

# **MENINGKATKAN KEMAMPUAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS MELALUI PENGGUNAAN VIDEO DAN GAMES TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA BELAJAR DI UPT SDN 264 GRESIK**

**Mahmuda Wirda Tillah<sup>1</sup>, Mirsalia Eisy Nur Izza<sup>2</sup>, Muhammad Syamsuddin<sup>3</sup>, Ryan Alle  
Fatihah<sup>4\*</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Gresik

\*Email: ryanallewow@gmail.com

## **ABSTRAK**

Kosakata merupakan salah satu komponen inti dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pemahaman kosakata dapat dimulai dari anak usia dini karena daya tangkap mereka yang cepat sehingga anak usia dini mudah mempelajari kosakata baru. Pada era digitalisasi yang semakin canggih, video menjadi salah satu media yang dapat membantu anak usia dini memahami suatu konsep dan ide yang kompleks. Banyak guru kelas di Sekolah Dasar menghadapi kesulitan dalam memotivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris, terutama karena kurangnya media pembelajaran untuk memotivasi siswa. Program Ini dilakukan di Desa Ngawen Sidayu SDN 264 Gresik. Para guru percaya bahwa menggunakan “permainan kosakata” untuk mengajar bahasa Inggris adalah cara yang efektif untuk menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris. Pembelajaran ini memanfaatkan media video dan permainan (games) sebagai sarana yang efektif untuk memfasilitasi anak-anak dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dengan menggunakan pendekatan belajar yang menggabungkan video pembelajaran, sesi “repeat after me” yang melibatkan peragaan fisik, serta permainan hopscotch, siswa diharapkan dapat menguasai kosa kata dasar bahasa Inggris dengan lebih baik.

**Kata Kunci :** Pembelajaran bahasa Inggris, Kosakata, Media Video, Permainan Edukatif, Pendidikan Dasar.

## **ABSTRACT**

Vocabulary is one of the core components in English language learning. Vocabulary understanding can start from early childhood because of their quick grasping power so that early childhood is easy to learn new vocabulary. In the era of increasingly sophisticated digitalization, video is one of the media that can help young children understand complex concepts and ideas. Many classroom teachers in elementary schools face difficulties in motivating students to learn English, mainly due to the lack of learning media to motivate

students. This program was conducted in Ngawen Village Sidayu SDN 264 Gresik. The teachers believe that using “vocabulary games” to teach English is an effective way to attract students’ attention and motivation to learn English. This learning utilizes video media and games as an effective means to facilitate children in learning English vocabulary in a fun and interactive way. By using a learning approach that incorporates learning videos, “repeat after me” sessions that involve physical demonstration, and hopscotch games, students are expected to better understand basic English vocabulary.

**Keywords :** English Language Learning, Vocabulary, Video Media, Educative Game, Elementary School.

## PENDAHULUAN

Desa Ngawen merupakan salah satu desa yang terletak di kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik. Desa Ngawen sendiri terdiri dari 4 dusun yaitu ngawen, pekuncen, kebun duwur, dan asemmanis. Lokasi SDN 264 Gresik terletak di salah satu dusun yaitu dusun Asemmanis. Dusun ini terletak cukup jauh dari kecamatan sidayu. Sebagian orang tua di dusun asemmanis mengirimkan anak anak mereka ke sekolah MI dan kebanyakan murid dari SDN 264 sendiri adalah warga lokal dusun sendiri. Dusun Asemmanis sendiri memiliki 4 sekolah yang tersebar di seluruh asemmanis. SDN 264 Gresik adalah lokasi pilihan program dikarenakan kurangnya minat orang tua untuk mengirimkan anak anak mereka ke sekolah negeri dan jumlah murid dari SDN 264 sendiri relatif sedikit dari sekolah lain yang ada di sekitar dusun Asemmanis. Penerapan Bahasa Inggris di sekolah relatif kurang dikarenakan terbatasnya sarana dan prasarana dalam sekolah tersebut.

