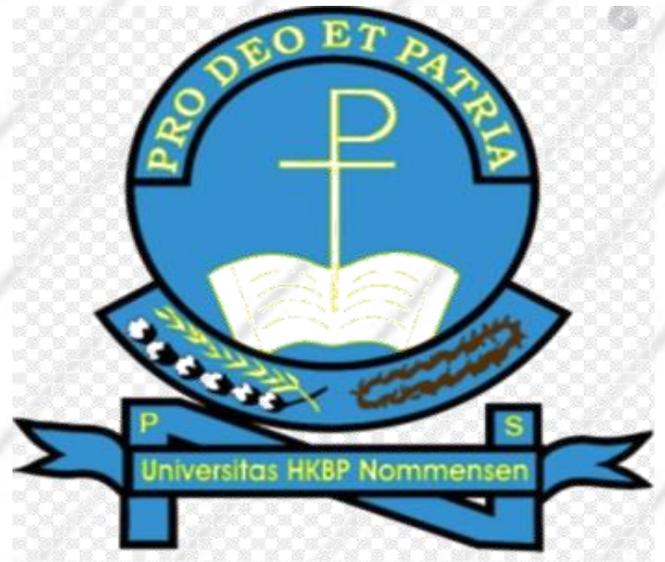


ISSN 2798-7078 (Media Online)

JP2NS



JURNAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT NOM MENSEN SIANTAR

Volume 4, Nomor 3, Agustus 2024

Penerbit:

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN PEMATANGSIANTAR (UHKBPNP)**

Jl. Sangnualuh No. 4 Kelurahan Siopat Suhu, Pematangsiantar, Kode Pos: 21132

<https://uhnp.ac.id>



**DEWAN REDAKSI
JURNAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
NOMMENSEN SIANTAR (JP2NS)**

Pimpinan Redaksi	: Dr. Natalina Purba, S.Sos., M.Pd.
Wakil Pimpinan Redaksi	: Novra Melisa P. Hutabarat, S.Pd., M.Hum.
Anggota	: Immanuel Simanjuntak, S.H
Editor	: Monalisa Frince S, S.Pd, M.Pd
Reviewer / Mitra Bestari	: 1. Prof. Dr. Ramlan Silaban, M.S. (Universitas Negeri Medan) 2. Prof. Dr. Lince Sihombing, M.Pd. (IAKN Tarutung) 3. Prof. Dr. Sanggam Siahaan, M.Hum. (UHKBPNP) 4. Prof. Dr. Selviana Napitupulu (UHKBPNP) 5. Dr. Jonni Sitorus, S.T., M.Pd. (Balitbang Pemprov) 6. Dr Muktar B. Panjaitan, S.Si, M.Pd 7. Dr. Jumaria Sirait M.Pd. (UHKBPNP) 8. Dr. Sepriandinson Saragih, S.H., M.H. (UHKBPNP) 9. Sahat Sitompul, ST., M.T. (UHKBPNP)
Sekretariat/Administrasi	: 1. Halomoan Sihombing, Amd. 2. Harry Cristofel Simanjuntak, S.E.



JURNAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT NOMMENSEN SIANTAR (JP2NS)

Deskripsi (Sinopsis)

Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Nommensen Siantar (JP2NS) dikelola dan diterbitkan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar yang memuat artikel-artikel dari berbagai disiplin ilmu yang diadopsi dalam berbagai aktivitas penelitian dan pengabdian kepada masyarakat serta penelitian terapan lainnya. Artikel-artikel yang dipublikasikan di JP2NS LPPM Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar meliputi hasil-hasil penelitian ilmiah asli, artikel ulasan ilmiah yang bersifat baru, atau komentar atau kritik terhadap tulisan ilmiah maupun dalam terbitan berkala ilmiah lainnya. JP2NS LPPM Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar menerima manuskrip atau naskah artikel dalam bidang riset terapan dan hilirisasi hasil penelitian ilmiah kuantitatif maupun kualitatif berbasis komunitas kedalam format penelitian dan pengabdian masyarakat yang mencakup bidang keilmuan Sosial, Kependidikan, Sains, Bahasa, Ekonomi Bisnis, Teknik Kejuruan dan entrepreneurship. Jurnal ini terbit empat kali dalam setahun yaitu di bulan *Februari, Mei, Agustus, dan Desember*.



DAFTAR ISI

- DAMPAK PERMAINAN SCRABBLE DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN KOSAKATA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMP NEGERI 2 TANAH JAWA** 1-11
Angelin Elisa Novita Hutahaeen, Imelda Sabrina Sibarani, Olive Dwi Nera, Febbi Naomi Siahaan, Selfrina Sipayung, Veby Lorina Siboro, Yuri Simaniguruk, Imelva Anggraini Sinaga, Pioni Pebi Anjani Simanjuntak, Sandrina Gema Maria Simamora.
(Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar)
- PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS TEMA HEWAN KELAS 3 SD NEGERI 124398** 12-21
Imelda Sabrina Sibarani, Ade Love Tiara Junika Damanik, Nurintan Hutapea, Sarfika Saragih, Anita Lasmaria Rajagukguk, Ester Suryani, Meliza Azhari, Ade Shoviyah Grace Purba, Zetty Maharani, Melani Miranda Manik.
(Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar)

DAMPAK PERMAINAN SCRABBLE DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN KOSAKATA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMP NEGERI 2 TANAH JAWA

Angelin Elisa Novita Hutahaean¹, Imelda Sabrina Sibarani², Olive Dwi Nera³, Febbi Naomi Siahaan⁴, Selfrina Sipayung⁵, Veby Lorina Siboro⁶, Yuri Simanihuruk⁷, Imelva Anggraini Sinaga⁸, Pioni Pebi Anjani Simanjuntak⁹, Sandrina Gema Maria Simamora¹⁰

