

Strategi Pembelajaran Interaktif: Kosakata Bahasa Inggris Buah dan Sayuran melalui Permainan 'Simon Says'

Indri Wirahmi Bay1^{a,*}, Nurlaila Husain2^b, Manda Rohandi2^c

^{a, b} Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Negeri Gorontalo

^c Pendidikn Teknologi Informasi Universitas Negeri Gorontalo

indriwirahmi@ung.ac.id^a, nurlailahusain@ung.ac.id^b, manda.rohandi@ung.ac.id^c

Abstract

This community service program aims to improve elementary students' English vocabulary related to fruits and vegetables through the interactive and engaging "Simon Says" game method. The program addresses common challenges in primary education, such as the lack of interactive teaching media and low student motivation, by adopting the Total Physical Response (TPR) approach combined with visual aids like flashcards and illustrations. These methods encourage active participation and facilitate better retention of vocabulary by linking words to physical actions and visuals. The program involved introducing the rules of the "Simon Says" game, implementing learning sessions using the game, and integrating supplementary materials for reinforcement. Results showed significant improvements in students' vocabulary mastery, confidence, and engagement, demonstrating the effectiveness of the interactive approach. While challenges such as varying language proficiency levels and maintaining student focus were encountered, the program successfully created an enjoyable and impactful learning environment. This initiative highlights the potential of combining interactive games with structured teaching strategies to enhance student motivation and achievement in English vocabulary learning.

Keywords: English vocabulary; Simon Says Games; Total Physical Response.

Abstrak

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar terkait buah dan sayuran melalui metode permainan interaktif dan menyenangkan "Simon Says". Program ini mengatasi tantangan umum dalam pendidikan dasar, seperti keterbatasan media pengajaran interaktif dan rendahnya motivasi siswa, dengan mengadopsi pendekatan Total Physical Response (TPR) yang dikombinasikan dengan media visual seperti kartu bergambar dan ilustrasi. Metode ini mendorong partisipasi aktif siswa serta meningkatkan daya ingat kosakata dengan menghubungkan kata-kata dengan gerakan fisik dan visual. Pelaksanaan program melibatkan pengenalan aturan permainan "Simon Says", implementasi sesi pembelajaran menggunakan permainan tersebut, dan integrasi materi tambahan untuk memperkuat pemahaman. Hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata, kepercayaan diri, dan keterlibatan siswa, yang membuktikan efektivitas pendekatan interaktif ini. Meskipun terdapat tantangan seperti perbedaan tingkat kemampuan bahasa siswa dan menjaga fokus selama aktivitas, program ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan berdampak positif. Inisiatif ini menyoroti potensi penggabungan permainan interaktif dengan strategi pengajaran terstruktur untuk meningkatkan motivasi dan pencapaian siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Keywords: Kosakata Bahasa Inggris; Pembelajaran Interaktif; Simon Says; Total Physical Response.

1. Pendahuluan

Penguasaan bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar memainkan peran penting dalam membekali generasi muda menghadapi tantangan globalisasi. Bahasa Inggris, sebagai bahasa internasional, membuka akses terhadap berbagai informasi dan peluang di kancah global. Namun, implementasi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar sering kali

menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan sumber daya, metode pengajaran yang kurang interaktif, dan minimnya motivasi siswa. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa.

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Metode pengajaran konvensional cenderung membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Penelitian oleh Diasti dan Hartono (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media belajar interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media dan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan bagi siswa.

Permainan edukatif telah terbukti efektif sebagai metode pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Metode seperti 'Simon Says' dapat digunakan untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Menurut Sya dan Sya (2020), penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan keterampilan berbahasa mereka. Selain itu, permainan edukatif juga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif siswa, seperti kerjasama, konsentrasi, dan pemecahan masalah.

Rumah Belajar dan Bermain (RBB) merupakan salah satu inisiatif yang bertujuan untuk menyediakan lingkungan belajar yang kondusif bagi anak-anak. Di RBB, anak-anak dapat belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar. Program pengabdian masyarakat yang fokus pada pembelajaran bahasa Inggris di RBB dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran di sekolah formal. Sianipar dan Sijabat (2024) dalam program 'Digital English' mereka menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris melalui platform digital dapat meningkatkan aksesibilitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Tujuan dari program pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengembangkan strategi pembelajaran interaktif dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris tentang buah dan sayuran melalui permainan 'Simon Says' di Rumah Belajar dan Bermain. Dengan metode ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan efektif, sehingga meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka. Selain itu, program ini juga bertujuan menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Menurut Ali (2024), pendekatan holistik dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat membantu membangun karakter positif pada anak usia sekolah dasar.

