggris, dan motivasi belajar yang lebih tinggi. Kegiatan ini memberikan manfaat nyata dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan permainan kosakata terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan kualitas pembelajaran bahasa Inggris. Kegiatan ini juga memperkuat kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif. Dengan demikian, *English Vocabulary Games* dapat menjadi model pembelajaran yang relevan dan aplikatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kata Kunci: *English Vocabulary Games, Minat, Bahasa Inggris.*

Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai oleh siswa sejak dini sebagai bekal menghadapi tantangan globalisasi dan perkembangan ilmu pengetahuan. Penguasaan bahasa Inggris tidak hanya membuka akses terhadap sumber informasi internasional, tetapi juga meningkatkan peluang dalam dunia pendidikan dan karier di masa depan (Nation, 2013). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris sejak tingkat sekolah dasar menjadi sangat krusial untuk membangun fondasi kemampuan bahasa yang kuat.

Namun, di MIS Alkhairaat Kawatuna, pembelajaran bahasa Inggris belum pernah diterapkan secara formal kepada siswa kelas 5. Kondisi ini menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyebutkan dan memahami kosa kata bahasa Inggris dasar, yang merupakan komponen fundamental dalam penguasaan bahasa (Richards & Renandya, 2002). Selain itu, karena belum adanya pengalaman belajar bahasa Inggris sebelumnya, minat belajar siswa terhadap bahasa Inggris masih perlu ditumbuhkan melalui pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif (Brown, 2007; Hutabarat, 2020).



Diterbitkan oleh :

Perkumpulan Dosen Muslim Indonesia
Sulawesi Selatan

<https://dmi-journals.org/jai/>

Untuk mengatasi persoalan tersebut, program pengabdian masyarakat ini menawarkan pendampingan penggunaan English Vocabulary Games sebagai media pembelajaran inovatif. Permainan edukatif seperti Simon Says dan Matching Vocabulary dipilih karena dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar, sekaligus membantu mereka mengingat dan memahami kosa kata bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan (Ur, 1996). Pendekatan pembelajaran berbasis permainan ini juga sesuai dengan prinsip pembelajaran multisensori yang dapat meningkatkan daya ingat dan keterlibatan emosional siswa dalam belajar (Shintani, 2016).

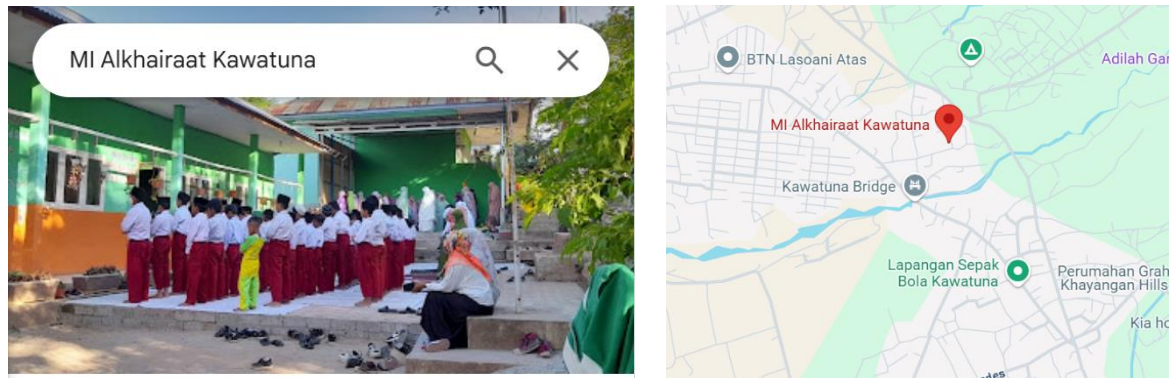
Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris telah banyak didukung oleh hasil penelitian ilmiah. Nation (2013) menegaskan bahwa penguasaan kosa kata merupakan dasar utama dalam pembelajaran bahasa yang harus dikembangkan secara sistematis. Uberman (1998) dan Shintani (2016) menunjukkan bahwa permainan seperti Simon Says dan Matching Vocabulary efektif dalam meningkatkan motivasi serta kemampuan bahasa Inggris siswa, terutama dalam aspek listening dan speaking. Selain itu, penelitian Yolageldili dan Arian (2011) membuktikan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar dan hasil belajar bahasa Inggris siswa, sehingga metode ini sangat relevan untuk diterapkan di lingkungan sekolah dasar.

Dengan demikian, penggunaan English Vocabulary Games sebagai media pembelajaran merupakan teknologi pembelajaran yang handal dan relevan untuk diaplikasikan di MIS Alkhairaat Kawatuna. Kegiatan pengabdian masyarakat ini menjadi sangat penting dan relevan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam aspek penguasaan kosa kata dan minat belajar siswa, sehingga dapat memberikan kontribusi positif bagi kemajuan pendidikan di sekolah tersebut.