^{1,2}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

email: angelinnovita8@gmail.com¹ imeldasabrina22@gmail.com² dwineraolive@gmail.com³
febinaomisiahayaan@gmail.com⁴ selfrinabrsipayung@gmail.com⁵ vebylorina@gmail.com⁶
yurimanihuruk@gmail.com⁷ imelvaanggrenisinaga@gmail.com⁸
pionipebianjanisimanjuntak@gmail.com⁹ simamorasandrina@gmail.com¹⁰

^{1,2}Pematangsiantar, Indonesia

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah membantu siswa dengan memasukkan permainan papan scrabble ke dalam pelajaran kelas dan membuat kosakata Bahasa Inggris mereka menjadi lebih banyak. Kegiatan ini diselenggarakan di salah satu SMP Negeri 2 Tanah Jawa dan ditujukan untuk siswa kelas VIII-10. Metode yang digunakan terdiri dari teori dan praktik. Pembelajaran inovatif dengan permainan scrabble dan kemampuan peserta didik untuk menggunakan permainan scrabble untuk menambah kosakata mereka dalam Bahasa Inggris adalah hasil dari pelatihan ini.

Katakunci: Scrabble, Kosakata

ABSTRACT

The aim of this community service activity is to help students by incorporating the Scrabble board game into class lessons and increasing their English vocabulary. This activity was held at one of Tanah Jawa State Middle School 2 and was aimed at students in grades VIII-10. The method used consisted of theory and practice. Innovative learning with Scrabble games and students' ability to use Scrabble games to increase their vocabulary in English are the results of this training.

Keywords: scrabble, vocabulary

Received: 20 July 2024; Revision: 31 July 2024; Accepted: 13 Agustus 2024; Publish: 27 Agustus 2024

A. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa kedua yang paling populer di Indonesia. Sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar, bahasa Inggris ditetapkan sebagai salah satu mata pelajaran yang memiliki standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berfungsi sebagai landasan dan

dasar untuk pengembangan pembelajarannya. Kurikulum mengatur standar kompetensi dan kompetensi dasar ini. Di berbagai negara, pelajaran bahasa Inggris telah dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah.

Bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional dalam beberapa tahun terakhir di banyak bidang, seperti bisnis, teknologi, ilmu pengetahuan, dan budaya. Karena itu, menjadi mahir berbahasa Inggris telah menjadi keterampilan yang sangat penting di era globalisasi. Penguasaan kosakata adalah komponen yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Karena kosakata sangat penting dalam belajar Bahasa Inggris, siswa harus sangat memahami kosakata. Siswa akan mampu memahami bahasa baik secara lisan maupun tulisan jika mereka memiliki kosakata yang cukup. Siswa belajar kata benda, kata kerja, dan kata sifat. Penguasaan kosa kata yang baik akan membantu siswa meningkatkan empat kemampuan bahasa Inggris: mendengarkan (mendengarkan), berbicara (berbicara), membaca (membaca), dan menulis.

Namun, penelitian menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan memahami dan menggunakan bahasa Inggris dengan baik. Salah satu masalah yang paling umum adalah mengingat kata-kata bahasa Inggris dan menggunakan kosakata yang tepat dalam konteks yang tepat. Kenyataan bahwa siswa saat ini menghadapi banyak tantangan saat belajar Bahasa Inggris, terutama mereka yang kurang menguasai kosakata. Akibatnya, hasil pembelajaran kosakata mereka masih kurang memuaskan. Berbagai faktor, seperti kurangnya pengetahuan siswa, kurangnya keinginan siswa untuk membaca, kekurangan sumber daya untuk mengajar kosakata, dan metode yang tidak tepat yang digunakan guru untuk mengajar, berkontribusi pada rendahnya penguasaan kosakata siswa dalam bahasa Inggris.

Siswa harus belajar bukan hanya di sekolah saja, tetapi juga di rumah untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan membantu mereka menguasai kosakata Bahasa Inggris dengan lebih mudah. Para pendidik telah mencari berbagai cara untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa Inggris dalam beberapa tahun terakhir. Salah satu metode yang telah digunakan termasuk menggunakan permainan seperti Scrabble, yang telah digunakan secara luas dalam proses pembelajaran bahasa Inggris untuk menumbuhkan minat siswa dan meningkatkan kemampuan kosakata mereka.

Scrabble adalah permainan papan kata di mana pemain harus membuat kata-kata dari huruf yang mereka dapatkan. Penelitian ini akan membahas latar belakang pelajaran bahasa Inggris, termasuk kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa Inggris, serta bagaimana permainan Scrabble meningkatkan minat dan kosakata siswa.

A. LANDASAN TEORI

Landasan Teori Media Pembelajaran Scrabble

1. Teori Belajar Konstruktivis

Teori konstruktivis menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman mereka. Bermain Scrabble memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan bahasa Inggris secara langsung, memanipulasi kata-kata, dan melihat hubungan antara huruf, kata, dan arti.

2. Teori Belajar Sosial

Menurut Albert Bandura, belajar terjadi dalam konteks sosial melalui pengamatan, peniruan, dan modeling. Dalam permainan Scrabble, peserta didik belajar melalui interaksi sosial, seperti bermain bersama teman atau guru, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran bahasa.

3. Teori Pembelajaran Aktif

Teori ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Scrabble adalah media pembelajaran yang interaktif dan menuntut peserta didik untuk aktif berpikir, mengingat kosakata, dan membuat strategi untuk memenangkan permainan.

4. Teori Pengulangan (*Repetition Theory*)

Pengulangan adalah kunci untuk menghafal dan menginternalisasi kosakata baru. Bermain Scrabble melibatkan penggunaan kata-kata berulang kali, yang membantu peserta didik mengingat dan mempraktikkan kosakata baru secara kontekstual.

Pentingnya Media Scrabble dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik

1. Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi

Scrabble adalah permainan yang menyenangkan dan kompetitif, yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar bahasa Inggris. Keterlibatan yang

tinggi ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung.

2. Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Scrabble mengharuskan peserta didik untuk menggunakan keterampilan berpikir kritis, seperti memecahkan masalah, merencanakan strategi, dan mengingat kosakata. Ini membantu mengembangkan kemampuan kognitif yang penting dalam pembelajaran bahasa.

3. Memperluas Kosakata

Dalam permainan scrabble, peserta didik dihadapkan pada berbagai kata dalam bahasa Inggris, baik yang mereka ketahui maupun yang baru bagi mereka. Proses mencari kata-kata yang tepat untuk mendapatkan poin tertinggi mendorong peserta didik untuk mempelajari dan mengingat kata-kata baru.

4. Pembelajaran Kontekstual

Scrabble memberikan konteks yang nyata untuk penggunaan kosakata. Peserta didik tidak hanya menghafal kata-kata, tetapi juga melihat bagaimana kata-kata tersebut digunakan dalam konteks tertentu. Ini membantu mereka memahami arti dan penggunaan kata-kata dengan lebih baik.

5. Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi

Bermain scrabble dengan teman atau guru memungkinkan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris, yang memperbaiki kemampuan berbicara dan mendengarkan mereka. Interaksi sosial selama permainan juga mendorong penggunaan bahasa Inggris secara alami.

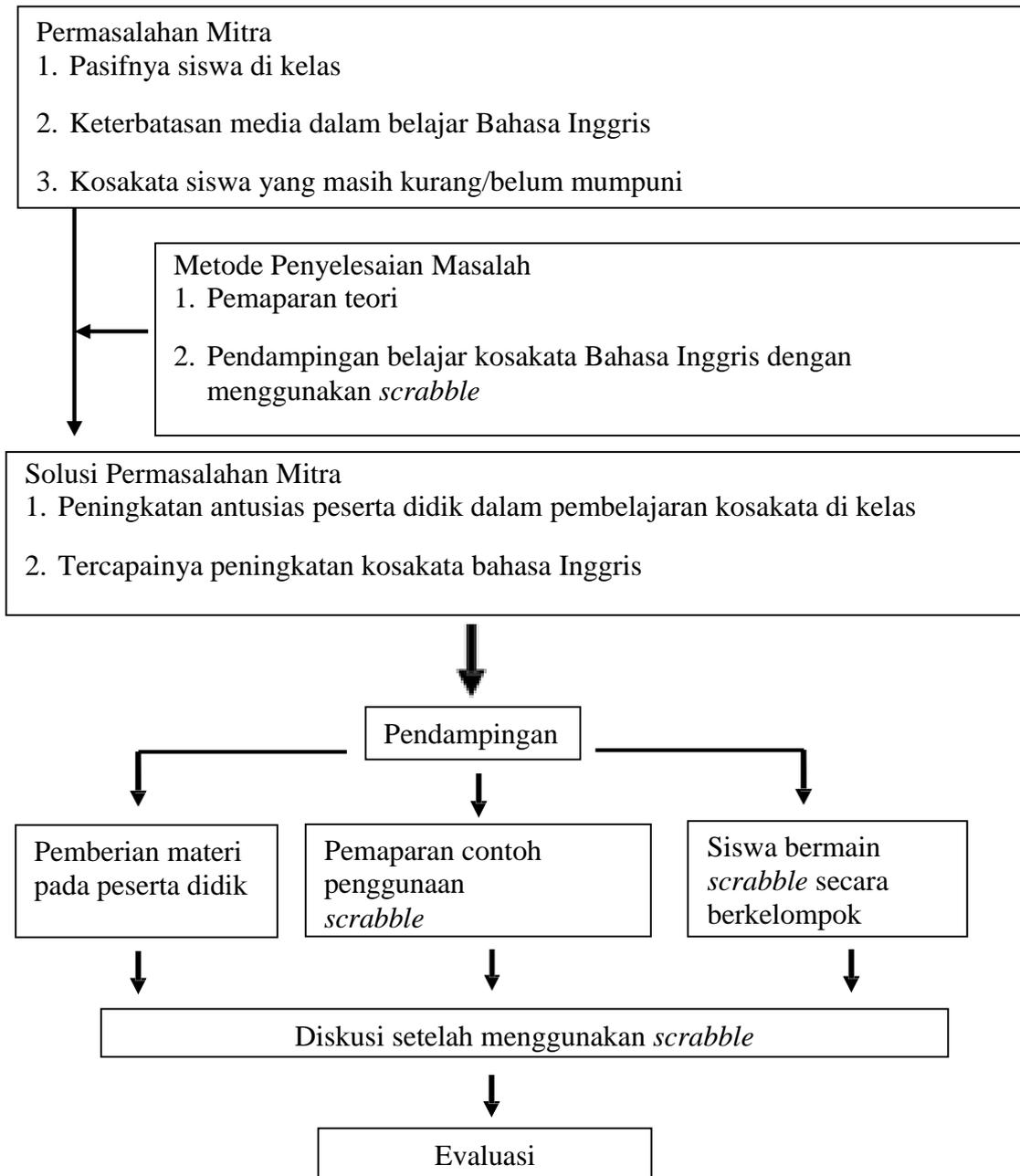
6. Mendorong Pembelajaran Mandiri

Scrabble dapat dimainkan secara individual atau dalam kelompok, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri atau kolaboratif. Ini memberi mereka kesempatan untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan mengeksplorasi kosakata baru secara mandiri.

B. METODE

Dalam pelatihan ini, pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam dua tahap: teoritik dan praktis. Memberikan materi tentang scrabble dan bagaimana menggunakannya untuk menyelesaikan masalah kosa kata di kelas adalah cara kegiatan yang bersifat teoritik ini dilakukan. Pada tahap awal, peserta didik diberi insentif untuk memahami betapa pentingnya penggunaan scrabble dalam pembelajaran di kelas agar proses pembelajaran tidak monoton. Selain itu, memberikan detail tentang cara menggunakan permainan scrabble. Tahap kedua melibatkan mengajari siswa bermain scrabble yang telah disampaikan sebelumnya secara praktis. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu peserta didik meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan permainan scrabble saat belajar kosakata di kelas.

