

## Interactive Activity Games Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak di Desa Glagahwangi Kecamatan Sugihwaras

### Interactive Activity Games to Improve Children's Vocabulary in Glagahwangi Village, Sugihwarah

Iin Widya Lestari<sup>1</sup>, Mohammad Fatoni<sup>2</sup>, Khoirul Wafa<sup>3</sup>, Edi Suwandi<sup>4</sup>, Nuraini Mursida<sup>5</sup>, Naylatu Sa'adah<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri,

e-mail: <sup>1</sup>[widya.lestari@unugiri.ac.id](mailto:widya.lestari@unugiri.ac.id), <sup>2</sup>[mohammadfatoni@unugiri.ac.id](mailto:mohammadfatoni@unugiri.ac.id),

<sup>3</sup>[wafa.gitafsclub@gmail.com](mailto:wafa.gitafsclub@gmail.com), <sup>4</sup>[edisuwandi@unugiri.ac.id](mailto:edisuwandi@unugiri.ac.id), <sup>5</sup>[ainimursidha@gmail.com](mailto:ainimursidha@gmail.com)

<sup>6</sup>[nillakim6@gmail.com](mailto:nillakim6@gmail.com)

#### Abstrak:

Bahasa Inggris merupakan salah satu Bahasa internasional yang sangat penting untuk dikuasai. Bahkan Bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari pada tingkatan sekolah menengah pertama hingga tingkat universitas. Salah satu komponen penting dalam Bahasa Inggris ialah penguasaan kosakata. Kosakata (*vocabulary*) merupakan salah satu komponen Bahasa yang sangat penting pada tahap awal. Desa Glagahwangi Kecamatan Sugihwaras memiliki anak - anak yang memiliki potensi yang baik karena banyak dari mereka antusias dalam mempelajari Bahasa Inggris. Selain itu mereka masih belum memiliki cara yang cukup efektif dalam belajar kosakata. Sehingga perlu diadakan pendampingan dan pelatihan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan Interactive Language Games yang interaktif, menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi dan penguasaan kosakata Bahasa Inggris secara baik pada anak – anak di desa Glagahwangi di Desa Glagahwangi Kecamatan Sugihwaras. Tujuan dari pengabdian ini ialah untuk memberikan pelatihan Interactive activity games untuk belajar kosakata Bahasa Inggris kepada anak – anak desa Glagahwangi. Tahapan dari kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini ialah penyampaian dan pemaparan materi, pelatihan dan praktek kegiatan interactive activity games. Kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik. Anak – Naka dapat menerapkan pembelajaran kosakata di sekolah dan dirumah.

**Kata Kunci** :, Bahasa Inggris, Interactive Activity Games, Kosakata

#### Abstract:

*English is one of the most important international languages to master. In fact, English is one of the compulsory subjects studied at the junior high school level to the university level. One of the important components in English is vocabulary mastery. Vocabulary is one of the most important language components in the early stages. Glagahwangi Village, Sugihwaras Sub-district has children who have good potential because many of them are enthusiastic in learning English. In addition, they still do not have an effective way to learn vocabulary. So it is necessary to provide assistance and training in learning English*

*vocabulary with Interactive Language Games that are interactive, fun and able to increase motivation and mastery of English vocabulary well in children in Glagahwangi village in Glagahwangi Village, Sugihwaras District. The purpose of this community service is to provide training on Interactive activity games for learning English vocabulary to the children of Glagahwangi village. The stages of this community service activity are presentation and presentation of material, training and practice of interactive activity games. This community service activity went well. Children can apply vocabulary learning at school and at home.*

**Keywords:** *English, Interactive Activity Games, Vocabulary*

## **A. Pendahuluan**

Interactive language activity merupakan aktivitas pembelajaran yang menekankan pada kegiatan interaksi yang bersifat aktif dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Salah satu bentuk *interactive activities* yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran ialah permainan (games). Permainan (games) merupakan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan berdasarkan pada aturan( rules) yang memiliki komponen penting yang bersifat menyenangkan, dan interaktif (Johari et al., 2018). Permainan (games) juga diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan oleh beberapa orang yang membutuhkan kelincahan intelektual dan dimainkan untuk menyenangkan hati dan pikiran (Hidayatulloh et al., 2020).

Games merupakan aktivitas yang interaktif yang melibatkan beberapa orang dan dilakukan untuk hiburan dan kesenangan. Secara pedagogic, permainan atau game memiliki sisi positif karena game merupakan kegiatan yang dapat diterapkan dalam proses belajar terutama dalam belajar Bahasa Inggris.

Guru atau pendidik dapat menerapkan aktivitas interaktif ini dalam proses pembelajaran karena game memiliki elemen penting yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yakni (1) kompetisi, (2) aturan dan (3) kebahagiaan (Martínez Sánchez et al., 2007). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris khususnya pada anak – anak (*young learners*) games merupakan salah satu alternatif media dan strategi dalam pembelajaran dengan menerapkan “*learning by doing and learning with fun activities*”. Game memiliki banyak keunggulan dalam penerapannya di proses pembelajaran Bahasa Inggris, terutama dalam membangun percaya diri dan memotivasi siswa untuk lebih interaktif dan aktif dalam pembelajaran. Game juga membantu siswa untuk menjadi aktif dan membantu dalam proses konsolidasi serta interaksi antar sesama siswa dan menciptakan atmosfer yang menyenangkan dalam mempelajari Bahasa Inggris.

