

**PELATIHAN PENINGKATAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS MELALUI  
CATEGORIES GAME PADA SISWA SD NEGERI 1 KUPANG RAYA BANDAR  
LAMPUNG**

Febriyanti<sup>1</sup>, Ermina Deasya Zwesty<sup>2</sup>

<sup>1</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

<sup>1</sup>febriyanti.pascaunila@gmail.com, <sup>2</sup>dea\_tpo7@yahoo.com

**Abstrak:** Salah satu penyebab rendahnya nilai bahasa Inggris siswa adalah rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris. Berdasarkan latar belakang tersebut, kami mengusulkan kegiatan PKM di SD Negeri 1 Kupang Raya yaitu dengan memperkenalkan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk membantu siswa meningkatkan kosakata bahasa Inggris mereka yaitu categories game. Sasaran dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah para guru bidang studi bahasa Inggris SDN 1 Kupang Raya Bandar Lampung. Kegiatan pengabdian ini telah dilaksanakan pada tanggal 17 November 2018 dan bertempat di SDN 1 Kupang Raya Bandar Lampung yang diikuti oleh 3 guru bidang studi bahasa Inggris. Dari hasil evaluasi, diperoleh hasil dan manfaat dari kegiatan pengabdian ini diantaranya adalah memberikan pengetahuan tentang mengajarkan kosakata bahasa Inggris pada siswa menggunakan tic tac toe game. Guru juga diajarkan bagaimana memilih materi yang sesuai dengan silabus dan memilih kosakata baru yang sesuai dengan materi agar siswa setiap harinya mendapat kosakata baru.

**Kata Kunci:** Kosakata bahasa Inggris, categories game.

***Abstract:** One of the reasons for the low value of English students is the low mastery of English vocabulary. Based on this background, we propose the workshop activities at SDN 1 Kupang Raya by introducing one technique that can be used to help students improve their English vocabulary, namely categories game. The target of the implementation of this activity is the teachers of the English language study at SDN 1 Kupang Raya Bandar Lampung. This activity was held on November 17, 2018 and took place at SDN 1 Kupang Raya Bandar Lampung, which was attended by 3 teachers in the field of English studies. From the results of the evaluation, the results and benefits of this activity were obtained including providing knowledge about teaching English vocabulary to students using categories game. The teachers are also taught how to choose material that is in accordance with the syllabus and choose a new vocabulary that is in accordance with the material so that students each day get a new vocabulary.*

***Keywords:** English vocabulary, categories game.*

**PENDAHULUAN**

Salah satu tujuan mempelajari bahasa Inggris di era globalisasi ini adalah kemampuan dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis. Dalam hal ini, tentunya penguasaan

kosakata bahasa Inggris pada siswa amat penting untuk diperhatikan. Kurangnya kosakata bahasa Inggris siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya motivasi belajar bahasa Inggris pada siswa. Selain itu, siswa sulit

membedakan kelas kata seperti noun, adjective, verb, dan sebagainya. Penulisan kata dalam bahasa Inggris pun berbeda dengan cara mengucapkannya, hal ini juga merupakan salah satu faktor sulitnya siswa memahami kosakata bahasa Inggris.

Sebagian besar siswa mengakui bahwa mereka mengalami kesulitan untuk menguasai kosakata bahasa Inggris, seperti kurangnya motivasi belajar bahasa Inggris pada siswa. Selain itu, siswa sulit membedakan kelas kata seperti noun, adjective, verb, dan sebagainya. Penulisan kata dalam bahasa Inggris pun berbeda dengan cara mengucapkannya, hal ini juga merupakan salah satu faktor sulitnya siswa memahami kosakata bahasa Inggris.

Sebagai solusi untuk memotivasi siswa dalam belajar kosakata bahasa Inggris yaitu dengan menyediakan teknik-teknik pembelajaran yang efektif. Salah satu teknik pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kosakata siswa yaitu *categories game*. Teknik tersebut merupakan teknik yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengategorikan kata atau menyebutkan kosa kata yang sesuai dengan topik yang dipelajari. Di sini guru akan membuat grup yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa. Kemudian guru menggambar kolom-kolom yang dinamai dengan beberapa topik, seperti, fruits, animal, transportation dsb. Setelah membuat tabel, siswa harus siap mendengar alfabet pertama yang diucapkan guru. Contohnya, guru menyebut huruf B. Siswa kemudian menuliskan kata di papan tulis sesuai dengan topik di tiap kolom kata yang dimulai dengan huruf B, seperti fruits: banana, animal: bear, transportation: bicycle. Lebih baik lagi apabila guru menggunakan gambar-gambar yang dapat membantu siswa untuk memahami makna dari kosakata yang dipelajari.

Dalam hal ini, guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran diharuskan untuk dapat memilih dan menggunakan teknik pembelajaran bahasa Inggris yang

tepat khususnya dalam hal meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Namun, pada kenyataannya, penggunaan teknik pembelajaran dalam belajar bahasa Inggris masih terbilang sangat sedikit dan terbatas.

