

IMPLEMENTASI PERMAINAN JUMBLE WORDS UNTUK MENINGKATKAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR

Rasmita¹, Desi Andriani², Rosi Kumala Sari³

^{1,2,3}Universitas Putra Indonesia YPTK Padang
Jl. Raya Lubuk Begalung, Lubuk Begalung Nan XX, Kec. Lubuk Begalung, Kota Padang,
Sumatera Barat

e-mail: ¹rasmittaem@gmail.com, ²Andrianidesi33@gmail.com,
³rosikumalasari070582@gmail.com,

Abstrak

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah salah satu bentuk Tridharma Perguruan Tinggi. PKM ini bersifat sosialisasi dan edukasi di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kota Padang, SDN 02 Lubuk Buaya Kota Padang yang berlokasi di Lubuk Buaya Kecamatan Koto Tangah Kota Padang. Kegiatan ini diusulkan untuk mengedukasikan dan meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa. Dalam kegiatan ini, fokus pada sosialisasi dan edukasi untuk memperkaya kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar, karena kebanyakan siswa berasumsi bahwa bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit. Sehingga mereka mempunyai kemampuan dan jumlah kosakata Bahasa Inggris yang sedikit. Dengan sedikitnya kosakata yang mereka miliki membuat mereka susah menguasai semua keahlian Bahasa Inggris. Seperti keahlian atau kemampuan dalam berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis dalam Bahasa Inggris. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar memahami bahwa bahasa Inggris tidaklah sesulit yang mereka bayangkan. Melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan, sehingga memberikan dampak positif terhadap persepsi dan kemampuan bahasa Inggris siswa. Upaya ini diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan jumlah kosakata mereka, tetapi juga membangun kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris sehari-hari. Dengan demikian, siswa di SDN 02 Lubuk Buaya dapat lebih siap menghadapi tantangan dalam belajar bahasa Inggris dan mengembangkan keterampilan bahasa mereka secara lebih baik.

Kata kunci: Bahasa Inggris, Kosakata, Siswa, Media, Game, Jumble Words

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris memiliki beberapa komponen serta beberapa keahlian. Diantara komponen dari Bahasa Inggris adalah kosakata, ejaan, dan pengucapan. Serta keahlian dalam Bahasa Inggris adalah keahlian dalam berbicara, mendengarkan, membaca serta keahlian dalam menulis Hasnani, S., & Uleng, B.P. (2022). Hal yang paling mendasar dan paling penting dalam mempelajari Bahasa Inggris adalah kosakata. Dengan adanya kosakata yang memadai membuat siswa mudah dalam menguasai semua keahlian dan komponen Bahasa Inggris. Kosakata merupakan himpunan kata yang bermakna yang dapat digunakan oleh seseorang dalam suatu Bahasa Alfiani, R., Nemi, N., & Wahdah, N. (2023). Penguasaan kosakata berpengaruh terhadap kemampuan seseorang untuk merangkai kalimat maupun menguasai keterampilan berbahasa lainnya. Karakter peserta didik sangat menyukai permainan kata seperti *jumble words* karena sangat menarik dan memiliki tantangan dalam menambah dan mengasah kosakata siswa.

Dengan adanya *jumble word* dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris. *Jumble word* merupakan suatu metode yang menyusun kata acak menjadi kosakata Bahasa Inggris (Antiyanni, & Widyanoro, A :2024). Selanjutnya Gustriani Novita Sari, M.

Fadli (2019) menyebutkan bahwa *Jumble words* dikenal sebagai permainan (games) yang menyusun huruf-huruf acak menjadi kosakata yang ada makna dan merupakan media pembelajaran yang menarik dan dapat diubah menurut kebutuhan serta kreatifitas pengajar. *Jumble words* melatih siswa aktif dan kreatif dengan menyusun huruf acak menjadi kata Bahasa Inggris yang ada maknanya.

Mitra pada kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah Sekolah Dasar Negeri 02 Lubuk Buaya kota Padang. Sekolah Dasar ini adalah salah satu Sekolah Dasar yang ada di kota Padang yakni yang berlokasi di Lubuk Buaya. Tim PKM dari UPI YPTK mengkhususkan pada kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa siswi SDN 02 Lubuk Buaya kota Padang. Bahasa Inggris merupakan Bahasa yang dipandang sangat sulit oleh siswa. Sehingga tidak sedikit dikalangan siswa yang mengalami kesusahan dan tidak paham dengan Bahasa Inggris. Mereka beranggapan bahwa penulisan kosakata Bahasa Inggris berbeda dengan pengucapannya sehingga mereka menganggap hal tersebut sebagai halangan dan tantangan untuk belajar Bahasa Inggris dan membuat mereka malas untuk mempelajarinya.

