



BELAJAR KOSA KATA BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN PERMAINAN PUZZLE

**IMELDA SABRINA SIBARANI¹, SANNI KEZIA FEBRIANI HUTAGAOL²,
DESDITA SAGALA³, GOHAN FERDINAN SITINJAK⁴, NADIA PURBA⁵, JEFHY
WANLY DAMANIK⁶, DESI GIOVANI NABABAN⁷, ARTA SIGIRO⁸, EZION GUS
FRENANDA SARAGIH⁹, RESTU JUSTINE MANURUNG¹⁰, ROTUA MARIANI
SIMANJUNTAK¹¹**

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11} *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar*

*e-mail: Imeldasabrina22@gmail.com, Samnihutagaol@gmail.com, desditasagala835@gmail.com, gohansitinjak17@gmail.com,
nadiapurba312@gmail.com, onlyjefhy051019@gmail.com, Desigiovani370@gmail.com, artagressiasigiro@gmail.com,
ezionsimarmata@gmail.com, restumanurung4@gmail.com, Rotuabrsimanjuntak@gmail.com.*

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima: 30-06-2024

Disetujui: 19-07-2024

Kata Kunci :

Permainan Puzzle; Bahasa Inggris; Kosa Kata.

ABSTRAK

Bahasa Inggris adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa di bangku sekolah. Meskipun sudah mulai dipelajari sejak bangku Sekolah Dasar, bahasa Inggris tetap saja menjadi salah satu pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, dikarenakan bahasa Inggris bukanlah “bahasa ibu” mereka. Oleh karena itu, para guru di sekolah harus kreatif dalam mengajarkan bahasa Inggris agar siswa menjadi tertarik untuk mempelajarinya. Khususnya untuk siswa SD, para guru bisa mengajarkan bahasa Inggris dengan menggunakan trik bermain sambil belajar sehingga bisa memicu semangat siswa untuk belajar, sehingga belajar bahasa Inggris menjadi sesuatu yang menyenangkan. Salah satu strategi yang dapat dilaksanakan adalah belajar sambil bermain dengan menggunakan Puzzle gambar. Hal ini bisa menambah atau meningkatkan kosakata siswa dalam belajar bahasa Inggris. Untuk itu, Observasi ini bertujuan untuk melatih siswa belajar bahasa Inggris menjadi menyenangkan dengan menggunakan permainan Puzzle. Tujuan dari kegiatan ini adalah membantu siswa dalam menumbuhkan minat belajar bahasa Inggris serta membantu siswa untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris mereka dengan cara yang menyenangkan.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 30-06-2024

Accepted : 19-07-2024

Keywords:

Puzzle Games; English; Vocabulary.

ABSTRACT

English is one of the subjects that students study at school. Even though it has been studied since elementary school, English is still one of the subjects that students consider difficult and boring, because English is not their "mother tongue". Therefore, teachers in schools must be creative in teaching English so that students become interested in learning it. Especially for elementary school students, teachers can teach English by using the trick of playing while learning so that it can trigger students' enthusiasm for



learning, so that learning English becomes something fun. One strategy that can be implemented is learning while playing using picture puzzles. This can increase or improve students' vocabulary in learning English. For this reason, this observation aims to train students to make learning English fun by using puzzle games. The aim of this activity is to help students grow their interest in learning English and help students to improve their English vocabulary in a fun way.

PENDAHULUAN

Mempelajari kosa kata melalui permainan telah menarik banyak perhatian. Donmus (2010) percaya bahwa “Nilai permainan telah meningkat dalam pendidikan bahasa karena membantu menjadikan pendidikan bahasa menghibur”. Menurut temuan Kuzu dan Ural (seperti dikutip dalam Donmus, 2010, p.1499) “ketika permainan dan pendidikan digabungkan, maka lingkungan pendidikan dapat bersifat edukatif dan menghibur. Peserta didik yang belajar dengan menggunakan permainan, memperoleh sikap positif dan dapat lebih termotivasi saat belajar”. Demikian ulasan tentang pengaruh penggunaan permainan terhadap pembelajaran kosakata dalam bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL). Kosakata dalam bahasa Inggris sebagian besar diajarkan di luar konteks sebagai kata-kata yang terisolasi, kritik utama dari cara pengajaran ini adalah bahwa kosakata tidak dapat dipelajari secara terpisah (Al Neyadi, 2007). Kegiatan yang melibatkan pembelajar dalam memikirkan kata-kata, seperti menggunakan permainan memungkinkan pembelajar mengingat kata-kata sasaran dengan lebih mudah. Mempelajari kosakata merupakan suatu kerja keras, sehingga diperlukan upaya untuk memahami, menghasilkan, dan memanipulasi kata sasaran. Permainan membantu dan mendorong banyak pelajar untuk mempelajari bahasa target dengan lebih mudah. Kata-kata tersebut juga membantu guru menciptakan konteks di mana kata-kata sasaran berguna dan bermakna; mereka juga menghadirkan kesenangan bagi siswa, sehingga membantu mereka mempelajari dan mengingat kata-kata baru dengan lebih cepat. Dengan kata lain, pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan konteks yang bermakna bagi proses pembelajaran bahasa. Setelah mempelajari dan melatih kosa kata baru melalui permainan, siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan bahasa tanpa stres.