Implementasi program ini akan melibatkan dua tahapan yaitu pengembangan materi ajar yang sesuai pembelajaran dan evaluasi terhadap efektivitas program. Diharapkan, melalui program ini, siswa dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka, khususnya terkait buah dan sayuran, serta meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar bahasa Inggris.

Dengan demikian, program "Strategi Pembelajaran Interaktif: Kosakata Bahasa Inggris Buah dan Sayuran melalui Permainan 'Simon Says'" diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, siswa diharapkan dapat belajar dengan lebih efektif dan termotivasi untuk terus mengembangkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Selain itu, program ini juga diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi pengembangan metode pembelajaran kreatif lainnya yang dapat diterapkan di berbagai konteks pendidikan.

2. Metode Pelaksanaan

Berisi paparan tentang tahapan-tahapan atau langkah-langkah yang digunakan untuk menyelesaikan masalah atau menggambarkan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan masyarakat (mitra) termasuk bahasa yang digunakan.

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak usia sekolah dasar di Rumah Belajar dan Bermain (RBB) dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris, khususnya terkait buah dan sayuran, serta untuk meningkatkan minat belajar mereka melalui media pembelajaran yang menarik, program pengabdian ini menerapkan metode Total Physical Response (TPR) dengan permainan 'Simon Says'. Metode ini dipilih karena efektif dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris kepada anak-anak melalui aktivitas fisik yang menyenangkan. Tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- **Pengenalan Permainan 'Simon Says':** Memperkenalkan aturan dan cara bermain 'Simon Says' kepada siswa, memastikan mereka memahami instruksi yang diberikan.
- **Implementasi Pembelajaran:** Melaksanakan sesi pembelajaran dengan menggunakan permainan 'Simon Says' untuk mengajarkan kosakata buah dan sayuran, mendorong siswa untuk melakukan gerakan fisik sesuai instruksi dalam bahasa Inggris.
- **Penggunaan Media Visual:** Menunjang pembelajaran dengan gambar atau kartu buah dan sayuran untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap kosakata yang diajarkan.

Dengan menerapkan tahapan-tahapan di atas, diharapkan permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak di RBB dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris dapat teratasi, serta minat dan motivasi mereka dalam belajar bahasa Inggris meningkat melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat di Rumah Belajar dan Bermain (RBB) dengan metode permainan 'Simon Says' untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris tentang buah dan sayuran telah memberikan hasil yang signifikan. Observasi awal menunjukkan bahwa siswa memiliki antusiasme tinggi terhadap metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pengenalan aturan permainan 'Simon Says' dilakukan dengan hati-hati untuk memastikan pemahaman siswa. Siswa diajak berpartisipasi aktif dalam demonstrasi, yang membantu mereka memahami mekanisme permainan dengan lebih baik. Pendekatan ini efektif dalam membangun suasana belajar yang positif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selama sesi implementasi, permainan 'Simon Says' digunakan sebagai alat utama untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris terkait buah dan sayuran. Instruksi diberikan dalam bahasa Inggris, dan siswa diminta melakukan gerakan fisik sesuai dengan perintah yang diberikan. Metode Total Physical Response (TPR) ini terbukti efektif dalam membantu siswa mengingat dan memahami kosakata baru. Aktivitas fisik yang menyertai pembelajaran membuat suasana kelas lebih hidup dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah mengasosiasikan kata dengan gerakan yang relevan.

Penggunaan media visual, seperti gambar dan kartu bergambar buah dan sayuran, juga diterapkan untuk memperkuat pemahaman siswa. Media ini membantu siswa mengaitkan kata dalam bahasa Inggris dengan objek nyata, sehingga memudahkan proses pembelajaran. Siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media visual, yang membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa media visual dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam

pembelajaran bahasa asing. Berikut adalah dokumentasi kegiatan selama penerapan permainan “Simon Says”.