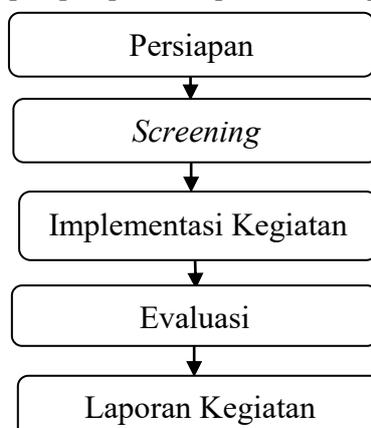


Gambar 1. Proses Pengabdian

Melalui kegiatan ini, siswa diajak untuk menyusun kata-kata dalam Bahasa Inggris yang telah diacak (*jumble*), sehingga mereka dapat mengenal kosakata baru, melatih ejaan, dan meningkatkan pemahaman konteks, untuk menjaga semangat siswa.

2. METODE PENGABDIAN

Secara umum tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan tema “Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris dengan media gambar bagi siswa siswi di SDN 02 Lubuk Buaya Kota Padang” ini dibagi ke dalam 4 (empat) tahapan, yaitu tahapan persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi program dan tahapan pelaporan, seperti terlihat pada urutan gambar 2.



Gambar 2. Diagram Proses Implementasi Kegiatan

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini terdiri dari beberapa kegiatan berikut:

1. Survei, tim PKM melakukan survei lokasi mitra untuk mengetahui dan mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dialami oleh mitra.
2. Pembentukan tim PKM, pembentukan tim disesuaikan dengan jenis kepakaran yang diperlukan dalam menyelesaikan permasalahan mitra.
3. Pengajuan dan pembuatan proposal yang berisikan solusi dalam menyelesaikan permasalahan mitra ke LPPM perguruan tinggi.
4. Koordinasi tim dan mitra, perencanaan pelaksanaan program PKM secara konseptual berdasarkan proposal yang telah diajukan. Penyusunan jadwal dan perihal terkait dengan prosedur kegiatan, dan penerbitan surat tugas panitia kegiatan
5. Persiapan media pembelajaran dan bahan sosialisasi sesuai dengan tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat.

Tahap Screening

Belajar bahasa Inggris dengan menggunakan media gambar akan dilaksanakan dengan melibatkan siswa secara aktif, sosialisasi, observasi, serta pemaparan materi secara langsung.

a. Lingkup Pelaksanaan

Menyediakan materi dan bahan kegiatan untuk belajar bahasa Inggris melalui media gambar.

1. Memberikan pengetahuan tentang kosakata dengan gambar.
2. Mengajukan proposal kegiatan sebagai bahan dasar pelaksanaan kegiatan, serta acuan untuk mensukseskan kegiatan.

b. Prosedur kerja

Dalam pelaksanaan kegiatan, metode dan langkah yang dilakukan akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Melakukan rapat koordinasi bersama Tim PKM Mandiri UPI YPTK Padang dalam waktu yang terukur dan tersistem.
2. Memilih tema dan kebijakan-kebijakan penting terkait bentuk kegiatan yang akan diselenggarakan
3. Melakukan komunikasi dengan mitra. Komunikasi ini diakhiri dengan membuat kerja sama berupa jadwal kegiatan PKM.
4. Merealisasikan seluruh agenda di atas secara tertulis dalam naskah proposal kegiatan PKM, kemudian menyerahkannya kepada LPPM UPI YPTK Padang sesuai dengan arahan dan prosedur yang telah ditentukan

Adapun metode pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat dengan melakukan analisis, pendidikan dan sosialisasi pada sekolah yang digunakan, yaitu :

1. Metode Analisis

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), ada beberapa pengertian analisis sebagai berikut: Penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya).

Analisis Kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis(M.Fadli:2021). Proses dan makna perspektif subjek lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu bisa fokus penelitian dan sesuai dengan fakta di lapangan sebagaimana jenis metode penelitian data kualitatif tersebut. Selain itu juga landasan teori bisa bermanfaat untuk memberikan gambaran yang umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.

2. Metode Pendidikan

Metode pengabdian melakukan sebuah metode dalam pembelajaran sehingga menghasilkan sebuah pemahaman akan sebuah materi dalam bahasa Inggris yang membuat peserta didik menjadi bersemangat dan menyenangi Bahasa Inggris. Subjek pada pengabdian kali ini adalah siswa siswi SDN 02 Lubuk Buaya Padang. Langkah pertama yang dilakukan

memberikan penyampaian materi mengenai pembelajaran kosakata menggunakan media gambar.