Metode Pelaksanaan

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di MIS Alkhairaat Kawatuna, tepatnya di kelas 5 SD yang berlokasi di Jalan Melati, Kelurahan Kawatuna, Kecamatan Mantikulore, Kota Palu, Sulawesi Tengah. Pengabdian masyarakat merupakan salah satu pilar Tri Dharma Perguruan Tinggi yang mengharuskan sivitas akademika menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat serta mutu Pendidikan. Kegiatan ini sesuai dengan ilmu pendidikan, khususnya yang mengintegrasikan aspek pendidikan bahasa Inggris, bahasa Indonesia, dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), yang fokus pada pengembangan metode pembelajaran inovatif dan peningkatan kualitas pendidikan dasar.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di MIS Alkhairaat Kawatuna, tepatnya di kelas 5 SD yang berlokasi di Jalan Melati, Kelurahan Kawatuna, Kecamatan Mantikulore, Kota Palu, Sulawesi Tengah. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada hari Kamis, 15 Mei 2025. Khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah siswa kelas 5 MIS Alkhairaat Kawatuna yang berjumlah sekitar 28 siswa. Pemilihan sasaran dilakukan berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa kelas 5 belum mendapatkan pembelajaran bahasa Inggris secara formal dan mengalami kesulitan dalam penguasaan kosa kata bahasa Inggris. Mitra kegiatan ini adalah pihak sekolah dan guru kelas 5 yang berperan aktif dalam mendukung pelaksanaan program.



Gambar 1. Lokasi dan Peta

Metode pengabdian yang diterapkan *Pendampingan Penggunaan English Vocabulary Games Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa*. Kegiatan ini meliputi 3 tahapan, yaitu sebagai berikut;

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pengabdian masyarakat melakukan konsultasi dan koordinasi dengan pihak MIS Alkhairaat Kawatuna, khususnya dengan kepala sekolah. Konsultasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris siswa, merancang program pendampingan yang sesuai, serta menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan dan peserta kegiatan. Selain itu, persiapan meliputi pengembangan materi pembelajaran berupa English Vocabulary Games.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan meliputi serangkaian kegiatan pembelajaran interaktif di kelas 5 MIS Alkhairaat Kawatuna. Kegiatan dimulai dengan pengenalan kosa kata bahasa Inggris melalui permainan edukatif seperti Simon Says dan Matching Vocabulary. Selama pelaksanaan, siswa aktif berpartisipasi dalam setiap sesi pembelajaran yang dirancang agar menyenangkan dan tidak monoton. Tim pengabdian memberikan pendampingan langsung untuk memastikan proses belajar berjalan efektif dan siswa dapat memahami materi dengan baik.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan kegiatan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, yaitu peningkatan penguasaan kosa kata dan minat belajar bahasa Inggris siswa. Teknik evaluasi meliputi observasi partisipasi siswa selama pembelajaran dan tes sederhana berupa pengucapan dan pencocokan kosa kata. Hasil evaluasi dianalisis untuk mengetahui sejauh mana tujuan kegiatan tercapai dan sebagai bahan perbaikan untuk kegiatan pengabdian berikutnya.

Metode English Vocabulary Games dipilih untuk memastikan bahwa kegiatan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif dalam kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan permainan kosakata ini menjadi media yang efektif untuk meningkatkan minat belajar sekaligus membantu siswa memahami bahasa Inggris secara lebih menyenangkan, interaktif, dan kreatif.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan sesi pembukaan yang dilakukan secara resmi di kelas 5 MIS Alkhairaat Kawatuna. Pada tahap awal, tim pengabdian memperkenalkan tujuan dan manfaat kegiatan kepada siswa dan guru, sehingga mereka memahami pentingnya pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif dan menyenangkan. Respon yang diterima sangat positif, baik dari siswa maupun guru. Siswa menunjukkan

antusiasme yang tinggi dengan penuh semangat mengikuti setiap rangkaian kegiatan, terutama saat diperkenalkan dengan English Vocabulary Games.



Gambar 2. Tim Pengabdian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako, Guru dan Siswa Alkhairaat Kawatuna

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan pendampingan penggunaan English Vocabulary Games di kelas 5 MIS Alkhairaat Kawatuna berjalan dengan lancar dan efektif. Siswa-siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan diawali dengan pengenalan kosa kata bahasa Inggris yang mengambil topik parts of body (bagian-bagian tubuh). Setelah pengenalan kosa kata, siswa diajak untuk bernyanyi sambil menunjuk bagian tubuh yang disebutkan dalam lagu, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Selanjutnya, dilakukan kegiatan repetition atau pengulangan kosa kata untuk memperkuat ingatan siswa. Setelah itu, siswa diberikan tugas matching picture yang mengharuskan mereka mencocokkan gambar dengan kosa kata yang tepat. Kegiatan ini membantu siswa mengaitkan kata dengan visual secara langsung. Terakhir, permainan Simon Says dilakukan dengan mengulang kosa kata yang telah dipelajari, sehingga siswa dapat berlatih mendengarkan dan merespon instruksi dalam bahasa Inggris secara aktif.