Beberapa sisi positif dari penerapan interactive games dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas bagi siswa sekolah dasar yakni : 1) game menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan dan mampu membantu siswa dalam mempelajari kosakata baru dalam Bahasa Inggris, 2). Game memberikan kesempatan untuk berkompetisi secara sehat, 3) game dapat memberikan motivasi dan memberikan kesempatan untuk lebih expressive dan menyampaikan pendapat mereka, 4) games

mampu memberikan kesempatan untuk meningkatkan kosakata dalam Bahasa Inggris (Johari et al., 2018).

Ada banyak jenis – jenis game interaktif yang dapat diterapkan dalam kelas Bahasa Inggris seperti *flashcards*, *crossword puzzle*, *simon says*, *treasure hunt* dan lainnya. (Purnami, 2022). Banyak beberapa penelitian yang dilakukan terkait dengan game dan pembelajaran Bahasa Inggris diantaranya ialah Amatul Firdausah dan Dina Merris tentang pembelajaran kosakata dengan menerapkan games flashcard. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa pembelajaran kosakata dengan menerapkan game *flashcard* memberikan peningkatan yang baik dalam penguasaan kosakata dan sangat efektif untuk pembelajaran pada tingkat sekolah dasar. (Priskinia, 2022). Selain itu, Selain memanfaatkan games, technology juga dapat diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris seperti dengan hadirnya media digital, *Mobile Assisted Language Learning (MALL)* sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Masruddin, 2014).

Anak – anak yang sekolah pada jenjang pendidikan sekolah dasar di Desa Glagahwangi sudah menggunakan Kurikulum merdeka dan mempelajari Bahasa Inggris dan mempelajari Bahasa Inggris juga merupakan hal yang penting untuk menunjang kompetensi dalam berbahasa. Selain itu transisi kurikulum juga menyebabkan mereka untuk harus mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris. (<https://pekalongan.suaramerdeka.com/pendidikan/pr-1812692789/kurikulum-merdeka-belajar-segera-berlaku-bahasa-inggris-menjadi-pelajaran-wajib-di-sd> ).

Berdasarkan observasi awal, di Desa Glagahwangi masih belum optimalnya kesadaran anak – anak untuk memahami tentang pentingnya belajar bahasa Inggris. Pembelajaran Bahasa Inggris bisa diintegrasikan dengan kegiatan yang menyenangkan (Interactive Activities) seperti dengan games, bernyanyi dan lainnya. Sehingga perlu diadakan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dengan memberikan pengetahuan dan sosialisasi serta praktek langsung belajar Bahasa Inggris dengan metode dan *interactive activities* yang menyenangkan.

Diharapkan kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat meningkatkan keterampilan siswa dan memotivasi siswa untuk menyukai dan tertarik dengan belajar Bahasa Inggris dan menguasai kosakata dalam Bahasa Inggris serta memberikan dampak pada pemberdayaan anak – anak di Desa Glagahwangi.

## **B. Metode**

Dalam kegiatan pengabdian Masyarakat ini, tim melakukannya dengan metode pelatihan. Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini melibatkan 20 anak – anak Desa Glagahwangi yang berusia sekitar 9 sampai 11 tahun. Rata – rata mereka sedang mengenyam pendidikan di tingkat sekolah dasar (SD). Kegiatan Pengabdian dilaksanakan di Pendopo Balai Desa Glagahwangi Kecamatan Sugihwaras pada tanggal 16 Juli 2023. Berikut beberapa rangkaian pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat :

1. Melakukan proses pengurusan perizinan kepada Perangkat Desa dan Kepala Desa Glagahwangi, Kecamatan Sugihwaras. Tujuan dari perizinan ini ialah

untuk mengurus administrasi izin dan persetujuan penggunaan tempat dan lokasi kegiatan pengabdian serta peserta kegiatan pengabdian.