Permainan bermanfaat dan efektif dalam mempelajari kosa kata. Mereka memotivasi karena biasanya melibatkan kompetisi persahabatan dan menciptakan lingkungan belajar yang kooperatif, sehingga siswa mempunyai kesempatan untuk bekerja sama. Mereka meningkatkan keterampilan komunikatif siswa dan mereka memiliki kesempatan untuk menggunakan bahasa target (Sorayaie-Azar, 2012). Oleh karena itu, permainan kosakata menghadirkan konteks dunia nyata ke dalam kelas, dan meningkatkan penggunaan bahasa Inggris siswa dengan cara yang fleksibel dan komunikatif. Peranan permainan dalam pengajaran dan pembelajaran kosa kata tidak dapat dipungkiri. Namun, untuk mendapatkan hasil maksimal dari permainan kosakata, penting untuk memilih permainan yang sesuai. Kapan pun permainan akan digunakan, tingkat kemahiran dan latar belakang budaya siswa harus diperhitungkan, dan juga harus berguna bagi siswa dengan kemampuan bahasa rendah dan mudah diterapkan di kelas. Banyak penulis buku teks dan manual metodologi berpengalaman berpendapat bahwa permainan tidak hanya sekedar aktivitas mengisi waktu tetapi memiliki nilai pendidikan yang tinggi (Riahipour & Saba, 2012). sebelumnya secara jelas dan ringkas sebagai dasar dilakukannya penelitian/pengabdian yang akan ditulis sebagai artikel ilmiah. Pustaka yang dirujuk hanya yang benar-benar penting dan relevan dengan permasalahan untuk *men"justifikasi"* dilakukannya penelitian/pengabdian tersebut. Pendahuluan juga harus menjelaskan mengapa topik penelitian/pengabdian dipilih dan dianggap penting, dan diakhiri dengan menyatakan tujuan penelitian/pengabdian tersebut dilakukan.