3. Metode Sosialisasi

Permainan ini dimainkan dengan cara:

- a. Mengenalkan kosakata dengan media gambar
- b. Menuliskan ejaan dari kosakata sesuai gambar
- c. Menyebutkan tata cara pengucapan kosakata
- d. Meminta siswa mengulang kembali pengucapan kosakata tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi permainan *Jumble Words* dalam konteks pendidikan Bahasa Inggris di sekolah dasar merupakan strategi inovatif yang secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa. Metode ini tidak sekadar menjadi alternatif konvensional dalam pembelajaran bahasa, melainkan pendekatan interaktif yang memaksimalkan potensi kognitif siswa kelas V sekolah dasar. Melalui mekanisme menyusun huruf acak menjadi kata bermakna, siswa dirangsang untuk berpikir kritis, kreatif, dan mengembangkan kemampuan linguistik secara mandiri.

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa setelah mengimplementasikan permainan *Jumble Words*. Rata-rata peningkatan skor kosakata mencapai 40% dari baseline awal, yang mengindikasikan efektivitas metode pembelajaran ini. Variasi kompleksitas kata yang digunakan dalam permainan mampu mengakomodasi tingkat kemampuan berbeda setiap individu, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang inklusif dan bermakna. Aspek psikologis implementasi permainan *Jumble Words* memberikan kontribusi penting dalam membangun motivasi belajar siswa. Suasana kompetitif yang konstruktif dan menyenangkan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Setiap keberhasilan menyusun kata memberikan reinforcement positif, yang pada gilirannya meningkatkan kepercayaan diri dan minat siswa untuk terus mengeksplorasi kemampuan berbahasa Inggris.

Dalam kegiatan, siswa aktif berpartisipasi dan sangat antusias mengikuti permainan *Jumble Words*. Interaksi selama permainan memberi efek positif dengan situasi belajar yang menyenangkan; siswa dapat belajar sambil bermain. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Al-Mahrooqi et al. (2020), di mana dalam penelitiannya menyebutkan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dalam implementasinya, kata-kata dalam permainan *Jumble Words* sangat penting. Kata-kata dipilih berdasarkan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa. Penelitian oleh Rahman et al. (2021) juga mendukung bahwa dengan pemilihan materi ajar yang relevan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan memilih kata-kata yang familiar bagi siswa, mereka lebih mudah memahami dan mengingat kosakata baru. Umpan balik dari siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris setelah berpartisipasi dalam permainan. Banyak siswa yang mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah mengingat kosakata baru yang dipelajari melalui *Jumble Words* dibandingkan dengan metode tradisional.

Desain permainan *Jumble Words* dirancang secara sistematis dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Tingkat kesulitan yang diatur secara bertahap memungkinkan siswa mengalami proses belajar yang terstruktur dan progresif. Pendekatan diferensiatif ini tidak hanya fokus pada penguasaan kosakata, melainkan juga mengembangkan keterampilan berpikir logis dan kemampuan problem solving. Interaksi kolaboratif yang terbangun selama implementasi permainan memberikan dimensi sosial dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya belajar secara individual, namun juga mengembangkan keterampilan komunikasi, negosiasi, dan kerja sama tim. Momen berbagi pengetahuan dan

strategi dalam menyelesaikan tantangan permainan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan saling mendukung.

Pengamatan selama kegiatan juga menunjukkan bahwa siswa saling membantu satu sama lain dalam menyelesaikan permainan. Kerjasama antar siswa terlihat jelas, di mana mereka berdiskusi dan berbagi strategi untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman bahasa Inggris mereka, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan kerjasama yang penting. Terdapat beberapa tantangan dalam proses pelaksanaan meskipun hasil yang diperoleh positif. Pada awalnya sebagian siswa merasa ragu untuk berpartisipasi karena takut salah. Maka dari itu, tim pengabdian memberikan dorongan serta penjelasan yang baik dan jelas mengenai cara bermain *Jumble Words* agar peserta merasa lebih nyaman termotivasi untuk bergabung. Tantangan implementasi metode *Jumble Words* meliputi variasi kecepatan dan kemampuan siswa dalam memecahkan kata-kata acak. Untuk mengatasinya, tim PKM mengembangkan strategi pendampingan siswa secara individual. Pendekatan ini memastikan setiap siswa dapat berpartisipasi secara optimal, mengurangi kesenjangan kemampuan, dan menciptakan pengalaman belajar yang inklusif dan bermakna.

