



Analisis Kosakata Siswa melalui “MIME GAME” di SDN 25 Kota Bengkulu

Nurfadillah¹⁾, Silfi Angraini²⁾, Agung Suhadi³⁾

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Bengkulu

fadillahnur517@gmail.com

Abstract (English)

The appropriate teaching method for the general public is teaching English vocabulary to children using game media and singing English songs whose tunes are familiar to children. At the same time, a child will also learn to write various words clearly and accurately. The application of pictures and songs in English is also considered effective in improving children's communication skills. Based on the research results, it can be concluded that the community service program in the form of teaching English to the general public, especially children, through this vocabulary has the potential to increase children's understanding and motivation to learn the language.

Abstrak (Indonesia)

Metode pengajaran yang tepat untuk masyarakat umum adalah pengajaran kosakata bahasa Inggris kepada anak-anak dengan menggunakan media game serta menyanyikan lagu-lagu bahasa Inggris yang nadanya familiar oleh anak-anak. Bersamaan dengan itu, seorang anak juga akan belajar menulis berbagai kata dengan jelas dan akurat. Penerapan media gambar dan lagu berbahasa Inggris pun dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa program pengabdian masyarakat berupa pengajaran bahasa Inggris kepada masyarakat umum khusus ya anak-anak melalui kosakata ini sangat berpotensi meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar bahasa anak .

Article History

Submitted: 3 February 2024

Accepted: 11 February 2024

Published: 13 February 2024

Key Words

Foreign language, Teaching English, Vocabulary, MIME GAME

Sejarah Artikel

Submitted: 3 February 2024

Accepted: 11 February 2024

Published: 13 February 2024

Kata Kunci

Bahasa Asing, Pengajaran Bahasa Inggris, Kosakata, MIME GAME

PENDAHULUAN

Menurut studi Brown (2000), mengajar adalah mengarahkan, memfasilitasi, memungkinkan, dan menyiapkan lingkungan belajar bagi siswa. Tugas guru adalah sebagai jembatan membantu siswa mempelajari kosa kata. Thornbury (2002: 144) memberikan Wilga Rivers pendekatan untuk mengajar kosakata dengan cara ini. Diyakini bahwa untuk mengajarkan kosa kata kepada siswa, guru hanya dapat memandu proses belajar mereka dengan mendemonstrasikan, menjelaskan, atau memasukkan semua jenis aktivitas, atau dengan meminta mereka mengalami setiap kemungkinan asosiasi kata tersebut. Masalahnya adalah membuat mereka terlibat dalam penguasaan bahasa. Setelah itu, mengajar adalah proses membantu siswa dalam belajar bagaimana melakukannya sendiri.

Elemen penting dalam belajar bahasa adalah memperluas kosa kata, yang juga penting untuk berkomunikasi. Namun, banyak anak kesulitan dalam penguasaan kosakata, yang mungkin membatasi perkembangan bahasa mereka. Hal pertama yang perlu diperhatikan ketika belajar bahasa asing adalah kosakata. Menurut David Wilkins dalam Thornbury (2002), “tanpa bahasa, sangat sedikit yang dapat dikomunikasikan, dan dengan tata bahasa, sangat sedikit yang dapat diungkapkan. Dengan kata-kata, Anda dapat mengatakan apa pun secara praktis, tetapi dengan tata bahasa, Anda dapat mengatakan sangat sedikit. Untuk bisa bahasa inggris siswa perlu menguasai banyak kosa kata bahasa inggris(Pohan et al., 2022).



Penggunaan games dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa tetapi juga untuk meningkatkan minat siswa untuk menggunakan bahasa Inggris (Bakhsh, 2016).