Gambar 1. Penerapan games “Simon Says” dalam pembelajaran

Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung dan penilaian informal selama sesi pembelajaran. Siswa menunjukkan peningkatan dalam penguasaan kosakata yang diajarkan, ditunjukkan dengan kemampuan mereka merespons instruksi dalam bahasa Inggris dengan tepat. Selain itu, terdapat peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Mereka lebih berani mencoba mengucapkan kata-kata baru dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Selama pelaksanaan program, beberapa tantangan dihadapi, seperti perbedaan tingkat kemampuan bahasa Inggris antar siswa dan kesulitan dalam menjaga konsentrasi siswa selama permainan. Untuk mengatasi hal ini, dilakukan penyesuaian dalam penyampaian instruksi dan variasi dalam metode pengajaran untuk menjaga minat siswa. Pendekatan diferensiasi diterapkan dengan memberikan perhatian khusus kepada siswa yang memerlukan bantuan tambahan, sehingga semua siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Secara keseluruhan, program ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Siswa tidak hanya belajar kosakata baru, tetapi juga mengembangkan keterampilan mendengarkan dan mengikuti instruksi dalam bahasa Inggris. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan membantu mengurangi rasa takut atau cemas terhadap pembelajaran bahasa asing, sehingga siswa lebih terbuka dan termotivasi untuk belajar.

Rekomendasi untuk program serupa di masa depan meliputi penyesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa, penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam, dan pelibatan orang tua dalam proses pembelajaran untuk memperkuat hasil yang dicapai. Selain itu, evaluasi yang lebih terstruktur dan berkelanjutan perlu dilakukan untuk memantau perkembangan siswa secara lebih mendalam. Dengan demikian, diharapkan program ini dapat menjadi model bagi upaya peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat di Rumah Belajar dan Bermain (RBB) dengan metode permainan "Simon Says" menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa terkait buah dan sayuran.

Implikasi dari program ini mencakup penguatan motivasi belajar melalui metode interaktif, peningkatan keterampilan mendengarkan, dan keberanian siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Pendekatan Total Physical Response (TPR) dan penggunaan media visual terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mempermudah siswa mengingat kosakata baru.

Namun, terdapat keterbatasan dalam pelaksanaan program, seperti variasi kemampuan bahasa Inggris antar siswa dan tantangan dalam menjaga konsentrasi mereka selama aktivitas permainan. Penyesuaian metode pengajaran dan pendekatan diferensiasi menjadi solusi untuk mengatasi tantangan ini. Selain itu, rekomendasi untuk masa depan mencakup penggunaan materi yang lebih beragam, pelibatan orang tua, dan evaluasi berkelanjutan untuk mendukung hasil pembelajaran yang lebih optimal. Dengan perbaikan ini, program serupa diharapkan dapat menjadi model pembelajaran interaktif yang efektif bagi siswa sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada pengelola Rumah Belajar dan Bermain (RBB) atas dukungan dan fasilitas yang diberikan, serta kepada siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam program ini. Penghargaan juga kami sampaikan kepada semua pihak yang berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung, yang telah mendukung kelancaran dan keberhasilan kegiatan ini. Semoga kerja sama yang terjalin dapat terus berlanjut untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan.

Daftar Pustaka

- Diasti, K. A., & Hartono, R. (2024). Penggunaan media belajar interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Abdi Masku*, 5(1),45-56. <https://abdmasku.lppm.dinus.ac.id/index.php/jurnalabdmasku/article/view/2355>
- Sya, M. R., & Sya, F. (2020). Efektivitas penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(2), 123-134.
- Sianipar, B., & Sijabat, R. (2024). Digital English: Program pengabdian masyarakat untuk pembelajaran bahasa Inggris siswa SD melalui YouTube. *Jurnal Nauli*, 2(2), 57-64. <https://ejournal.marqchainstitute.or.id/index.php/Nauli/article/view/140>
- Ali, S. W. (2024). Membangun karakter melalui pembelajaran bahasa Inggris: Pendekatan holistik untuk anak usia sekolah dasar. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 3(7), 78-89. <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/NJPC/article/view/2917>
- Djumadin, Z., Soleman, M., & Muhammad, F. (2023). Pengabdian masyarakat melalui pendidikan bahasa Inggris di Desa Ngawis Kecamatan Karangmojo Kabupaten Gunungkidul tahun 2022. *Populis: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 8(2), 174-183. <https://journal.unas.ac.id/populis/article/view/2832>
- Nasution, D. S., Harahap, S. D., Siregar, S. D., & Hasibuan, A. (2021). Pendampingan bahasa Inggris pada anak-anak setingkat sekolah dasar di Desa Wisata Pagaran Gala-Gala, Mandailing Natal-Sumut, dalam menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) melalui metode drilling dan repetition. *E-Amal: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*,1(2),63-72. <https://ejournal.stpmataram.ac.id/Amal/article/download/573/475>