Gambar 3. Pendampingan Pembelajaran di Kelas



Gambar 4. Siswa Antusias dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan observasi langsung selama proses pembelajaran, partisipasi aktif siswa menunjukkan bahwa penggunaan English Vocabulary Games seperti Simon Says dan Matching Vocabulary efektif dalam meningkatkan minat dan penguasaan kosa kata bahasa Inggris. Hal ini diperkuat oleh hasil evaluasi yang diberikan kepada 29 siswa, di mana 65,5% siswa (19 orang) berhasil menjawab seluruh soal dengan benar, 6,9% siswa (2 orang) melakukan kesalahan pada satu soal, 17,2% siswa (5 orang) melakukan kesalahan pada dua soal, dan 10,4% siswa (3 orang) melakukan kesalahan pada lebih dari dua soal. Data tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mampu menguasai materi kosa kata dengan baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan English Vocabulary Games. Temuan ini konsisten dengan pernyataan Nation (2013) yang menyebutkan bahwa penguasaan kosa kata merupakan fondasi utama dalam pembelajaran bahasa Inggris dan dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Selain itu, penggunaan English Vocabulary Games dalam pembelajaran berkontribusi pada peningkatan daya ingat siswa, sebagaimana dijelaskan oleh Shintani (2016) bahwa aktivitas multisensori dapat membantu proses pembelajaran bahasa yang lebih efektif. Selain itu, permainan Simon Says yang mengharuskan siswa mendengarkan dan merespon perintah secara cepat, melatih kemampuan listening dan speaking secara simultan (Uberman, 1998).

Penerapan metode pembelajaran yang variatif ini berhasil untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di MIS Alkhairaat Kawatuna. Hasil ini juga didukung oleh penelitian Yolageldili dan Arian (2011) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Simpulan

Kegiatan pendampingan penggunaan English Vocabulary Games di MIS Alkhairaat Kawatuna berhasil memperkenalkan metode pembelajaran bahasa Inggris yang lebih interaktif dan menyenangkan, khususnya melalui permainan Simon Says dan Matching Vocabulary. Hal baru dari kegiatan ini adalah penerapan media pembelajaran berbasis permainan yang efektif meningkatkan minat belajar dan penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa kelas 5, yang sebelumnya mengalami kesulitan karena belum mendapatkan pembelajaran bahasa Inggris formal.

Manfaat kegiatan ini dirasakan langsung oleh siswa dan guru, yaitu meningkatnya motivasi belajar bahasa Inggris serta terciptanya suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Secara teoritik, kegiatan ini memperkuat konsep bahwa pembelajaran

bahasa yang melibatkan aktivitas multisensori dan permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa (Nation, 2013; Shintani, 2016).

Untuk kegiatan pengabdian berikutnya, disarankan agar program ini dapat diperluas ke kelas lain dan dikembangkan dengan variasi permainan edukatif yang lebih beragam. Selain itu, pelibatan guru secara lebih intensif dalam pelatihan penggunaan media pembelajaran inovatif perlu ditingkatkan agar keberlanjutan dan efektivitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah mitra dapat terjaga dengan baik.

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada MIS Alkhairaat Kawatuna sebagai lembaga mitra yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan kerja sama yang sangat baik selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Partisipasi aktif dari seluruh pihak di MIS Alkhairaat Kawatuna, terutama para guru dan siswa kelas 5, sangat membantu kelancaran dan keberhasilan program pendampingan penggunaan English Vocabulary Games.

Selain itu, kami juga menyampaikan apresiasi yang tulus kepada Universitas Tadulako atas dukungan dan fasilitasi yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga kerja sama antara Universitas Tadulako dan MIS Alkhairaat Kawatuna dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi pengembangan pendidikan di daerah ini.

Referensi

- Brown, H. D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching* (5th ed.). Pearson Education.
- Hutabarat, R. G. N. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Dalam Perspektif Fun and Active Learning Approach: Sebuah Refleksi Teoretis. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 19(1), 53-62.
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning Vocabulary in Another Language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (Eds.). (2002). *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge University Press.
- Shintani, N. (2016). *Input-based Tasks in Foreign Language Instruction for Young Learners*. John Benjamins Publishing Company.
- Uberman, A. (1998). The Use of Games for Vocabulary Presentation and Revision. *English Teaching Forum*, 36(1), 20-27.
- Ur, P. (1996). *A Course in Language Teaching: Practice and Theory*. Cambridge University Press.
- Yolageldili, G., & Arian, A. (2011). Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners. *Elementary Education Online*, 10(1), 219-229.