### **Permasalahan Mitra**

Dari analisis situasional tentang keadaan pembelajaran bahasa Inggris, dapat dipahami bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris di SMK Dharma Utama Sidomulyo Lampung Selatan hingga kini belum maksimal serta belum berada pada ambang yang kondusif untuk menumbuhkembangkan minat dan bahasa Inggris siswa. Kondisi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor baik faktor internal yang berasal dari siswa itu sendiri seperti motivasi belajar, kemampuan siswa terhadap penguasaan kosa kata dan tata bahasa bahasa Inggris, maupun faktor eksternal yang muncul dari luar diri siswa tersebut seperti penggunaan teknik pembelajaran oleh guru bidang studi. Dalam hal ini, para tim pengabdian berfokus pada faktor eksternal yang mempengaruhi penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa di SDN 1 Kupang Raya yaitu penggunaan teknik pembelajaran penguasaan kosakata dalam kegiatan belajar dan mengajar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh tim pengabdian dengan bapak kepala sekolah SMK Dharma Utama Sidomulyo Lampung Selatan, bahwa guru di SMK Dharma Utama Sidomulyo Lampung Selatan khususnya guru bahasa Inggris belum menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi yang dapat memotivasi para siswa dalam meningkatkan hasil belajar mereka. Dalam hal ini, guru bidang studi bahasa Inggris masih menggunakan teknik konvensional dalam kelas belajar. Guru hanya menginstruksikan kepada siswa untuk mengerjakan soal-soal bahasa Inggris secara langsung dengan menyediakan topik sesuai dengan materi pembelajaran di silabus. Akibatnya,

kegiatan menulis menjadi sesuatu yang tidak efektif, membosankan, kurang menarik, dan kurang menantang.

Berdasarkan pemikiran sebagaimana digambarkan diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam kegiatan ini sebagai berikut:

1. Dibutuhkan teknik pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif.
2. Konsep pembelajaran vocabulary bahasa Inggris melalui teknik-teknik yang bervariasi masih dianggap kurang sehingga guru bahasa Inggris perlu mendapat penyuluhan dan pelatihan termasuk pembimbingan dan implementasinya.

### **Solusi Permasalahan**

Masih terbatasnya penggunaan teknik pembelajaran khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris yang digunakan oleh guru bahasa Inggris di SDN 1 Kupang Raya, maka sebagai salah satu bentuk kepedulian tim pengabdian dari program studi pendidikan bahasa Inggris yaitu melaksanakan pengabdian untuk memperkenalkan teknik pembelajaran bahasa Inggris khususnya dalam mengajar kosakata bahasa Inggris dan memberikan pelatihan penggunaan teknik pembelajaran tersebut dengan judul pengabdian Pelatihan Peningkatan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Categories Game Pada Siswa SDN 1 Kupang Raya Bandar Lampung.

### **Target Luaran**

Target luaran dari pengabdian masyarakat ini adalah dalam bentuk publikasi di jurnal publikasi di jurnal pengabdian kepada masyarakat Adiguna dari STKIP PGRI Bandar Lampung.

### **METODE PELAKSANAAN**

#### **Realisasi Pemecahan Masalah**

Kegiatan pengabdian dengan judul Pelatihan Peningkatan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Categories Game Pada Siswa SDN 1 Kupang Raya dilaksanakan

pada hari Sabtu, 17 November 2018 bertempat di SDN 1 Kupang Raya Bandar Lampung. Kegiatan ini berlangsung selama ± 5 jam di mulai pukul 09.00 hingga 14.00 yang diikuti sebanyak 3 guru mata pelajaran bahasa Inggris.

Kegiatan pengabdian ini memiliki relevansi dengan kebutuhan guru di sekolah. Teknik pembelajaran yang bervariasi akan memotivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris. Selain itu juga para guru memiliki pengetahuan yang baru terkait dengan teknik pembelajaran bahasa Inggris sekaligus mereka dapat mempraktekan prosedur penggunaan categories game dalam kelas belajar.

### **Persiapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat**

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelum melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, yaitu:

1. Melakukan studi pustaka tentang materi categories game untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris.
2. Melakukan persiapan bahan dan alat pendukung pelatihan penggunaan categories game.
3. Melakukan uji coba desain materi yang akan disampaikan.
4. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana.
5. Mengirim surat kesediaan SDN 1 Kupang Raya terkait dengan kesediaannya untuk mengikuti pelatihan.
6. Tanggal 15 November 2018 melakukan pengecekan terkait kesiapan tempat dan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian agar dapat digunakan dengan baik pada saat pelaksanaan.
7. Menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan.
8. Menerima tanggapan yang cukup antusias dari ibu kepala SDN 1 kupang Raya Bandar Lampung atas kesediaannya dalam pelaksanaan

kegiatan pengabdian pada tanggal 17 November 2018.

