

Penggunaan Metode Lagu dan Permainan Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Bimbingan Belajar Amora Luz

Yuliana Maria D' Karmel Kara ^{1*}, Gratiana Sama ², Ningsih ³,
Fransiskus Maria Separ ⁴, Salma R. Sulaiman ⁵, Maria Priskalia De Flores ⁶,
Petracia R. Lay Lima ⁷

¹⁻⁷ Universitas Flores

* melkaro76@gmail.com

Abstrak

Kosa kata merupakan salah satu komponen bahasa yang sangat penting untuk dikuasai agar dapat meningkatkan ketrampilan berbahasa (listening, reading, speaking dan writing). Kosa kata merupakan dasar dari empat ketrampilan Bahasa tersebut. Salah satu faktor penyebab minimnya penguasaan kosa kata adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Kegiatan pengabdian ini dilakukan pada bimbingan belajar Amora Luz kabupaten Ende. Peserta dalam kegiatan ini berjumlah 20 peserta dengan tingkat Taman Kanak-Kanak dan tingkat Sekolah Dasar yang berasal dari beberapa sekolah di kabupaten Ende. Kegiatan ini dilakukan oleh mahasiswa dan para dosen Program Studi Sastra Inggris yang mengampu mata kuliah TEFL dengan tujuannya meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris dan memotivasi siswa-siswi agar tertarik belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan media lagu dan permainan. Lagu yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah lagu-lagu Bahasa Inggris yang diambil dari Youtube dan permainan yang bersifat edukatif. Hasil kegiatan ini dianggap berhasil karena siswa-siswi yang belajar ditempat ini sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Lagu dan permainan dapat meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris. Selain itu media ini juga dapat melatih dalam kerja kelompok, kreatif, melatih konsentrasi dan juga menambah ingatan mereka.

Kata Kunci: media permainan dan lagu, peningkatan, kosa-kata bahasa Inggris.

Pendahuluan

Bahasa Inggris adalah bahasa yang digunakan di beberapa negara, maka bahasa Inggris disebut bahasa Internasional. Bahasa Inggris sangat penting untuk dipelajari sejak dini. Belajar bahasa Inggris sejak usia dini banyak membantu meningkatkan ketrampilan atau skill berbahasa Inggris yang mendukung perkembangan kognitif anak (Susfenti, 2021). Aktifitas belajar bahasa Inggris dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi, meningkatkan kemampuan kognitif anak, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah. Dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi, perlu adanya kosa kata (vocabulary). Kosa kata merupakan

komponen dasar yang harus dikuasai dalam keempat ketrampilan berbahasa (listening, reading speaking dan writing). Kosa kata diajarkan kepada anak-anak dengan menggunakan cara-cara tertentu yang dapat membantu siswa menggunakan kata-kata bahasa Inggris dengan tepat (Agung, et.al, 2023).

Agar pembelajaran menarik dan menyenangkan, perlu adanya strategi, metode, media dan juga pendekatan. Penggunaan strategi, metode, media dan pendekatan yang tepat, dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar bahasa Inggris. Dalam kegiatan ini tim PKM menggunakan metode lagu (gerak) dan permainan. Dan beberapa media seperti audiovisual. Pembelajaran bahasa Inggris menggunakan metode lagu sangat relevan dengan penggunaan media audiovisual, hal ini dapat mendukung proses pembelajaran siswa dalam meningkatkan pelafalan, kosa kata dan ungkapan bahasa Inggris siswa (Ratnawati & Anggreini, 2021). Metode ini merupakan metode yang sangat mudah, sederhana dan menyenangkan.

Selain itu Tim PKM juga menggunakan metode permainan dalam kegiatan ini. Metode permainan dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kosa kata bahasa Inggris, meningkatkan pelafalan bahasa Inggris. Penggunaan games dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat membantu siswa dan guru dalam meningkatkan kosa kata, dan pelafalan bahasa Inggris (Kara, et al, 2023; Ibrahim, 2017).

Beberapa hasil penelitian yang mengatakan bahwa pentingnya belajar bahasa Inggris sebagai pemula adalah membuat anak semakin percaya diri, lebih berambisi dan termotivasi untuk menumbuhkan ketrampilan bahasa, khususnya bahasa Inggris. Permainan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah permainan bersifat pendidikan (*games education*) yang sangat sederhana.

Beberapa kegiatan pengabdian sebelumnya yang mengatakan bahwa metode lagu dan games mempunyai beberapa keuntungan seperti, lagu dapat menjadi *linguistics resources*. Dengan lagu dapat meningkatkan kosa kata (*vocabulary*) siswa, dan pelafalan (*pronunciation*). Selain itu dengan lagu dapat memotivasi siswa sekaligus memupuk attitude yang positif bahasa Inggris. Lagu juga dapat mengembangkan *cognitive resource*. Lagu bisa meningkatkan daya ingat dan juga konsentrasi anak. Lagu sebagai *culture resources* dan *social resources*. Selain lagu permainan (*game*) juga merupakan salah satu metode yang harus diajarkan kepada anak-anak. Metode ini dapat juga dapat mempermudah guru atau instruktur untuk memberikan materi bahasa Inggris (Kara, et.al, 2024).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan tim PKM kepada ketua Bimbingan belajar Amora Luz, mengatakan alasan anak-anak diantar ke tempat ini adalah salah satu cara orangtua agar diwaktu kosong anak-anaknya tidak hanya bermain dan menghabiskan waktu dengan sesuatu yang tidak bermanfaat bagi mereka. Alasan lainnya adalah kurangnya waktu dan tenaga dari orang tua untuk membimbing anak-anaknya, metode pengajaran yang belum efektif, dan ketrampilan bahasa Inggris orangtua minim.