METODE

Metode penelitian adalah action research bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bingo dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Desain intervensi tindakan atau rancangan siklus penelitian ini menggunakan Model Kemmis dan McTaggart. Adapun prosedur kerja dalam penelitian ini melalui 4 tahapan yang dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Penelitian dilakukan pada bulan Juni 2024 di SD Negeri 099951, Jln Asahan. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas III yang berjumlah 25 siswa/i, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 11 siswi perempuan. Partisipan dalam tindakan ini adalah guru bahasa Inggris yang terlibat sebagai observer yang mengetahui situasi kelas serta memahami bahasa Inggris dan secara kolaboratif dapat membantu dalam penelitian ini. Data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu data pemantau tindakan dan data penelitian. Data pemantau tindakan merupakan data yang digunakan untuk mengontrol kesesuaian pelaksanaan metode permainan bingo untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa dengan rencana (planning) yang telah dibuat dan disusun oleh peneliti. Sumber data pemantau tindakan diperoleh dari hasil pengamatan pada lembar observasi tentang pelaksanaan metode permainan puzzle. Bertujuan untuk melihat dan mengetahui aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Sumber data hasil penelitian diperoleh dari hasil tes evaluasi setiap siklus untuk mengukur sejauh mana pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa. Analisis data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah menganalisis dulu kemudian membandingkan pemahaman kosakata (vocabulary) siswa pada setiap siklusnya, dan membandingkan pemahaman kosakata (vocabulary) siswa pada kegiatan awal pembelajaran dan akhir penelitian. Setelah itu, peneliti akan menyimpulkan apakah terjadi peningkatan atau tidak setelah melakukan permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan pada hari Kamis 19 Juni 2024 pada pukul 08.00 WIB. Di kelas III SD NEGERI 095551 Jl. Asahan Pematangsiantar tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 25 peserta didik, yaitu 14 siswa laki-laki dan 11 siswi perempuan. Berdasarkan hasil observasi kami, dapat dijelaskan bahwa 20 orang siswa kelas 3 SD mencapai tujuan pembelajaran yang telah kami rancang. Pada tahap ini nilai tertinggi yang diperoleh oleh peserta didik adalah 90 dan nilai terendah 40. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam memahami topik kosakata dengan metode permainan puzzle sudah sangat tinggi. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada penguasaan kosakata secara klasial sudah mencapai kelulusan. Guru masih menerapkan model pembelajaran kosakata dalam proses pembelajaran, dimana sebagian besar masih berfokus pada guru. Hal tersebut tentu saja membuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat tinggi yang berujung pada keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Guru sudah meningkatkan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan hasil observasi di atas terlihat peningkatan pada hasil belajar mengalami kenaikan dapat dilihat dari penguasaan peserta didik yang telah mencapai nilai rata-rata dan penguasaan pada pembelajaran kosakata. Respons siswa terhadap penerapan pembelajaran kosakata untuk meningkatkan penguasaan siswa menunjukkan respons yang positif dengan perolehan rata-rata respons siswa sebesar 70% artinya siswa setuju dengan penerapan metode pembelajaran kosakata dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas III SD NEGERI 095551 Jl. Asahan, Pematangsiantar. Penelitian ini menyatakan permainan puzzle dalam kosakata dapat memberikan efek yang signifikan terhadap hasil Bahasa Inggris khususnya dalam membaca pada siswa kelas III SD 095551 Jl. Asahan, Pematangsiantar.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penguasaan terhadap kosakata dalam Bahasa Inggris dengan permainan puzzle pada siswa kelas III SD dengan metode action research sangat meningkat karena dalam penyampaian materi pelajaran atau proses pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan keaktifan, keceriaan, kesungguhan, kerjasama, pemahaman materi dan penguasaan kosakata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa. Karena berkat, rahmat dan karunia serta mujizat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal dengan judul “ Belajar Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Permainan Puzzle”. Dengan selesainya jurnal ini, bukanlah menjadi sebuah akhir, melainkan suatu awal yang baru untuk memulai petualangan hidup yang baru. Penulis menyadari betul bahwa ada orang-orang yang berjasa dibalik selesainya jurnal ini. Tidak ada persembahan terbaik yang dapat penulis berikan selain rasa ucapan terimakasih kepada pihak yang telah banyak membantu penulis. Secara khusus, penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Imelda



Sabrina .S.Pd.,M.Hum selaku dosen pembimbing yang telah sabar, meluangkan waktu, merelakan tenaga dan pikiran serta turut memberi perhatian dalam memberikan pendampingan selama proses penulisan jurnal ini. Terimakasih juga kepada SD 095551 jalan Asahan atas diberikannya kesempatan untuk dapat melakukan penelitian di sana.

REFERENSI

- Adha, A. D., Andriani, D., & Dania, R. 2021.. Pelatihan Strategi Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Crossword Puzzle Pada Siswa SDN 20 Nan Sabaris Pariaman. *Jurnal Abdimas Adpi Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 73-78.
- Ananda, Y. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah Di Tk Inti iugus Tulip III Padang Tahun 2018. *Jurnal Keperawatan Abdurrah*, 2(2), 29-35.
- Famela, I., Indihadi, D., & Apriliya, S. (2016). Pengaruh media puzzle gambar terhadap keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 33-44.
- H. C. Dewi and T. Puspitasari, "Penerapan Permainan Cross Word Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kosakata Bahasa Inggris," *J. PkM (Pengabdian Kpd. Masyarakat)*, vol. 4, no. 5, pp. 467–471, Nov. 2021.
- Novita, D., Wilson, A., & Sutrisno, S. (2023). Implementasi Permainan Puzzle terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(1), 163-170.
- Raja, S. E. L. (2021). Peningkatan Penguasaan Vocabulary Terkait Singular and Plural Noun Melalui Crossword and Puzzle Game pada Siswa Kelas VIII SMP. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 515-520.
- Sudrajat, H. N., & Herlina, H. (2015). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 10(2), 114-121.
- Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). Metode pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95-105.
- Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). Metode pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95-105.
- Khalid, M., & Sutarini, S. (2021, June). Pelatihan pengajaran kosakata bahasa Inggris menggunakan permainan crossword puzzle dengan petunjuk media gambar dan pengenalan metode think pair share pada guru MIS NURUS SALAM DELI TUA. In *Prosiding seminar nasional hasil pengabdian (Vol. 4, No. 1, pp. 187-191)*.
- Kurniawan, S., Rahman, M. A., & Yigibalom, M. (2024). Peningkatan hasil belajar bercakap-cakap dalam bahasa Inggris menggunakan media puzzle pada siswa kelas V SD YPPGI NOKAPAKA. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(2), 666-678.
- 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 GameBased 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>