Hal ini terbukti dari pernyataan bahwa kosakata memainkan peran penting dalam bahasa. Oleh karena itu, penguasaan kosakata setelah belajar bahasa Inggris sangatlah penting. Guru telah menyelidiki pendekatan yang berbeda untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan perolehan kosa kata untuk memecahkan masalah ini. Maka solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan permainan dengan drama. Drama adalah Permainan ini berfungsi untuk meningkatkan pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi yang dapat membuatnya lebih menarik dan dinamis. Analisis kosakata SDN (Sekolah Dasar Negeri) di Indonesia dengan menggunakan "permainan pantomim" akan kita bahas pada postingan kali ini. Sebuah permainan lucu dan menarik yang disebut "permainan pantomim" menggunakan kata-kata meniru untuk membantu pembelajaran dan retensi kosakata bagi anak-anak. Dengan data ini, kami berharap dapat menilai seberapa baik "permainan pantomim" telah membantu siswa.

Anak-anak kecil, terutama mereka yang berusia di bawah sembilan atau sepuluh tahun, belajar secara berbeda dibandingkan anak-anak yang lebih besar, remaja, dan orang dewasa, menurut seorang ahli bernama Harmer (2001: 38). Dibandingkan dengan pelajar dewasa, pelajar muda juga lebih banyak terlibat dalam pertukaran tidak langsung. Dengan kata lain, mereka menunjukkan kegembiraan dan minat yang kuat terhadap lingkungan sekitar. Selain itu, karena pembelajar remaja berbeda dengan pembelajar dewasa, maka pendidik harus menyesuaikan metode mereka.

ANALISIS SITUASI

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bekerja sama dengan mitra SDN 25 Kota Bengkulu yang berlokasi Jl. Sukamerindu. Pengajaran ini dilaksanakan di kelas 5 dengan total 20 siswa. Pertemuan ini dilaksanakan sebanyak empat kali dalam satu pembelajaran yang berfokus pada pemahaman materi dan respon siswa ketika mempelajari materi kosakata.

Dari pengajaran yang dilakukan, respon siswa sangat antusias dengan metode baru tersebut, karena selain mempelajari kosakata kami juga melakukan permainan tebak-tebakan yang masih berhubungan dengan materi yang telah diajarkan juga. Anak-anak seusianya sangat menikmatinya, bahkan mereka menunda jam istirahat karena tertarik dengan metode yang digunakan.

Permasalahan Mitra

Berdasarkan uraian analisis situasi sebelumnya, maka ditugaskanlah 2 mahasiswa dari Universitas Muhammadiyah Bengkulu untuk mengajarkan bahasa Inggris di SDN 25 Kota Bengkulu.

Menurut wawancara dengan kepala sekolah, di sekolah itu belum ada pengajaran Bahasa Inggris. Penelitian yang menghubungkan pengembangan kosakata dengan kegiatan drama kreatif, berkata bahwa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran membantu siswa memperoleh pengetahuan kosakata. Temuan ini konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya (Duffelmeyer & Duffelmeyer, 1979; Stewing & Buege, 1994). Oleh sebab itu, masih ada beberapa siswa yang belum paham dengan pelajaran Bahasa Inggris dan dalam belum benar menuliskan kosakata Bahasa Inggris.



TUJUAN KEGIATAN

Secara ringkas oengabdian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keterampilan dasar siswa seperti membaca, menulis, dan mengingat kosa kata.
- 2) Memanfaatkan pendekatan bermain untuk megajak siswa SDN 25 agar lebih berminat dalam belajar mehamami penggunaan kosakata baru.
- 3) Membuat penggunaan kosakata baru dalam konteks komunikasi menjadi menyenangkan, serta dapat
- 4) Memberikan SDN 25 pengalaman praktis yang dapat membantu siswa mengingat kata-kata dengan lebih efektif

MANFAAT KEGIATAN

Dengan adanya kegiatan pengabdian ini diharapkan akan bermanfaat, yakni:

- (1) Dapat mengembangkan keterampilan menulis siswa-siswi SDN 25,
- (2) Meningkatkan kreativitas yang ada pada siswa-siswi SDN 25,
- (3) Dan bisa memberi pengetahuan serta pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran yakni Bahasa Inggris.