Alasan di atas memelopori munculnya ide ide untuk mengajar Bahasa Inggris kepada siswa sekolah dasar di desa ngawen Pembelajaran bahasa Inggris bagi anak dirasakan penting diperkenalkan sedini mungkin agar dapat menguasainya dengan mudah dan cepat (Rusiana & Nuraeningsih, 2016; Gultom, 2020), meskipun mandat peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Nomor 22 tahun 2006 tentang pembelajaran bahasa Inggris sebagai muatan lokal di sekolah dasar, dengan 2 kredit setiap minggunya, kini telah dihapus bahkan tidak wajib diajarkan (Eza Septy Lesia, Ismail Petrus, & Eryansyah, 2021). Selain itu, pembelajaran bahasa Inggris, menurut Ida Prayatni (2019), dapat digunakan sebagai sarana peningkatan kemampuan literasi dengan menggunakan kejadian atau peristiwa yang otentik yang dapat diperoleh dari majalah, koran, kisah dongeng, iklan, lirik lagu, puisi, dll, dimana bacaan yang otentik tersebut dapat diulang beberapa kali dan mudah dipahami karena bersifat nyata dan alami.

Kemampuan berbahasa Inggris, khususnya dalam hal penguasaan kosakata, merupakan keterampilan dasar yang penting untuk dipelajari sejak dini. Untuk mencapai tujuan tersebut, mahasiswa jurusan bahasa inggris di kelas 4 UPT SDN 264 Gresik mengimplementasikan metode pengajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi dan aktivitas bermain dalam proses pembelajaran. Metode ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa, tetapi juga untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak-anak. Mahasiswa yang menjalani program Kuliah Kerja Nyata

(KKN) tentu memiliki banyak ilmu yang sudah dipelajari di perkuliahan. Dengan adanya KKN ini dapat digunakan sebagai tempat untuk memanfaatkan ilmu yang ada.

Berbagai upaya inovasi dan kreativitas serta pemikiran para mahasiswa dapat membuat masyarakat sekitar untuk lebih kreatif. Hal ini tentunya diiringi dengan melihat keadaan daerah desa sekitar dan juga aktivitas masyarakat yang ada di desa ngawen terutama di dusun asem manis. KKN ini dapat mengoptimalkan kreativitas masyarakat, yang dapat dimaksimalkan dengan memperhatikan lingkungan sekitar desa. Program perkuliahan kerja nyata (KKN) Regular yang dilaksanakan oleh perguruan tinggi selama 40 hari dengan tujuan pengetahuan mahasiswa guna memperoleh nilai tambah sebagai sarana meningkatkan pemahaman, pengalaman dan mendapatkan pengalaman yang lebih luas. Kami mahasiswa pendidikan bahasa Inggris oleh karena itu diharapkan program KKN ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat untuk menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi. Selain itu, diharapkan mahasiswa dapat memperoleh pengalaman bersosialisasi untuk membentuk pribadi sosial yang berakhlak baik dan mengabdikan kepada masyarakat.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode kegiatan yang digunakan dalam pembelajaran kelas ini meliputi tiga tahapan utama: penggunaan video, sesi “repeat after me”, dan permainan tradisional. Pembelajaran dengan tema “Daily Activities” dilakukan dengan bantuan proyektor dan speaker suara untuk menampilkan dan mendengarkan video kosakata yang telah disiapkan. Melalui gabungan berbagai metode ini, siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, baik secara visual, auditori, maupun kinestetik. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa mengingat kosakata dengan lebih baik dan dalam jangka waktu yang lebih lama.

### **1. Perencanaan Kegiatan**

Dalam tahap perencanaan kegiatan, kami memulai dengan melakukan koordinasi yang matang untuk memastikan setiap aspek kegiatan berjalan sesuai rencana. Adapun beberapa langkah-langkah tersebut diantaranya:

- a. Melakukan kunjungan ke sekolah untuk mendapatkan izin dan berdiskusi dengan guru wali kelas mengenai rencana kegiatan pembelajaran bahasa Inggris.
- b. Mempersiapkan materi, video pembelajaran, dan alat-alat permainan tradisional (seperti hopscotch, ular naga, dan charades).
- c. Menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan pada hari yang sesuai dengan jam pelajaran di sekolah.