Sebelum itu, peserta didik telah diberitahu untuk membawa alat bantu permainan seperti kamus, baik elektronik maupun non-elektronik. Ini memungkinkan mereka untuk mencurahkan perhatian mereka pada pencarian kosakata yang dianggap sulit. Setelah latihan dengan media pembelajaran scrabble, siswa mempresentasikan nilai atau skor mereka dan membahasnya dengan siswa lainnya. Hal ini dilakukan untuk memberikan pengalaman langsung dan melatih kemampuan peserta didik dalam menggunakan scrabble secara langsung selama proses pembelajaran di kelas. Proses pendampingan digunakan dalam melakukan kegiatan ini. Berikut dijabarkan alur kegiatan pendampingan.



C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan ini merupakan siswa-siswi kelas VIII-10 SMP Negeri 2 Tanah Jawa yang berjumlah 32 orang. Pada hari pelaksanaan siswa-siswi yang hadir berjumlah 32 orang. Sebagian besar peserta didik bertempat tinggal di sekitar sekolah. Sebagian kecilnya lagi merupakan siswa-siswi yang berdomisili jauh dari sekolah tersebut. Kegiatan diawali dengan acara pembukaan yang mencakup sambutan, sementara pembukaan secara resmi dilakukan oleh wali kelas VIII-10 SMP Negeri 2 Tanah Jawa.

Koordinasi dengan Pihak Sekolah



Gambar 1. Koordinasi dengan Wali Kelas

Untuk keperluan kegiatan, tim penulis bekerja sama dengan SMP N 2 Tanah Jawa, yang beralamat di Jl. Besar Tanah Jawa. Dalam kerja sama ini pihak sekolah bertugas menyediakan peserta dan tempat pelaksanaan. Sementara tim penulis menyajikan materi, melakukan bimbingan, dan mengimplementasikan rencana kegiatan.

Penyampaian Konsep Scrabble



Gambar 2. Penyampaian Konsep Scrabble

Materi tentang penggunaan permainan scrabble diberikan oleh tim penulis. Ide-ide yang disampaikan termasuk ciri-ciri permainan scrabble dan cara menggunakannya dalam pembelajaran di kelas. Peserta didik menanggapi materi dengan baik. Ada beberapa peserta

yang bertanya dan memberi tanggapan. Sebelum menyampaikan materi, tim penulis bertanya kepada peserta tentang hambatan dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Siswa tampaknya memahami materi yang disampaikan di kelas, namun dapat disimpulkan bahwa mereka tidak dapat menjawab pertanyaan tentang kosakata dasar bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum cukup mahir dalam menguasai kosakata dasar. Selain itu, tim penulis menanyakan media atau metode pembelajaran apa yang telah digunakan di kelas sebelumnya. Siswa menjawab bahwa pada saat pembelajaran bahasa Inggris berlangsung, guru mendominasi dengan metode ceramah.

Implementasi Permainan Scrabble



Gambar 3. Latihan *Greeting*

Pelatihan ini diberikan kepada siswa dan siswi kelas VIII-10 SMP N 2 Tanah Jawa. Tim penulis menyampaikan materi atau ide-ide tentang permainan scrabble. Ide-ide yang disampaikan termasuk ciri-ciri permainan scrabble dan cara menggunakannya dalam rencana perangkat pembelajaran. Respon peserta pelatihan sangat positif terhadap materi yang disampaikan. Beberapa peserta yang bertanya dan memberi tanggapan dapat menunjukkan hal ini. Sebelum menyampaikan materi, tim penulis bertanya kepada siswa tentang hambatan terhadap pembelajaran di kelas. Beberapa jawaban siswa menunjukkan bahwa mereka tampaknya memahami materi yang dibahas di kelas. Namun, mereka tidak dapat menjawab pertanyaan atau soal yang diajukan. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Akibatnya, mereka memiliki hasil belajar yang buruk dan tidak mencapai tujuan pembelajaran.

Rencana sebelumnya digunakan untuk mengatur proses pelaksanaan selama pendampingan. Pertama, pelatihan dimulai dengan *greeting*. Setelah itu, tim penulis memeriksa apakah siswa sudah memberi respons yang tepat. Tim penulis bertanggung jawab untuk memberikan koreksi jika peserta masih mengucapkan kata-kata yang salah. Peserta diberikan

tugas untuk mencari dan berlatih mengucapkan kosakata. Tim penulis kemudian memberikan tanggapan dan menggarisbawahi pelafalan yang harus dibenarkan. Dengan demikian, siswa dapat mengetahui pelafalan kosakata yang tepat dan tepat.

Peserta diberi latihan untuk mengisi kalimat rumpang sambil mendengarkan dialog atau percakapan audio tentang topik yang dibahas. Tampak bahwa semua peserta sangat tertarik untuk mengerjakan tugas dan mendengarkan suara yang diputar, sambil ada beberapa yang menirukan kata-kata yang mereka dengar. Setelah sekitar sepuluh menit, peserta menyelesaikan soal yang diberikan dan kemudian membahasnya dengan siswa lain. Semua siswa memberikan pendapat mereka masing-masing saat menjawab soal, dan ketika ada jawaban yang tidak sama, diskusi terjadi. Setelah itu, peserta diminta untuk mempraktekkan lagi dengan bermain peran yang berkaitan dengan dialog atau percakapan yang telah mereka selesaikan sebelumnya. Semuanya berjalan lancar. Beberapa peserta melakukan diskusi yang diminta dengan sangat baik.