METODE PENGAJARAN

Metode pengajaran ini merupakan metode pengajaran kosakata bahasa Inggris kepada pembelajar muda. (Cahyono and Widiati 2015) menyampaikan perlunya strategi dalam pengajaran dan pembelajaran kosa-kata bahasa Inggris dengan cara menyesuaikan pemerolehan kosakata pembelajar. Menurut Soedjito dan Saryono (2011), kosakata merupakan kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa. Sejalan dengan pendapat Soedjitodan Saryono mengenai pengertian kosakata, Nurgiyantoro (2011) mengemukakan bahwa kosakata merupakan kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa yang berfungsi membentuk kalimat yang mengutarakan isi pikiran baik secara lisan maupun tertulis. Lebih rinci Djiwandono (2011) mengemukakan bahwa kosakata merupakan kumpulan berbagai bentuk kata yang memiliki makna tersendiri. Kata-kata tersebut meliputi kata-kata lepas dengan atau tanpa imbuhan dan kata-kata yang merupakan gabungan dari kata-kata yang sama atau berbeda.

Seperti yang sudah dikatakan, berikut ini langkah-langkah yang harus dilaksanakan:

- **Persiapan**

Persiapan kami dimulai dengan menyiapkan alat serta bahan untuk mengajar seperti kaca mata, kain, dll. Bahan-bahan yang digunakan untuk mengajar juga kami persiapkan dengan baik, yakni materinya difotokopi atau dicetak untuk dibagikan dikelas nanti.

- **Observasi**

Kegiatan observasi dilakukan dengan bersosialisasi bersama sekolah mitra yakni SDN 25 secara langsung (tatap muka).

- **Pelaksanaan**

Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat ini berlangsung selama 1x dalam satu minggu saja. Dimulai pada bulan november lalu tahun 2023. Untuk durasi waktunya yaitu 1-2 jam pelajaran yang disesuaikan dengan jadwal kami. Media yang kami gunakan untuk pengajaran hanyalah papan tulis, spidol, serta pengetahuan dari sumber lain seperti google. Karena kami



mengajar di kelas 5, maka materi yang diajarkan adalah FAMILY (keluarga) serta speaker dari sekolah juga untuk memutar audio lagu.

Selain itu, dalam metode pengajaran terdapat beberapa langkah pada saat memulai suatu permainan, yaitu:

1. Tuliskan materi dan nomor kelompok yang akan didemonstrasikan pada selembar kertas.
2. Bagilah kertas menjadi beberapa bagian lalu gulung satu per satu kertas yang telah dibagi sebelumnya.
3. Bagilah anak menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah anak di kelas.
4. Jelaskan bahwa permainan ini akan dimainkan dalam bahasa Inggris dengan dialog atau monolog tergantung bagaimana masing-masing kelompok ingin menyajikannya.
5. Perintahkan setiap kelompok untuk memilih salah satu wakilnya untuk maju ke depan dan mengambil selembar kertas yang telah digulung sebelumnya secara bergiliran dimulai dari kelompok 1 hingga kelompok terakhir
6. Setelah itu permainan dimulai dengan kelompok 1 memperagakan apa yang didapatkan oleh salah satu wakil yang maju.
7. Kelompok lain yang tidak memperagakan wajib menebak kata yang benar dan menuliskannya di papan tulis.
8. Jika kelompok lain benar maka mendapat poin, jika salah tidak mendapat poin dan jika sudah mendapat poin maka poin tidak hangus. Dan yang terakhir sebelum kelas berakhir, saatnya menyanyikan lagu bersama " Potong bebek angsa " namun liriknya dapat dikaitkan dengan materi seperti KELUARGA. Setelah bernyanyi bersama dan berdoa lagi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan oleh 2 (dua) orang topik yang disampaikan mengenai: FAMILY (KELUARGA) Kegiatan pengajaran kosa kata (vocabulary) yang dilaksanakan juga dengan MIME GAME (seperti pantomim game) yang menggunakan media peraga seperti kain, kacamata, dll serta lagu anak-anak untuk mengakhiri pelajaran. Dickson dan Stephens dalam Mardhatillah dan Ratmanida (2016) menjelaskan bahwa permainan pantomim adalah suatu kegiatan yang menggunakan gerakan tubuh dan ekspresi wajah seperti pantomim dan meningkatkan pembelajaran. Dari kegiatan pengajaran ini tampak bahwa anak-anak peserta kegiatan pengabdian ini memang belum mengetahui apa pun ada juga yang masih malu- malu tentang kosa kata bahasa Inggris, khususnya kosa kata yang berkaitan dengan topik yang akan diajarkan. Temuan ini sejalan dengan teori Pinter dalam Purnama, Sutapa, dan Susilawati (2017) yang menyatakan bahwa permainan pantomim dapat menurunkan stres di kelas. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan seperti belajar bersama didalam kelas pada umumnya. Hasil kursus yang didapat dari pengajaran waktu itu ialah saat pertama pengajaran dimulai dengan penjelasan materi, anak-anak masih kebingungan akan tetapi itu adalah hal yang wajar sebab mereka memang belum sama sekali belajar dasar bahasa inggris apalagi kosakata bahasa inggris. Lalu setelah menit demi menit berlalu satu persatu dari mereka pun menunjukkan respon yang positif berbeda ada yang langsung paham, ada yang berpikir sejenak baru bisa mengerti apa yang diajarkan dsb. yang berminat untuk mengikuti kursus Bahasa Inggris. Tiba di latihan melalui permainan mereka langsung bersorak ria, karena penasaran dengan apa itu MIME GAME alias pantomim game. Anak-anak usia mereka menikmati belajar sambil bermain



karena ketika mereka nyaman dalam belajar dapat menambah pengetahuan anak sehingga mereka lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar.

Yang sangat menarik perhatian anak-anak dalam belajar kosakata Bahasa Inggris ini adalah mereka tidak sabar menebak jawaban yang benar dari permainan yang telah dilakukan. Sehingga tak terasa waktu pulang pun sudah tiba. Saat penutupan dikelas, kami bernyanyi bersama sembari membahas dan menganalisis daya ingat mereka akan materi yang telah diajarkan sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan telah terjadi kesalahan dalam penulisan kosakata bahasa Inggris. Kesalahan tersebut dapat diamati pada Tabel. 1 dibawah ini:

Tabel. 1 Tabel perolehan kosakata

Kelompok	Hasil dari Permainan	
	Penulisan kata Bahasa Inggris Mother pada anak-anak	Score
1	Mother	1
2	Mader	0
3	Mader	0
4	Mader	0

Terdapat beberapa pengertian mengenai menulis. Nurudin (2010), mengemukakan bahwa menulis merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukanseseorang dalam menyampaikan gagasan kepada orang lain melalui bahasa tulis agar mudah dipahami. Sejalan dengan pendapat Nurudin mengenai pengertian menulis, Suparn dan Yunus (2009) mengemukakan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan seseorang dalam menyampaikan pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau media. Pengertian menulis yang berbeda, namun memiliki makna serupa dengan kedua pendapat yang telah dipaparkan tadi, dikemukakan oleh Doyin dan Wagiran (2009) bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa dalam komunikasi yang dilakukan secara tidak langsung.