### **2. Pelaksanaan Kegiatan**

Pada tanggal 26 Agustus 2024, tepat di hari Senin, Kegiatan dilakukan pada hari senin setelah upacara selesai yang bertepatan pada jam 9 pagi sesuai dengan jam pelajaran kelas 4 SDN 264 Gresik program pembelajaran bahasa Inggris akhirnya dilaksanakan. Beberapa kegiatan yang dilaksanakan adalah:

- a. Persiapan dengan mengecek seluruh peralatan yang dibutuhkan, termasuk memeriksa proyektor, speaker, dan alat permainan tradisional untuk memastikan semuanya sudah disiapkan dengan baik. Menyiapkan skenario pelaksanaan yang terstruktur, mulai dari pengenalan materi hingga tahap-tahap aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung. Saat pelaksanaan, siswa tampak antusias mengikuti setiap tahapan kegiatan.
- b. Pemutaran video pembelajaran kosakata harian, dilanjutkan dengan sesi “repeat after me” di mana siswa diajak untuk mengulangi kosakata yang telah dipelajari.
- c. Kegiatan ini kemudian dilengkapi dengan permainan tradisional yang dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain memberikan pengalaman belajar yang interaktif, kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara fisik dan mental.

### **3. Teknik Pelaksanaan**

Teknik pelaksanaan yang kami gunakan berfokus pada pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat mempelajari kosakata bahasa Inggris dengan lebih efektif. Teknik pelaksanaan tersebut meliputi:

- a. Siswa diperkenalkan dengan kosakata melalui video yang menampilkan gambar dan aktivitas sehari-hari. Video ini dipilih secara khusus agar menarik minat siswa dan memudahkan mereka mengasosiasikan kata-kata yang dipelajari dengan aktivitas yang familiar.
- b. Setelah pemutaran video, kami melakukan sesi “repeat after me” di mana siswa diajak mengulang kosakata sambil melakukan gerakan fisik yang sesuai dengan kata tersebut. Hal ini dilakukan untuk memperkuat memori kinestetik mereka.
- c. Selanjutnya, permainan tradisional seperti hopscotch (engklek) dan ular naga panjang diterapkan untuk memperdalam pemahaman. Dalam permainan hopscotch, setiap kotak diberi label kosakata, dan siswa harus melafalkan kata tersebut saat melompat dari satu kotak ke kotak lainnya. Permainan charades atau tebak gaya juga digunakan, di mana siswa harus memperagakan kata tanpa berbicara, dan tim lainnya harus menebak. Semua teknik ini dirancang untuk memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya bersifat pasif tetapi juga mengaktifkan keterlibatan fisik dan kognitif siswa.

### **4. Monitoring dan Evaluasi**

Monitoring adalah aktivitas pengawasan yang dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk memastikan pelaksanaannya sesuai dengan rencana. Monitoring dilakukan sepanjang proses kegiatan untuk memantau jalannya setiap tahap pembelajaran dan keterlibatan siswa. Beberapa aspek yang dipantau selama kegiatan berlangsung antara lain:

- a. Mengamati bagaimana siswa terlibat dalam setiap aktivitas, mulai dari menonton

- video, mengikuti sesi “repeat after me”, hingga saat bermain permainan tradisional.
- b. Respon siswa saat diajak untuk mengulangi kosakata, baik secara verbal maupun melalui gerakan fisik, diamati untuk memastikan bahwa siswa benar-benar memahami materi yang diajarkan.
  - c. Monitoring juga dilakukan untuk memastikan bahwa semua media pembelajaran, seperti proyektor, speaker, dan alat permainan tradisional, berfungsi dengan baik selama kegiatan berlangsung.