Cara bermain scrabble yang dirancang tim penulis untuk meningkatkan kosakata siswa adalah:



Gambar 4. Permainan Scrabble

1. Permainan ini dimainkan oleh siswa kelas VIII-10 yang berjumlah 32 orang. Kemudian, dibagi menjadi 4 kelompok. Jadi, 1 kelompok terdiri dari 8 orang.
2. Pada setiap kelompok, masing-masing siswa menerima sebuah kotak yang berisi berbagai huruf.
3. Satu kata ditempatkan di tengah papan untuk berfungsi sebagai panduan untuk kata berikutnya saat permainan dimulai.

4. Dapatkan poin dengan membuat berbagai kata/kosakata bahasa Inggris baru dari kata yang sudah ada.
5. Untuk membuat kata, ada dua kotak kosong yang dapat menampung huruf apa saja.
6. Kelompok yang dapat menyusun kata dengan lengkap dan benar terlebih dahulu akan menjadi pemenangnya.

Faktor Pendukung Pelatihan



Gambar 5. Penutupan

Wali kelas VIII-10 di SMP N 2 Tanah Jawa sangat mendukung kegiatan ini. Faktor lain adalah antusiasme peserta didik dalam mengikuti pendampingan dan menggunakan media pembelajaran yang mereka terima di kelas.

E. KESIMPULAN

Dalam pengabdian ini, media digunakan sebagai alat untuk membantu anak belajar dan membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Media meningkatkan motivasi siswa, mencegah mereka kebosanan, dan memperkuat pemahaman siswa tentang dunia nyata. Dengan demikian, penggunaan media memungkinkan penguasaan strategi pemilihannya.

Anak-anak harus diajarkan pelafalan kosakata sejak dini untuk mengurangi kesalahan pengucapan dan meningkatkan ketrampilan berbicara, yang akan membantu mereka berkomunikasi dengan lebih baik dalam bahasa Inggris. Penggunaan media dalam pendidikan sangat penting untuk membantu siswa belajar dan membuat kelas menjadi menarik dan menyenangkan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, F. N. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Astuti, D. S., Putra, M. I. R., Wiyanti, S., Rodhi, R., & Sari, D. S. (2019). Pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui permainan scrabble. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), 180-189.
- Habib, T. A. (2024). Analisis Penggunaan Permainan Scrabble Dalam Memperluas Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(2), 410-418.
- Lukitaningtyas, A. C., Adi, E. P., & Susilaningsih, S. (2019). Penerapan permainan scrabble untuk meningkatkan kosakata bahasa inggris siswa kelas iii di sdk st. Fransiskus lawang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 213-223.
- Siagian, C. B., Silaban, G. C., Marbun, E. M. Y., Purba, I. M., Panjaitan, A., Sirait, E. U. M., Purba, I. P., Herman, H., Sinurat, B., & Sibarani, I. S. (2023). Penggunaan “Fun With English” Dengan Metode Game Based Learning Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di Smp Negeri 3 Pematangsiantar. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 75–84. Retrieved from <https://publikasi.abidan.org/index.php/pmsdu/article/view/54>
- Siregar, S. M. D., Prihasti, E., & Ritonga, M. U. (2022). Efektivitas Penggunaan Scrabble Sebagai Alat Ukur Keterampilan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN 10 Ulu Mahuam. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST* (Vol. 1, No. 1, pp. 146-150).

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS TEMA HEWAN KELAS 3 SD NEGERI 124398

Imelda Sabrina Sibarani¹, Ade Love Tiara Junika Damanik², Nurintan Hutapea³, Sarfika Saragih⁴, Anita Lasmaria Rajagukguk⁵, Ester Suryani⁶, Meliza Azhari⁷, Ade Shoviyah Grace Purba⁸, Zetty Maharani⁹, Melani Miranda Manik¹⁰

^{1,2}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

email: imeldasabrina22@gmail.com¹ adelovetiarajunikadamanikade@gmail.com²
nurintanhutapea748@gmail.com³ Sarfikasaragih668@gmail.com⁴ candylihtt44@gmail.com⁵
suryaniester7@gmail.com⁶ melijasitanggang@gmail.com⁷ adeshoviyah@gmail.com⁸
zettymaharani2@gmail.com⁹ melanimanik2112@gmail.com¹⁰

^{1,2}Pematangsiantar, Indonesia

ABSTRAK

Pembelajaran media adalah suatu proses penyampaian informasi dan pembelajaran yang menggunakan berbagai media sebagai alat bantu. Media tersebut dapat berupa media visual, audio, audio-visual, dan interaktif. Media permainan berbasis kartu bergambar hewan merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif dan bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang hewan. Permainan ini dikemas dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Tujuan pengabdian ini di tujukan untuk membantu siswa di sekolah dasar SD Negeri 124398 Siantar Timur untuk meningkatkan keterampilan berbahasa inggris pada siswa kelas 3 dengan menggunakan metode permainan kartu Bahasa inggris.

Kata Kunci : Kosakata, Kartu Gambar

ABSTRACT

Media learning is a process of conveying information and learning that uses various media as tools. This media can be visual, audio, audio-visual and interactive media. Card-based game media with animal pictures is an effective and useful learning tool for increasing children's knowledge about animals. This game is packaged in an interesting and interactive way, so it can increase children's learning motivation. The aim of this service is aimed at helping students at elementary school SD Negeri 124398 Siantar Timur to improve English language skills in grade 3 students by using the English card game method.

Keywords: Vocabulary, Picture Cards

Received: 20 July 2024; Revision: 31 July 2024; Accepted: 13 Agustus 2024; Publish: 27 Agustus 2024

A. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di sekolah dasar. Bahasa Inggris merupakan bahasa global yang penting dikuasai siswa untuk berkomunikasi dengan dunia internasional. Salah satu aspek penting dalam belajar bahasa Inggris adalah kosakata.