2. Mempersiapkan alat dan perangkat kegiatan seperti media ajar yakni kertas karton manila, flashcard, gambar dan poster serta worksheet untuk kegiatan.
3. Melakukan ceramah dan memberikan beberapa pemahaman dan contoh terkait pentingnya penguasaan Bahasa Inggris dan Penguasaan Kosakata dalam Bahasa Inggris.
4. Lalu memberikan pelatihan dan memberikan instruksi untuk mencoba dan menerapkan Interactive Activity Game yang berkaitan dengan kosakata dan belajar untuk mengucapkan kosakata yang sesuai dengan Kaidah Bahasa Inggris
5. Melakukan praktek penerapan Interactive activity games dengan menggunakan media seperti gambar, karton manila, stik dan poster. Peserta dibagi dalam beberapa group dan kegiatan interactive activity games mulai dilaksanakan dan permainan dimulai.
6. Setelah itu, peserta didik diberikan worksheet untuk Latihan pemahaman kosakata yang telah mereka terapkan dalam Interactive Activity Games yang telah mereka lakukan
7. Setelah itu, maka dilakukan evaluasi pada sesi akhir kegiatan pengabdian. Hal ini bertujuan untuk menganalisa kekurangan dari kegiatan Interactive Activity Games yang telah diterapkan. Hal ini juga dapat dijadikan sebagai bentuk refleksi dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan di Desa Glagahwangi Kecamatan Sugihwaras ialah kegiatan pelatihan Interactive Activity games untuk pengetahuan dan peningkatan kosakata Bahasa Inggris pada anak – anak di desa tersebut. Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 16 Juli 2023. Peserta yang mengikuti pelatihan ini berjumlah 20 anak yang rata – rata masih berada di bangku sekolah dasar. Di Desa Glagahwangi juga memiliki 2 SD yang masih belum memaksimalkan pembelajaran Bahasa Inggris. Sehingga dengan adanya kegiatan pelatihan ini maka diharapkan anak – anak desa Glagahwangi dapat memiliki pengalaman dan pemahaman kosakata Bahasa Inggris melalui kegiatan Interactive Activity Games. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada pukul 9.30 sampai selesai. Berikut kegiatan yang dilaksanakan pada pelatihan tersebut :

#### **1. Tahap Penyajian dan Penyampaian Materi**

Pada kegiatan ini, Tim Pengabdian Kepada Masyarakat menerapkan metode ceramah serta memberikan penjelasan kepada para anak – anak tentang pentingnya menguasai Bahasa Inggris dan Pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan dengan Interactive activity games. Pemateri memberikan

pemaparan dan penjelasan selama 45 Menit. Diikuti dengan memberikan pertanyaan dan feedback dari peserta supaya tidak membosankan.



**Gambar 1 Pemaparan Materi**

2. Tahap Pelatihan dan Praktek Kegiatan *Interactive Activity Game*  
Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan ialah memberikan contoh kegiatan *Interactive Activity Games* berupa *Guessing word*, *picture*, dan pemberian pelatihan menghafal kosakata dengan kegiatan *Interactive Activity Game*.



**Gambar 2 Pelatihan *Interactive Activity Games* secara berpasangan**

3. Tahap Latihan dan Praktek *Interactive Activity Games*  
Pada tahap ini, Para peserta dan tim pengabdian kepada Masyarakat memulai Latihan dan praktik kegiatan *interactive activity games* kemudian tim memberikan beberapa Latihan kosakata Bahasa Inggris dan *guessing picture* sesuai dengan aktivitas dan gambar yang ada.



**Gambar 3 : Foto bersama dengan Peserta dan Tim Pengabdian Kepada Masyarakat**

#### **D. Simpulan**

Berdasarkan uraian dan penjelasan diatas, maka dapat dijelaskan bahwa pemaparan materi dan penjelasan tentang pentingnya penguasaan Bahasa Inggris dan pentingnya penguasaan kosakata sebagai dasar dalam penguasaan keterampilan Bahasa Inggris menjadi hal penting karena hal ini akan menjadi dasar dan landasan peserta untuk dapat lebih memahami pentingnya Bahasa Inggris bagi para peserta anak – anak di Desa Glagahwangi, Kecamatan Sugihwarah. Dengan adanya interactive activity games maka pengenalan dan pemahaman kosakata dalam Bahasa Inggris menjadi salah satu referensi bagi mereka untuk dapat belajar Bahasa Inggris dengan berbagai cara yang lebih menyenangkan. Selain itu anak – anak juga dapat belajar kosakata dari gawai mereka dengan cara mengakses lagu – lagu edukasi Bahasa Inggris untuk memudahkan anak dalam belajar kosakata Bahasa Inggris. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada peserta anak – anak di Desa Glagahwangi Kecamatan Sugihwaras atas partisipasinya dalam kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini. Kegiatan ini merupakan bentuk kolaborasi dosen serta mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.

#### **Daftar Rujukan**

- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>
- Johari, A., Morni, A., & Sahari, S. H. (2018). Interactive English Language Learning: DishZle Language Game. *International Journal of Service Management and Sustainability*, 3(2), 1–20. <https://doi.org/10.24191/ijSMS.v3i2.8105>
- Martínez Sánchez, M. M., Pérez Morfín, A., & Portillo Campos, V. E. (2007). Interactive games in the teaching - learning process of a foreign language. *Teoría y Praxis*, 3(4), 47–66. <https://doi.org/10.22403/uqroomx/typ04/04>
- Masruddin. (2014). The Importance of Using Technology in English Teaching and Learning. *Journal of English and Education*, 10, 2–4.
- Priskinia, R. E. (2022). Teaching Vocabulary To Young Learners Using. *Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 6(April), 719–724.
- Purnami, N. L. S. W. (2022). Fun Activities To Teach Vocabulary for Young Learners: a Library Research. *E-Link Journal*, 9(1), 19. <https://doi.org/10.30736/ej.v9i1.609>