### **Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat**

Pada tanggal 17 November 2018, kegiatan pelatihan dimulai dari pukul 09.00 hingga 14.00 dengan susunan acara:

1. Peserta menempati ruangan
2. Pembukaan pelatihan oleh Guru bidang studi bahasa Inggris SDN 1 Kupang Raya yaitu: Hj. Sarifah, M.Pd. dan Ketua Pengabdian Kepada Masyarakat Febriyanti, M. Pd.
3. Penyampaian materi oleh Febriyanti M.Pd., dan Ermina Deasya Zwesty, M.Pd., dibantu dengan 2 mahasiswa yaitu: Reni Astuti dan Irfan Dodo sebagai asisten dalam kegiatan pengabdian ini.

Metode yang digunakan berupa pelatihan penggunaan *categories game*. Kegiatan bersifat tutorial dan praktik bagi para guru, sedangkan siswa dilibatkan dalam penerapan teknik pembelajaran tersebut yang dipandu oleh para guru yang telah mendapatkan materi pengabdian sebelumnya.

Penyampaian materi dan latihan penerapan penggunaan *categories game* dilaksanakan di ruang IV A dan setiap peserta mendapatkan handout pelatihan penggunaan *categories game*.

4. Praktik penerapan *categories game* yang diikuti oleh 3 guru bidang studi bahasa Inggris.
5. Akhir kegiatan ditutup dengan foto bersama pihak penyelenggara.

### **Khalayak Sasaran**

Khalayak sasaran yang dipilih yaitu para guru bahasa Inggris SDN 1 Kupang Raya dalam penerapan teknik pembelajaran bahasa Inggris, yaitu *categories game*. Dalam pelatihan ini, guru dilibatkan sebagai objek pengabdian kepada masyarakat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil yang dicapai**

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, tim pengabdian memperoleh hasil sebagai berikut:

Meningkatnya pemahaman guru bidang studi bahasa Inggris di SDN 1 Kupang Raya tentang *categories game*. Dalam hal ini, guru dapat menerapkan *categories game* dalam kelas latihan sesuai dengan prosedur ataupun tahapan-tahapan dalam teknik tersebut. Selain itu, kegiatan ini juga dapat memotivasi guru dalam menggunakan teknik yang bervariasi dalam mengajar bahasa Inggris khususnya dalam mengajar kosakata bahasa Inggris.

### **Analisa terhadap hasil yang diperoleh**

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah antusiasnya SDN 1 Kupang Raya saat merespon kegiatan pengabdian yang dilakukan. Hal tersebut dapat terlihat dari terlibatnya pengurus dan guru dalam kegiatan ini. Harapannya SDN 1 Kupang Raya Bandar Lampung khususnya para guru bidang studi bahasa Inggris dapat mengembangkan lebih banyak mengenai teknik pembelajaran bahasa Inggris dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Evaluasi Kegiatan**

Evaluasi keberhasilan kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan selesai. Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari respon positif peserta berdasarkan sikap peserta saat mengikuti pelatihan penggunaan *categories game* dan para guru dapat menerapkan teknik tersebut dengan tahapan-tahapan yang sesuai dalam kelas latihan. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil kuesioner yang telah diberikan kepada guru bidang studi bahasa Inggris sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan dilaksanakan.

## SIMPULAN

Kegiatan pengabdian Masyarakat ini disambut dengan baik oleh para peserta. sebagai hasil dari kegiatan ini, para peserta memperoleh pemahaman mengenai teknik pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang dapat mereka aplikasikan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SDN 1 Kupang Raya , diantaranya:

1. Teori tentang teknik pembelajaran kosakata bahasa Inggris categories game untuk SDN 1 Kupang Raya Bandar Lampung.
2. Pengetahuan dan pemahaman guru bidang studi bahasa Inggris tentang categories game dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris.
3. Pengalaman baru bagi guru bidang studi bahasa Inggris tentang penggunaan categories game dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Dengan penerapan materi yang diperoleh dari kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di kalangan SDN 1 Kupang Raya Bandar Lampung khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka selanjutnya perlu:

1. adanya kegiatan serupa yang menyampaikan materi tentang kelanjutan konsep yang telah para guru dapatkan melalui kegiatan ini.
2. mengadakan pelatihan tentang teknik pembelajaran bahasa Inggris yang efektif dan efisien untuk guru bahasa Inggris.
3. mengadakan pelatihan tentang teknik pembelajaran bahasa Inggris yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis bahasa Inggris ataupun pada jenis keterampilan lainnya dengan khalayak sasaran yang lebih banyak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cameron, Lyne. (2002). *Teaching Language to Young Learners*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Jones, Peter Watchyn. (1993). *Vocabulary Games and Activities for Teachers*. Northern Europe: Penguin.
- Thornbury, Scott. (2002). *How to Teach Vocabulary*. Pearson Education Limited. England: Edinburgh Gate.