Kosakata yang baik sangat penting untuk memahami dan menggunakan bahasa Inggris secara efektif

Penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 3 SD masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain metode pembelajaran yang kurang menarik, media pembelajaran yang tidak bervariasi, dan rendahnya minat belajar siswa

Faktanya, siswa sekolah dasar sering melakukan kesalahan dalam memberi nama dan memberi label pada benda-benda disekitarnya dengan menggunakan konsep kata benda tunggal dan jamak (Yanto, 2016). Oleh karena itu, pembelajar bahasa Inggris muda harus memahami cara mengekspresikan bentuk jamak dan tunggal dengan benar

Dalam pembelajaran, siswa dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk membantunya belajar. Media pembelajaran dapat menyampaikan pesan dengan merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian (Alvita & Airlanda, 2021). Mereka dapat memanfaatkan buku cetak, buku digital, majalah, audio, visual, dan internet dalam kegiatan pembelajaran. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian tampilan dan isi dengan konsep, serta kemasan media yang praktis, fleksibel dan tahan lama merupakan standar yang harus dipenuhi oleh media pembelajaran (Arsyad, 2014). Media interaktif mempunyai peranan yang sangat penting dalam penyampaian materi pendidikan khususnya di sekolah dasar. Di sekolah dasar, guru harus memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris melalui berbagai permainan dan aktivitas menarik (Musiman & Prihatini, 2021) yang mampu menjelaskan materi pembelajaran abstrak (Novita & Sundari, 2020).

Media pembelajaran yang efektif dan interaktif dapat membantu guru mengajarkan materi pembelajaran. Namun tidak semua media pembelajaran dapat digunakan secara efektif untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Misalnya, aplikasi WhatsApp mungkin kurang efektif diterapkan di sekolah dasar karena guru kesulitan menyampaikan materi pembelajaran (Daheri et al., 2020).

Jika diterapkan secara efektif, media pembelajaran interaktif dapat menjadi aset besar dalam kegiatan belajar mengajar; misalnya permainan interaktif. Permainan, apapun bentuknya, mempunyai daya tarik tersendiri bagi para pemainnya. Permainan berfungsi sebagai hiburan,

dengan aturan dan tantangan yang ditujukan untuk mencapai skor atau level yang memuaskan bagi para pemainnya (Ardiningsih).

Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas 3 SD. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan kartu bergambar. Permainan kartu bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar dengan gembira dan antusias

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris tema binatang pada siswa kelas 3 SD. Diharapkan media permainan kartu bergambar yang dikembangkan dapat membantu siswa mempelajari kosakata bahasa Inggris tema binatang dengan menyenangkan dan efektif.

B. LANDASAN TEORI

Permainan kartu bergambar adalah jenis permainan kartu yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya. Permainan kartu bergambar dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori, termasuk permainan kartu bergambar tradisional, permainan kartu bergambar modern, dan permainan kartu bergambar online.

Permainan kartu bergambar tradisional adalah permainan kartu yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya. Permainan kartu bergambar tradisional dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori, termasuk permainan kartu bergambar yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya, seperti poker, blackjack, dan baccarat. Permainan kartu bergambar tradisional juga dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat keberhasilan, seperti permainan kartu bergambar yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya dan membutuhkan pemain untuk membuat keputusan berdasarkan kemampuan mereka untuk memprediksi hasil permainan, seperti roulette dan craps.

Permainan kartu bergambar modern adalah permainan kartu yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya dan menawarkan fitur tambahan seperti kemampuan untuk bermain dengan uang sungguhan atau bermain dengan teman. Permainan kartu bergambar modern dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat keberhasilan, seperti permainan kartu bergambar yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya dan

membutuhkan pemain untuk membuat keputusan berdasarkan kemampuan mereka untuk memprediksi hasil permainan, seperti poker dan blackjack.

Permainan kartu bergambar online adalah permainan kartu yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya dan dapat dimainkan melalui internet. Permainan kartu bergambar online dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat keberhasilan, seperti permainan kartu bergambar yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya dan membutuhkan pemain untuk membuat keputusan berdasarkan kemampuan mereka untuk memprediksi hasil permainan, seperti poker dan blackjack.

Secara keseluruhan, permainan kartu bergambar adalah jenis permainan kartu yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya. Permainan kartu bergambar dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat keberhasilan, seperti permainan kartu bergambar yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya dan membutuhkan pemain untuk membuat keputusan berdasarkan kemampuan mereka untuk memprediksi hasil permainan, seperti poker dan blackjack. Permainan kartu bergambar modern juga menawarkan fitur tambahan seperti kemampuan untuk bermain dengan uang sungguhan atau bermain dengan teman. Permainan kartu bergambar online dapat dimainkan melalui internet.

Pentingnya Media Kartu Bergambar

Permainan kartu bergambar adalah jenis permainan kartu yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya. Permainan kartu bergambar dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat keberhasilannya, seperti permainan kartu bergambar yang menggunakan kartu bergambar sebagai elemen utama permainannya dan membutuhkan pemain untuk membuat keputusan berdasarkan kemampuan mereka untuk memprediksi hasil permainan, seperti poker dan blackjack. Permainan kartu bergambar modern juga menawarkan fitur tambahan seperti kemampuan untuk bermain dengan uang sungguhan atau bermain dengan teman. Permainan kartu bergambar online dapat dimainkan melalui internet. Permainan kartu bergambar telah ada selama berabad-abad dan telah menjadi bentuk hiburan yang populer di seluruh dunia. Permainan kartu bergambar telah dimainkan oleh orang dari berbagai lapisan masyarakat dan telah menjadi cara yang populer bagi orang untuk bersosialisasi dan bersenang-senang. Permainan kartu bergambar juga telah menjadi industri yang menghasilkan miliaran dolar setiap tahun, dengan permainan

kartu bergambar online menjadi salah satu industri yang paling cepat tumbuh. Permainan kartu bergambar telah menjadi bagian integral dari budaya populer dan telah memainkan peran penting dalam membentuk cara orang bermain dan bersosialisasi.

C. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan tiga siklus. masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. PTK ini dilaksanakan di kelas III SDN NO 124398 Siantar Timur yang beralamat di jln.Perwira Kecamatan Siantar Timur Kelurahan Merdeka Kota Pematang Siantar. PTK ini dilakukan pada semester 2 tahun ajaran 2023/2024. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas III SDN NO 124398 tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 16 siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Jenis data dalam PTK ini ada dua, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris. Data kualitatif berupa informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan metode permainan melalui media flash card yang dilaksanakan oleh guru dan siswa.

Jenis data dalam PTK ini ada dua, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris. Data kualitatif berupa informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan metode permainan melalui media flash card yang dilaksanakan oleh guru dan siswa. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa, teman sejawat, peneliti, dan dokumen. Beberapa teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data yaitu teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Untuk menguji kesahihan data dalam penelitian, peneliti menggunakan triangulasi data dan sumber. Teknik analisis data yang digunakan dalam PTK ini adalah analisis deskriptif yang meliputi analisis kuantitatif dan kualitatif.

Sugiyono berpendapat bahwa aktivitas dalam analisis data meliputi 3 alur kegiatan (model Miles and Huberman) yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (2009). Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 90% guru dan siswa melaksanakan metode permainan melalui media flash card, berdasarkan langkahlangkah yang telah disusun peneliti, yang diamati oleh observer pada saat berlangsungnya pembelajaran dan dihitung melalui akumulasi

skor-skor dari deskripsi yang menunjukkan penerapan metode dan media tersebut. Hasil belajar siswa pada empat aspek keterampilan berbahasa dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70 harus dicapai oleh minimal 80% dari jumlah seluruh siswa kelas III. Prosedur dalam penelitian ini yaitu setiap siklus direncanakan sebanyak 3 kali pertemuan yang mana masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap kegiatan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian ini dilaksanakan, peneliti membuat perencanaan, meminta izin dari sekolah yang digunakan untuk penelitian. Selain itu, peneliti membuat rencana dan scenario pembelajaran. Pada pelaksanaan penelitian, kegiatan pembelajarannya meliputi kegiatan awal, inti dan akhir. media flash card dilaksanakan pada saat kegiatan awal dan inti. Kegiatan inti dibagi dalam tiga tahap yaitu eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada kegiatan awal, guru memulainya dengan salam, berdoa, mengecek kehadiran siswa, melaksanakan apersepsi, serta orientasi mengenai hal yang harus dicapai siswa setelah pembelajaran usai. Guru juga memberikan motivasi berupa games ringan, bernyanyi bersama, ataupun pemberian nasihat-nasihat. Setelah kegiatan awal, selanjutnya adalah kegiatan inti eksplorasi. Pada kegiatan ini, dilaksanakan pembelajaran menggunakan media flash card berdasarkan langkah-langkah flash card.



Langkah flash card meliputi 3 tahapan yaitu: (1) kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa; (2) mencabut satu per satu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan; (3) memberikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru untuk diamati secara bergantian oleh seluruh siswa; (4) apabila flash card disajikan dengan cara permainan, penggunaannya disesuaikan dengan permainan. Kegiatan inti selanjutnya

yaitu elaborasi. Pada tahap ini dilaksanakan permainan. Adapun permainan yang ditentukan dalam penelitian ini adalah Kartu Kata, Kim Lihat (Lihat Katakan), serta Roll Out.



Permainan Kartu Kata untuk meningkatkan keterampilan membaca dan berbicara, permainan Kim Lihat (Lihat Katakan) untuk meningkatkan keterampilan berbicara, dan permainan Roll Out untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan menulis. Kegiatan inti konfirmasi meliputi penyampaian hasil sharing baik secara kelompok kecil maupun secara klasikal, pelaksanaan evaluasi praktik dan tertulis, serta pemberian reward kepada kelompok ataupun siswa yang memenangkan permainan. Kegiatan akhir pembelajaran diisi dengan menyimpulkan materi, mencatat materi, menanyakan hal-hal yang belum dipahami siswa. Pembelajaran diakhiri dengan berdoa dan salam.



Kegiatan observasi bertujuan untuk mengevaluasi rangkaian pembelajaran yang telah dilaksanakan, sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran selanjutnya. Hal-hal yang diamati adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa, serta hasil belajar siswa. Berikut penjelasan hasil observasi terhadap siswa dari siklus I sampai III.

Siklus	Rata-rata kelas	Ketuntasan	Ket.
I	72,52	69,45%	Belum Tuntas
II	80,30	82,41%	Tuntas
III	86,56	96,30%	Tuntas

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data bahwa, nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata siswa mencapai 72,42 dengan persentase ketuntasan 69,45%, pada siklus II nilai rata-rata siswa 80,30 dengan persentase ketuntasan 82,41%, sedangkan pada siklus III nilai rata-rata siswa mencapai 86,56% dengan persentase ketuntasan 96,30%. Peningkatan tersebut telah mencapai indikator capaian kinerja penelitian yang ditetapkan yaitu 80%.



Pembelajaran media adalah suatu proses penyampaian informasi dan pembelajaran yang menggunakan berbagai media sebagai alat bantu. Media tersebut dapat berupa media visual, audio, audio-visual, dan interaktif.

Tujuan utama pembelajaran media adalah untuk:

1. Meningkatkan efektivitas pembelajaran: Media dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran dan meningkatkan daya ingat mereka.
2. Meningkatkan motivasi belajar: Media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis: Media dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka dengan menganalisis informasi yang disampaikan.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, antara lain:

1. Media visual: Media visual adalah media yang menggunakan gambar, foto, grafik, dan diagram untuk menyampaikan informasi. Contoh media visual adalah poster, peta, diagram, dan gambar.
2. Media audio: Media audio adalah media yang menggunakan suara untuk menyampaikan informasi. Contoh media audio adalah radio, tape recorder, dan podcast.
3. Media audio-visual: Media audio-visual adalah media yang menggunakan kombinasi suara dan gambar untuk menyampaikan informasi. Contoh media audio-visual adalah film, video, dan presentasi multimedia.
4. Media interaktif: Media interaktif adalah media yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan informasi yang disampaikan. Contoh media interaktif adalah simulasi, permainan edukasi, dan software pembelajaran.