Sekarang ini pengetahuan bahasa Inggris sangat penting dan mempunyai pengaruh yang besar pada kehidupan kita sehari-hari. Bahkan bahasa Inggris sudah dapat diperkenalkan kepada anak sejak dini, yang diharapkan mampu meningkatkan mutu generasi muda terutama di bidang bahasa. Namun kenyataannya anak-anak seringkali merasa belajar itu sangat membosankan, sshingaa menimbulkan rasa malas apalagi jika belajar bahasa yang belum mereka ketahui. Akan tetapi hal tersebut dapat diatasi apabila dengan penggunaan MIME GAME. Jadi, jika kegiatan belajar yang mereka jalani menyenangkan, maka mereka akan menyukainya, sehingga pembelajaran pun dapat jauh lebih cepat Dan efektif. Hal ini sejalan dengan teori dari Allen (1983) yang menyatakan bahwa guru bertanggung jawab untuk menciptakan lingkungan yang mendorong perluasan kosa kata, dan permainan yang dipilih dengan baik dapat membantu siswa mempelajari kata- kata bahasa Inggris. Permainan bermanfaat karena dapat menanamkan pada siswa pentingnya kata- kata tertentu, yang diperlukan agar tujuan permainan dapat tercapai. Adapun kelebihan dari pelaksanaan pengabdian ini ialah Mempunyai berbagai macam manfaat, Salah satunya dapat menanamkan pada siswa pentingnya Kosakata Bahasa Inggris. Sedangkan Kekurangannya yakni alat



peraga yang belum memadai. Kemudian rekomendasi kegiatan selanjutnya untuk melaksanakan Kegiatan pengajaran kosa kata (vocabulary) bahasa inggris dengan game lainnya.



Gambar 1. Pemberian materi



Gambar 2. Pemeragaan berdasarkan materi



Gambar 3. Bernyanyi bersama

SIMPULAN

Kesimpulannya, penerapan metode pengajaran kosakata bahasa Inggris berbasis MIME GAME sangatlah efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa di SDN 25 Kota Bengkulu. Hasil analisis menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata, memberikan bukti bahwa pendekatan bermain game dapat menjadi strategi pembelajaran yang menarik dan efektif. Oleh karena itu, implementasi MIME GAME diharapkan dapat diperluas ke sekolah lain untuk meningkatkan kualitas pendidikan kosakata pada tingkat dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Harmer, J. (2001). *The Practice of English Language Teaching*. Pearson Education.
- Thornbury, S. (2002). *How to Teach Vocabulary*. Pearson Education.
- Allen, V. F. (1983). *Techniques in Teaching Vocabulary*. Oxford: Oxford University Press. *Digital Asia*. Dalam www.kominfo.go.id Diakses 25 April 2021.
- Cahyono, Bambang Yudi, and Utami Widiati. 2015. "The Teaching of Efl Vocabulary in the Indonesian Context: The State of the Art." *TEFLIN Journal - A publication on the teaching and learning of English* 19(1): 1.
- Mardhatillah dan Ratmanida. (2016). Menggunakan Permainan Pantomim untuk Mengajarkan Kosakata kepada Anak Muda
- Purnama, E., Gatot YS, dan Endang S. (2017). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa dengan Menggunakan Permainan Pantomim di SMPN 3 Sungai Raya. Artikel, Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Wulandari, Primati, Y. (2016). *Anak Asuhan Gadget*. Dalam www.liputan6.com.
- Nurudin. (2010). *Dasar-dasar Penulisan*. Malang: UMM Press.
- Doyin, & Wagiran. (2009). *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang:



UNNES Press.

- Suparno, & Yunus, M. (2008). Keterampilan Dasar Menulis. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Soedjito, & Saryono. (2011). Kosakata Bahasa Indonesia. Malang: Aditya Media.
- Djiwandono, S. (2011). Tes Bahasa: Pegangan bagi Pengajar Bahasa. Jakarta: Indeks
- Nurgiyantoro, B. (2010). Penilaian Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: BPF.
- Duffelmeyer and Duffelmeyer, 1979 F. Duffelmeyer, B. Duffelmeyer Developing Vocabulary through Dramatization *Journal of Reading*, 23 (2) (1979), pp. 141-143
- Pohan, S., Irmayana, A., Husainah, N., & Saputra, F. B. (2022). Memperkenalkan Vocabulary Melalui Lagu Pada Anak. 1(2), 304–308.
- Bakhsh, S. A. (2016). Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. *English Language Teaching*, 9(7), 120.