Evaluasi adalah kegiatan menilai efektifitas dan dampak dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan selesai. Setelah kegiatan selesai, evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai kosakata yang telah dipelajari. Evaluasi ini dilakukan dengan beberapa cara:

- a. Permainan tradisional seperti hopscotch dan charades digunakan sebagai alat evaluasi langsung. Ini membantu kami menilai seberapa baik siswa memahami dan mampu menggunakan kosakata dalam konteks.
- b. Pada akhir kegiatan, siswa diberikan aktivitas untuk mencocokkan kosakata dengan gambar yang relevan. Aktivitas ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam menghubungkan kata dengan visual yang sesuai.
- c. Selain mencocokkan gambar, kegiatan mewarnai juga digunakan sebagai alat evaluasi. Kegiatan ini memberikan waktu tambahan bagi siswa untuk memproses informasi yang telah mereka pelajari, sambil memperkuat ingatan mereka melalui visualisasi dan kreativitas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa KKN Universitas Muhammadiyah Gresik di SDN 264 Gresik bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 4 melalui penggunaan media video dan permainan tradisional. Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada penguasaan kosakata secara teoretis, tetapi juga pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar yang menyenangkan dan interaktif. Metode ini dipilih untuk mengatasi tantangan kurangnya minat belajar siswa terhadap bahasa Inggris, terutama karena keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah tersebut. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, penting untuk menciptakan suasana belajar yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus memberikan dampak positif pada pemahaman materi. Oleh karena itu, penggabungan video dan permainan tradisional menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan memfasilitasi penguasaan kosakata dasar bahasa Inggris dengan cara yang lebih menarik. Program pembelajaran yang menggabungkan video dan permainan tradisional di SDN 264 Gresik menghasilkan beberapa temuan penting dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris oleh siswa kelas 4.

Peningkatan Kemampuan Kosakata: Setelah mengikuti metode pembelajaran ini, siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman kosakata dasar bahasa Inggris.

Aktivitas pengulangan kosakata melalui video dan permainan fisik membantu siswa mengingat kata-kata yang diajarkan. Penggunaan media visual, seperti video yang menampilkan gambar dan animasi, terbukti efektif dalam memperkuat memori siswa terhadap kosakata yang dipelajari.



**Gambar 1.** Mahasiswa PBI Menjelaskan Materi Pembelajaran Menggunakan Media Video yang Menarik.

Permainan Tradisional yang Efektif: Permainan tradisional seperti hopscotch (engklek) dan ular naga panjang sangat membantu dalam memperkuat daya ingat siswa. Dalam permainan hopscotch, setiap kotak diberi kata dalam bahasa Inggris, dan siswa harus melafalkan kata tersebut saat melompat. Ini meningkatkan asosiasi fisik dan kognitif siswa dengan kosakata, yang memperkuat ingatan mereka. Pada permainan ular naga panjang, siswa harus mengingat dan menyebutkan kosakata saat mereka bermain, menambah elemen kompetitif dan menyenangkan dalam pembelajaran. Permainan Charades (Tebak Gaya): Permainan tebak gaya, di mana siswa harus memperagakan kosakata yang telah dipelajari tanpa berbicara, juga menjadi alat pembelajaran yang efektif. Siswa belajar memvisualisasikan kata-kata dengan gerakan tubuh, yang memperkuat pemahaman melalui tindakan fisik. Metode ini mendorong kreativitas siswa dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran, yang membuat kosakata lebih mudah diingat dan dipahami. Aspek Motorik dan Kognitif: Pendekatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga mendukung perkembangan motorik dan kognitif siswa. Permainan fisik seperti hopscotch dan ular naga panjang tidak hanya mendorong siswa untuk berpikir cepat, tetapi juga membuat mereka aktif bergerak, yang penting untuk perkembangan keterampilan motorik mereka. Keterlibatan fisik ini mendukung pemahaman kata dengan lebih baik karena siswa terlibat dalam proses pembelajaran melalui gerakan.



**Gambar 2.** Siswa – Siswi UPT SDN 264 Gresik Terlihat Antusias Mengikuti Pembelajaran yang Diberikan Mahasiswa PBI Menggunakan Media Permainan Tradisional

Aktivitas Mewarnai dan Mencocokkan Poster: Aktivitas mencocokkan gambar dan kosakata, serta mewarnai, membantu siswa menghubungkan kata-kata yang dipelajari dengan visual yang relevan. Proses mewarnai memberikan siswa waktu tambahan untuk mengingat kosakata dan memperkuat asosiasi visual mereka. Kegiatan ini juga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan rileks, sehingga siswa tidak merasa terbebani saat belajar bahasa Inggris.