Dalam memilih media pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan beberapa faktor, antara lain:

1. Tujuan pembelajaran: Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Karakteristik siswa: Media yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik siswa, seperti usia, tingkat perkembangan, dan minat mereka.
3. Ketersediaan media: Media yang dipilih harus mudah diperoleh dan digunakan oleh guru dan siswa.
4. Biaya: Media yang dipilih harus sesuai dengan anggaran yang tersedia.

Media permainan berbasis kartu bergambar hewan merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif dan bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang hewan. Permainan ini dikemas dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

Media ini menggunakan kartu bergambar yang dilengkapi dengan informasi terkait hewan, seperti nama, habitat, ciri-ciri fisik, dan perilaku. Permainan yang dibuat dengan media ini dapat bervariasi, mulai dari permainan mencocokkan gambar dan kata, permainan tebak-tebakan, hingga permainan simulasi. Oleh karena itu, media permainan berbasis kartu bergambar hewan dapat

menjadi pilihan yang tepat untuk membantu anak belajar tentang hewan dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

E. KESIMPULAN

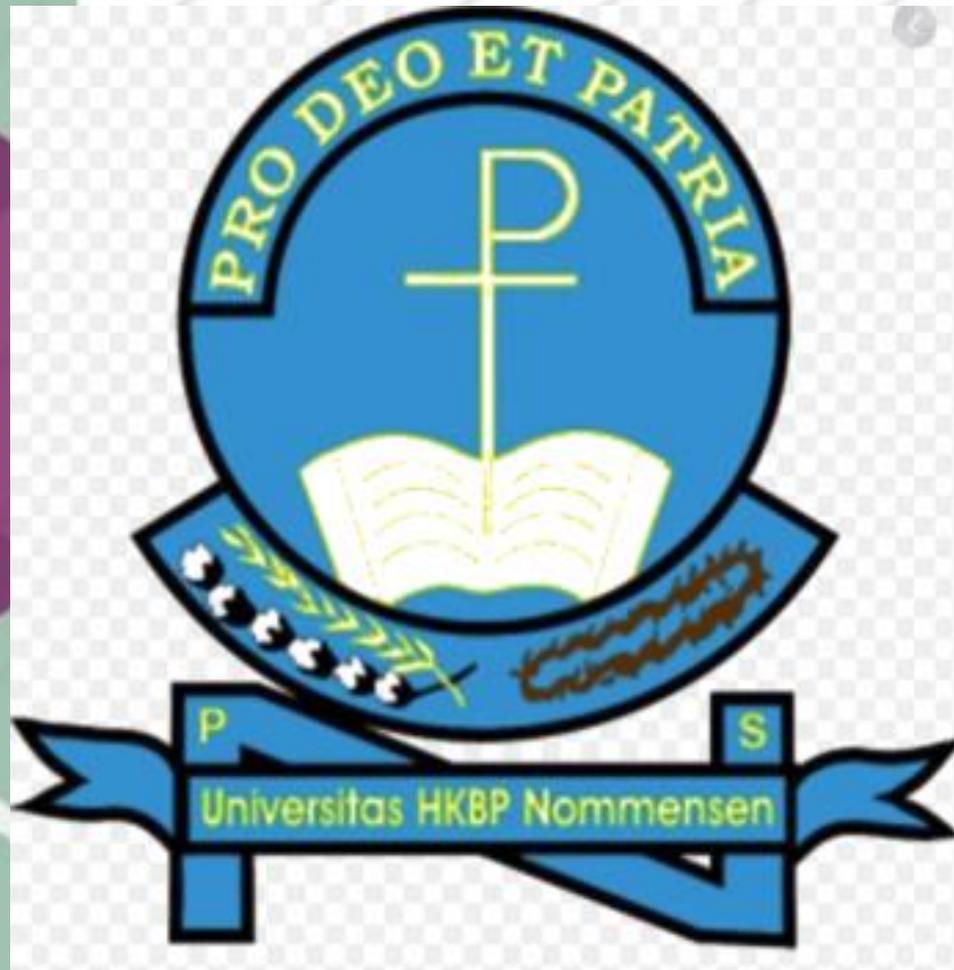
Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan melalui media flash card dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III SDN 124398 Pematangsiantar tahun ajaran 2023/2024. Peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada aspek keterampilan berbahasa dan hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, dapat disampaikan saran bagi guru yaitu, pada saat pembelajaran bahasa Inggris sebaiknya guru menerapkan metode permainan disertai media flash card, apabila guru menerapkan metode permainan dengan media flash card dalam pembelajaran bahasa Inggris hendaknya dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, ataupun pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar siswa tidak merasa jenuh terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Djuanda, D. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu*
- Siagian, C. B., Silaban, G. C., Marbun, E. M. Y., Purba, I. M., Panjaitan, A., Sirait, E. U. M., Purba, I. P., Herman, H., Sinurat, B., & Sibarani, I. S. (2023). Penggunaan “Fun With English” Dengan Metode Game Based Learning Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di Smp Negeri 3 Pematangsiantar. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 75–84. Retrieved from <https://publikasi.abidan.org/index.php/pmsdu/article/view/54>
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

ISSN 2798-7078 (Media Online)

JP2NS



Penerbit:

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN PEMATANGSIANTAR (UHKBPNP)**

Jl. Sangnualuh No. 4 Kelurahan Siopat Suhu, Pematangsiantar, Kode Pos: 21132

<https://uhnp.ac.id>

ISSN 2798-7078



9 772798 707003