Sebagai tindak lanjut, pembelajaran bahasa Inggris di kelas disarankan dapat dilakukan dengan memasukkan permainan *Jumble Words* secara rutin. Dengan frekuensi yang lebih tinggi, siswa akan mendapatkan lebih banyak kesempatan untuk berlatih dan meningkatkan kosa kata mereka. Selain itu, pelatihan bagi guru dalam penggunaan permainan edukatif ini juga perlu dilakukan agar mereka dapat mengimplementasikannya dengan lebih efektif. Secara keseluruhan, penerapan permainan *Jumble Words* terbukti berhasil dalam meningkatkan kosa kata bahasa Inggris siswa kelas V SDN Lubuk Buaya Padang. Metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara signifikan, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan positif. Oleh karena itu, permainan edukatif semacam ini sangat dianjurkan untuk diterapkan dalam kurikulum pendidikan bahasa Inggris di sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SDN 02 Lubuk Buaya Kota Padang, berikut adalah kesimpulannya:

- a. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan di SDN 02 Lubuk Buaya Kota Padang telah berhasil mencapai tujuan utama dalam memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pendidikan dan kompetensi siswa di lingkungan sekolah dasar.
- b. Hasil implementasi menggunakan *jumble words* menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek pengetahuan, dan keterampilan Bahasa Inggris siswa .
- c. Metode pendekatan *jumble word* yang digunakan selama kegiatan PKM terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, partisipatif, dan inovatif bagi para siswa.
- d. Kolaborasi antara tim pengabdian, pihak sekolah, dan siswa berjalan dengan baik, menghasilkan sinergi positif selama kegiatan pengabdian.
- e. Terdapat beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan program yang perlu menjadi perhatian untuk perbaikan di masa mendatang, seperti keterbatasan waktu dan sumber daya.
- f. Secara keseluruhan, kegiatan PKM memberikan dampak yang konstruktif dalam mendukung misi pendidikan dan pengembangan potensi siswa di SDN 02 Lubuk Buaya Kota Padang.

5. SARAN

1. Keberlanjutan Program Kegiatan Pengabdian

Tim pengabdian merekomendasikan untuk mengembangkan mekanisme keberlanjutan program melalui kerja sama berkelanjutan antara perguruan tinggi dan pihak sekolah.

2. Peningkatan Kapasitas

Perlu dilakukan upaya berkelanjutan dalam meningkatkan kapasitas tenaga pendidik dan siswa melalui kegiatan pelatihan, workshop, dan pendampingan secara berkala.

3. Pengembangan Metode

Disarankan untuk terus melakukan inovasi dan pengembangan metodologi pengabdian yang lebih adaptif terhadap kebutuhan dinamis dunia pendidikan.

4. Pengembangan Sumber Daya

Fokus pada pengembangan sumber daya manusia, baik tenaga pendidik maupun siswa, melalui program-program yang berkelanjutan dan inovatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru pendamping SDN 02 Lubuk Buaya yang telah memberi akses, dukungan serta meluangkan waktu untuk keberhasilan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Alfiani, R., Nemi, N., & Wahdah, N. 2023, Upaya Memperkenalkan Kosa Kata Bahasa Inggris di SDN Sakakajang, *Al Ghafur: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, <https://doi.org/10.47647/alghafur.v2i2.965>
- [2]. Al-Mahrooqi, R., Roscoe, R., & Al-Balushi, S. 2020, The Impact of Game-Based Learning on Improving Vocabulary Acquisition. *International Journal of Instruction*, 13(1), 245-264. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13116a>
- [3]. Antiyanni, & Widyantoro, A. (2024). Improving Students Interest in Learning Simple Present Tense By Using Jumble Words Media At The Eight Graders Of MTs Ar Risalah Kepil Wonosobo. *ARSEN : Jurnal Penelitian Pendidikan*. <https://doi.org/10.30822/arsen.v2i1.3495>
- [4]. Fadli, M.R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21, 33-54. [10.21831/hum.v21i1.38075](https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075)
- [5]. Hasnani, S., & Uleng, B.P. 2022, Pendampingan Siswa Dalam Melatih Kemampuan Bahasa Inggris Berbasis Language Focused Learning Di SMA Negeri 13 Makassar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun Negeri*, <https://doi.org/10.35326/pkm.v6i1.2109>
- [6]. Rahman, M. M., Rahman, M. A., & Rahman, M. S. 2021, The Role of Game-Based Learning in Vocabulary Development: A Study on Primary School Students. *Journal of Language Teaching and Research*, 12(2), 318-325, <https://doi.org/10.17507/jltr.1202.12>
- [7]. Sari, G.N., & Fadli, M. (2019). Teaching Reading by Using Jumble Summary Strategy. *Vivid: Journal of Language and Literature*. <https://doi.org/10.25077/vj.8.2.38-42.2019>