



IMPLEMENTASI GAME-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KOSA-KATA BAHASA INGGRIS SISWA DI UPT SD NEGERI SUKARATU

Dyah Fitri Mulati^{1*}, Septika Ariyanti², Defy Gustianing³, Eka Pratiwi
Yunianti⁴, Arif Alexander Bastian⁵, Eisha Sabila Dieni Hanifa⁶

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Aisyah Pringsewu, Lampung, Indonesia

*Penulis Korespondensi: dyah.fitrimu@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini mengimplementasikan game-based learning atau pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kosa-kata Bahasa Inggris siswa di UPT SD Negeri Sukaratu, Kec. Pagelaran, Kab. Pringsewu, Lampung. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana game-based learning diimplementasikan agar dapat meningkatkan kosa-kata Bahasa Inggris siswa kelas 5 di UPT SD Negeri Sukaratu, Kec. Pagelaran, Kab. Pringsewu, Lampung. Program ini dimulai dengan memberikan materi tentang berbagai topik dasar dalam Bahasa Inggris dengan metode game-based learning kepada para peserta didik. Metode kegiatan yang digunakan yaitu berupa pengajaran dan pendampingan dengan menggunakan Teknik seperti spelling bee, singing a song, dan beberapa game lain. Proses kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan di UPT SD Negeri Sukaratu, Kec. Pagelaran, Kab. Pringsewu, Lampung selama 6 minggu, yang dilaksanakan pada tanggal 4 Oktober – 8 November 2023. Dengan adanya program PKM ini, para peserta didik dapat meningkatkan kosa kata dalam Bahasa Inggris secara aktif dan menyenangkan.

Kata kunci: Game-based learning, Pengabdian Kepada Masyarakat, Kosa-Kata Bahasa Inggris, Sekolah Dasar.

Abstract

This Community Service Activity (PKM) implements game-based learning to enhance students' English vocabulary at UPT SD Negeri Sukaratu, Kec. Pagelaran, Kab. Pringsewu, Lampung. The objective of this activity is to explore the implementation of game-based learning to improve the English vocabulary of 5th-grade students at UPT SD Negeri Sukaratu, Kec. Pagelaran, Kab. Pringsewu, Lampung. The program begins with providing materials on various basic topics in English using game-based learning methods to the participants. The activity methods include teaching and mentoring using techniques such as spelling bees, singing songs, and several other games. The Community Service Activity is carried out at UPT SD Negeri Sukaratu, Kec. Pagelaran, Kab. Pringsewu, Lampung, for 6 weeks, from October 4th to November 8th, 2023. Through this PKM program, participants can actively and enjoyably enhance their English vocabulary.

Keywords: Game-based learning, Community Service, English Vocabulary, Elementary School

1. PENDAHULUAN

Kosa kata merupakan hal yang dasar dan penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Ningrum & Pusparini, 2020). Hal tersebut dikarenakan peserta didik membutuhkan kosa kata yang cukup banyak untuk dapat memahami konteks pembelajaran. Terlebih lagi, menurut Cameroon (dalam Rohmawati, 2015), dasar dari pembelajaran Bahasa asing adalah mengembangkan kosa-kata. Dengan penguasaan kosa-kata, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kalimat untuk berkomunikasi baik lisan maupun tulisan.

Namun, memberikan materi kosa-kata kepada siswa sekolah dasar bukan merupakan hal yang mudah (Octoberlina, 2023). Mengajar Bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL) ke dalam pengajaran bahasa untuk anak-anak (EYL) merupakan suatu tantangan dikarenakan beberapa faktor berikut. Pertama, peserta didik menganggap Bahasa Inggris merupakan pelajaran yang sulit karena banyaknya aturan tata bahasa dan juga kosa kata yang berbeda dengan Bahasa asli mereka (Suyanto, 2007). Kedua, mereka menganggap pengalaman belajar EFL sebelumnya cenderung membosankan. Ketiga, mereka perlu belajar Bahasa Inggris dengan sesuatu yang lebih realistis atau dekat dengan kebiasaan mereka yang memungkinkan mereka untuk mewujudkan pembelajaran mereka (Kusumawardhani & Nurhayati, 2019). Oleh karena itu, Octoberlina (2023) menambahkan menerapkan pengajaran EFL berbasis buku teks atau metode pengajaran berbasis tata bahasa hanya akan membuat anak-anak semakin kelelahan belajar sehingga dibutuhkan metode yang menarik bagi peserta didik.

Oleh karena itu, Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini mengimplementasikan *Game-Based Learning* atau pembelajaran berbasis permainan di UPT SD Negeri Sukaratu. Tujuan dari program ini yaitu untuk meningkatkan meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris siswa. Dengan adanya program PKM ini, diharapkan para peserta didik dapat meningkatkan kosa kata secara aktif dan menyenangkan. Sehingga pada akhirnya, mereka dapat meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan kalimat untuk berkomunikasi baik lisan maupun tertulis.