**Gambar 6.** Siswa – Siswi UPT SDN 264 Gresik Menempel Gambar Dan Menghias Poster dengan Didampingi Mahasiswa PBI.

Melalui metode ini, siswa kelas 4 di UPT SDN 264 Gresik menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Aktivitas menggambar, mewarnai, dan mencocokkan kosakata yang dilakukan setelah sesi video dan permainan juga membantu menguatkan pemahaman siswa. Hasil dari kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa siswa dapat mencocokkan katakata dengan gambar yang benar dengan menggunakan krayon yang disediakan. Metode pembelajaran bahasa Inggris menggunakan permainan tradisional seperti engklek, ular naga, hopscotch, dan tebak gaya terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Pada permainan engklek dan hopscotch, setiap petak diberi kata bahasa Inggris, dan siswa harus mengucapkan kosakata yang sesuai ketika melompat, sehingga meningkatkan daya ingat melalui aktivitas fisik. Ular naga dapat dimodifikasi dengan menambahkan kosakata tertentu yang harus diingat dan diucapkan oleh siswa saat bermain, membantu mereka memahami konteks kata. Sementara itu, tebak gaya mengajak siswa berkreasi mengekspresikan makna kata secara fisik, mendorong mereka berpikir kreatif dan meningkatkan pemahaman melalui asosiasi visual dan gerakan. Metode ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan, melibatkan partisipasi aktif, dan mendukung kegiatan perkembangan motorik serta kognitif siswa, meskipun memerlukan ruang yang cukup luas dan pengaturan yang tepat agar berjalan efektif.

## **KESIMPULAN**

Penggunaan media video dan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris terbukti efektif meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas 4 di SDN 264 Gresik. Metode ini menggabungkan pendekatan visual, auditori, dan kinestetik, sehingga siswa lebih mudah mengingat kosakata melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Permainan tradisional seperti hopscotch, ular naga, dan charades memperkuat daya ingat dan keterlibatan fisik siswa, sementara aktivitas mencocokkan gambar serta mewarnai membantu mengaitkan kata dengan visual yang relevan. Hasilnya, siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata, yang didukung oleh suasana belajar yang aktif dan kreatif. Pendekatan ini tidak hanya mengembangkan kemampuan bahasa, tetapi juga keterampilan motorik dan kognitif siswa.

## **SARAN**

Untuk keberlanjutan metode kegiatan ini, disarankan untuk terus mengembangkan konten video dan variasi permainan yang relevan dengan kehidupan siswa agar pembelajaran tetap menarik. Sekolah juga perlu meningkatkan sarana pembelajaran seperti proyektor dan alat permainan edukatif guna mendukung metode interaktif ini. Guru sebaiknya diberikan pelatihan berkala agar lebih mahir menggunakan teknologi dan alat bantu dalam proses pembelajaran. Selain itu, evaluasi berkala terhadap hasil belajar siswa perlu dilakukan untuk memastikan efektivitas metode ini, dan penting juga untuk memperluas penerapan metode ini ke sekolah-sekolah lain, terutama di daerah dengan keterbatasan akses pembelajaran. Kolaborasi dengan orang tua juga dapat membantu memperkuat hasil pembelajaran di rumah, sehingga siswa

dapat mengulang kosakata yang telah dipelajari dengan bimbingan keluarga.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Eza Septy Lesia, Ismail Petrus, & Eryansyah. 2021. *Teaching English for young learners in Elementary school: perceptions and Strategies*. International Journal of Elementary Education, Vol. 6 (1), 142-148.
- Ida Prayatni. 2019. *Teaching English for Young learners*. Journal Ilmiah Profesi Pendidikan, Vo; 4 (2), 106-110
- Gultom, M. 2020. *Pembelajaran bahasa Inggris untuk anak*. Yogyakarta: UNY Press. Rusiana., & Nuraeningsih. 2016. *Teaching English to young Learners through traditional games*. Language Circle: Journal of Language and Literature, X/2, 193-200.
- Solekhah, Ardita M. (2015). *Implementasi Pembelajaran Ekstrakurikuler Bahasa Inggris di SD Negeri Timuran Kota Yogyakarta*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.