2. BAHAN DAN METODE

PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dengan memberikan materi *Basic English for Elementary level* tentang berbagai topik sebagai tema dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris dengan metode *game-based learning* kepada para siswa dan siswi di kelas 5 UPT SD Negeri Sukaratu, Kec. Pagelaran, Kab. Pringsewu, Lampung.

Metode kegiatan yang digunakan adalah berupa bimbingan serta pendampingan yang dikemas dengan pengaplikasian melalui *games* sebagai bahan ajar pembelajaran yang disampaikan. Adapun uraian kegiatan pelaksanaan sebagai langkah untuk menyelesaikan permasalahan mitra yaitu sebagai berikut:

1. Persiapan

Pada langkah persiapan, tim tutor mendiskusikan terkait dengan topic yang akan dibahas selama 6 pertemuan dan menentukan games yang akan digunakan. Serta membuat list dan mencocokkan materi dan games yang akan digunakan.

2. Pelatihan

Pada langkah pelaksanaan yakni pelatihan yang bertujuan untuk menambah ilmu terutama di bidang *Vocabulary* dengan metode *game-based learning*. Pada tahap ini para peserta difokuskan untuk memahami tujuan awal yaitu pengetahuan dasar dalam berbicara dan berkomunikasi Bahasa Inggris melalui beberapa tahap pertemuan tatap muka.

3. Materi pelatihan

Materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini per pertemuan disajikan dalam Tabel sebagai berikut.

Pertemuan	Hari	Topik	Metode
I	Rabu	- Introduction - Number	PPT, diskusi, simulasi dan games (let's get mingle)
II	Rabu	Colour	PPT, diskusi, simulasi dan

III	Rabu	Fruit	games (Sneaky shape games) PPT diskusi, simulasi dan games (flash card)
IV	Rabu	Vegetable	PPT, diskusi, simulasi dan games (flash card)

Proses kegiatan pengabdian pada masyarakat dilaksanakan di Kelas 5 UPT SD Negeri Sukaratu, Kec. Pagelaran, Kab. Pringsewu, Lampung selama 6 minggu, yang mulai dilaksanakan pada tanggal 4 Oktober 2023 sampai dengan 8 November 2023.

Kegiatan ini akan dilaksanakan dalam rentang waktu 6 (enam) pertemuan dengan tahapan sebagai berikut:

Sebelum kegiatan dilaksanakan maka dilakukan persiapan-persiapan sebagai berikut:

- Melakukan Studi pustaka tentang pengajaran *Vocabulary* menggunakan *Game-based learning*.
- Melakukan persiapan materi, games dan bahan pengabdian yang telah dilampirkan pada paparan materi.
- Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana.
- Menentukan dan mempersiapkan materi Game Based Learning yang akan digunakan pada pengajaran di kelas untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

Instrumen kegiatan yang digunakan dalam kegiatan ini antara lain: Pemahaman *English Component Skill*, pemahaman *vocabulary* (kemampuan menguasai kosakata), pemahaman *game-based learning*, materi tutorial, daftar hadir pelaksana, daftar peserta masyarakat sasaran, dokumentasi kegiatan

bahwa peserta telah menerima luaran hasil kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diadakan di UPT SD Negeri Sukaratu, Kec. Pagelaran, Kab. Pringsewu, Lampung sebagai wujud Tridharma Perguruan Tinggi. Adapun hasil pengabdian kepada masyarakat kali ini dapat dijelaskan secara rinci berikut;

Pertemuan I

Hari/Tanggal: Rabu, 4 Oktober 2023

Materi

Materi Pelatihan:

- Introduction
- Number

Sasaran

Siswa – siswi SD Negeri Sukaratu, Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu

Metode

Game Based Learning

Media

Power Point, Presentation, Game

Pelaksanaan

- Siswa diberikan gambaran materi terkait introduction dan Number, pengetahuan dasar dalam berbicara dan berkomunikasi Bahasa Inggris
- Partisipatif dari peserta sangatlah dibutuhkan sebagai tindak lanjut dalam tahap berikutnya.

Kendala

Siswa sebagai peserta pelatihan ini merasa tegang, takut jikalau harus menggunakan Bahasa Inggris secara oral.

Dokumentasi



Pertemuan II

Hari/Tanggal: Rabu, 11 Oktober 2023

Materi

Materi Pelatihan:
- Colour

Sasaran
Siswa – siswi SD Negeri Sukaratu, Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu

Metode
Game Based Learning

Media
Power Point Presentation

Pelaksanaan
- Siswa diberikan gambaran materi terkait colour sebagai pengetahuan dasar kosakata dan berbicara menggunakan Bahasa Inggris Partisipatif dari peserta sangatlah dibutuhkan sebagai tindak lanjut dalam tahap berikutnya

Kendala
Pengetahuan dasar dalam berkomunikasi Bahasa Inggris

Deskripsi Pencapaian
Dalam tahap ini, masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan untuk mengingat jenis jenis colour, oleh karena itu mahasiswa mengemas kembali materi tersebut dengan bentuk game sederhana sehingga para siswa lebih banyak mengingat kosakata sesuai dengan warna dalam bahasa inggris

Dokumentasi



Pertemuan III

Hari/Tanggal: Rabu, 18 Oktober 2023

Materi

Fruit

Sasaran
Siswa – siswi SD Negeri Sukaratu, Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu

Metode
Game Based Learning

Media
Power Point Presentation

Pelaksanaan
Peserta diminta untuk menyebutkan kosakata (fruit) dalam bahasa inggris

Kendala
Siswa siswi kesulitan untuk memahami kosakata

Deskripsi Pencapaian
Siswa sangat antusias memahami kosakata fruit dikarenakan proses penjelasan mahasiswa menggunakan flash card yang mudah di pahami oleh para siswa.

Dokumentasi



Pertemuan IV

Hari/Tanggal : Rabu, 18 Oktober 2023

Materi

Vegetables

Sasaran

Siswa – siswi SD Negeri Sukaratu, Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu

Metode

Game Based Learning

Media

Power Point Presentation

Pelaksanaan

- Siswa diberikan gambaran materi terkait vegetables sebagai pengetahuan dasar kosakata dan berbicara menggunakan Bahasa Inggris
- Partisipatif dari peserta sangatlah dibutuhkan sebagai tindak lanjut dalam tahap berikutnya

Kendala

Siswa siswi kesulitan untuk memahami kosakata

Deskripsi Pencapaian

Siswa sangat antusias memahami kosakata vegetables dikarenakan proses penjelasan mahasiswa menggunakan flash card yang mudah di pahami oleh para siswa.

Dokumentasi



Pertemuan V

Hari/Tanggal : Rabu, 25 Oktober 2023

Materi

Public Place

Sasaran

Siswa – siswi SD Negeri Sukaratu, Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu

Metode

Game Based Learning

Media

- Power point
- flash card
- Puzzle

Pelaksanaan

- Siswa diberikan gambaran materi terkait public place sebagai pengetahuan dasar kosakata dan berbicara menggunakan Bahasa Inggris
- siswa diarahkan untuk menyusun puzzle yang menggambarkan tentang public place untuk mempertajam daya ingat.

Kendala

Peserta ada yang belum terbiasa bermain puzzle

Deskripsi Pencapaian

Peserta sangat antusias dalam menyusun puzzle public place karena para siswa diajarkan penggunaan tehnik belajar sambil bermain.

Dokumentasi

Pertemuan VI

Hari/Tanggal : Rabu, 01 November 2023

Materi

Food and Drink

Sasaran

Siswa – siswi SD Negeri Sukaratu, Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu

Metode

Game Based Learning

Media

- Power point
- flash card
- Puzzle

Pelaksanaan

- Siswa diberikan gambaran materi terkait food and drink sebagai pengetahuan dasar kosakata dan berbicara menggunakan Bahasa Inggris
- siswa diarahkan untuk menyusun puzzle yang mengklasifikasikan jenis food dan drink untuk mempertajam daya ingat.

- Partisipatif dari peserta sangatlah dibutuhkan sebagai tindak lanjut dalam tahap berikutnya

Kendala
Peserta ada yang belum terbiasa bermain puzzle

Deskripsi Pencapaian

Peserta sangat antusias dalam menyusun puzzle food and drink karena para siswa diajarkan penggunaan tehnik belajar sambil bermain.

Dokumentasi

**4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “Implementasi Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa di UPT SD Sukaratu” yang diadakan di SD Sukaratu sebagai wujud Tridharma Perguruan Tinggi menghasilkan Peningkatan kosa kata Bahasa Inggris siswa kelas 5 di UPT SD Negeri Sukaratu, sehingganya para siswa dengan cara yang menyenangkan dan bisa lebih percaya diri dalam penggunaan kosakata berbasis Bahasa Inggris.

Pengimplementasian *game-based learning* ini juga memanfaatkan teknologi guna meningkatkan minat siswa seperti penggunaan video dan juga PowerPoint. Sehingga pada akhirnya diharapkan para peserta didik mampu meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan kalimat untuk berkomunikasi baik lisan maupun tulisan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Bapak Ibu dewan Guru SD N Sukaratu. Serta LPPM Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan LPPM Universitas Aisyah Pringsewu.

DAFTAR PUSTAKA

- Kusumawardhani, P., & Nurhayati, N.(2019). The analysis of teaching writing to English young learners (EYL) through a Movie: An ICT Perspective. *Wanastra: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 11(1), 25-36. <https://doi.org/10.31294/w.v11i1.5065>
- Ningrum, Martha Prasetya & Pusparini, Indrawati. (2020). Improving Students' Vocabulary Mastery Using Spelling Bee Game at Fifth Grade in SDIT Ya Bunayya Pujon. *Journey*, Vol 3 (2), pp. 66-73.
- Octaberlina, Like Raskova. (2023). English for Young Learning Method through Games and Songs for Elementary School. *World Journal of English Language: Vol. 13, No. 6*. <https://doi.org/10.5430/wjel.v13n6p203>.
- Rohmawati, Anisa. (2015). Spelling Bee in Teaching Vocabulary. *Journal of English and Education*, Vol. 3(2), pp. 1-15.
- Suyanto, & Kasihani K. E. (2007). English for Young Learners. *Bumi Aksara*.