Dari uraian diatas, kegiatan ini sangat bermanfaat bagi adik-adik dibimbing belajar Amora Luz dan juga bagi instruktur, dosen dan mahasiswa itu sendiri. Bagi siswa-siswi kegiatan ini sedikit memberi suasana baru dengan metode yang baru agar mereka termotivasi untuk belajar bahasa Inggris. Selain itu, meningkatkan kosa kata bahasa Inggris, mengembangkan rasa percaya diri, rasa tanggung jawab, menumbuhkan rasa

cinta kasih antara sesama, saling tolong menolong dalam menyelesaikan tugas mereka (Dewi, 2021). Bagi instruktur, mempermudah proses pembelajaran bahasa Inggris yang menarik, efektif dan tidak membosankan.

Kegiatan ini juga memberikan banyak manfaat bagi mahasiswa khususnya yang mengampuh mata kuliah TEFL, dapat mengembangkan kemampuan mengajar dalam dunia nyata, dalam dunia pendidikan formal dan informal, mahasiswa dapat berinteraksi dengan anak-anak dan juga pengajar di lokasi tersebut, dan dapat memahami karakter masing-masing anak peserta didik, dan melatih sikap mandiri dan bertanggung jawab atas pelayanan sebagai seorang guru tentunya, dalam dunia pendidikan.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan di Bimbingan Belajar Amora Luz, Jalan Udayana, Kelurahan Onekore, Kecamatan Ende Tengah, Kabupaten Ende. Bimbingan belajar Amora Luz mempunyai moto mendidik dengan cinta dan melayani dengan ilmu. Kegiatan ini dilaksanakan selama satu minggu yang diadakan pada tanggal 12 Februari- 02 Maret 2023. Kegiatan ini juga merupakan aplikasi dari perkuliahan *Teaching English as Foreign Language (TEFL)*. Sasaran kegiatan pengabdian ini lebih fokus ke siswa-siswi tingkat Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, dengan tujuan untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris dengan menggunakan media lagu dan permainan. Media ini sangat membantu siswa dan juga instruktur dalam meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris.

Tahap Persiapan

Tim PkM terdiri dari dosen dan mahasiswa Program Studi Sastra Inggris yang mengampuh Mata Kuliah *Teaching English as Foreign Language (TEFL)*. Kegiatan ini juga merupakan aplikasi Mata Kuliah *Teaching English as Foreign Language (TEFL)*. Dalam perkuliahan mahasiswa diajarkan penggunaan strategi, metode dan pendekatan dalam mengajar Bahasa Inggris. Sebelum melakukan observasi ke lokasi kegiatan, mahasiswa berdiskusi dengan dosen mengenai strategi dan materi yang akan diajarkan nanti. Setelah itu, baru berdiskusi dengan ketua Bimbingan Belajar (BimBel) Amora Luiz dan instruktur yang menangani bimbingan belajar bahasa Inggris.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan ini berlangsung selama 9 kali pertemuan, dan dilakukan tiga kali pertemuan dalam satu minggu. Kegiatan ini dilakukan kurang lebih selama tiga minggu, mulai tanggal 12 Februari sampai 02 Maret 2023. Metode pembelajaran yang digunakan adalah *Games* dan *Song*. *Games* dan *song* merupakan salah satu dari sekian metode yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Permainan yang digunakan dalam kegiatan ini seperti *Simon Says*, *Word Match*, *Dabble*, and *Miming Games and Taboo game*. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan ini seperti laptop, spidol, speaker active dan whiteboard, kertas berwarna.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris anak-anak di Bimbingan Belajar Amora Luz dengan menggunakan media bernyanyi dan bermain. Hal ini ditunjukkan dengan rasa semangat dan aktif anak-anak dalam mengikuti kegiatan ini.

Pertemuan Pertama

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Senin, 12 Februari 2023, di Ruang Belajar Amora Luz, pukul 16.00-18.00 dan diikuti oleh 20 peserta Sekolah Dasar dari berbagai Sekolah di Kabupaten Ende. Hari pertama kegiatan, Tim PkM memberikan materi tentang *Introduction (Who am I)* dan juga *Greetings*. Tim PkM menjelaskan bagaimana cara memperkenalkan dalam Bahasa Inggris dan memberi salam dalam Bahasa Inggris. Kemudian para Mahasiswa dan dosen (Tim) mendemonstrasikan sesuai dengan apa yang diajarkan. Kemudian peserta memperkenalkan diri satu persatu. Di akhir pertemuan pertama Tim memutar lagu Bahasa Inggris yang bertemakan *Greetings* dan *Introduction*. Peserta mendemonstrasikan kembali dan bernyanyi secara bersama-sama. Peserta bimbingan belajar Amora Luz merasa senang karena ada hal baru yang diajarkan oleh Tim PkM.

Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Februari 2023, kegiatan ini juga dilakukan di Ruang belajar Amora Luz, pukul 16.00-18.00 dan diikuti oleh 16 peserta. Empat peserta tidak dapat mengikuti kegiatan ini karena harus mengikuti kegiatan ekstra kurikuler disekolahnya masing-masing. Materi yang diajarkan pada kegiatan dihari kedua adalah *animals*. Kegiatan ini menggunakan media pembelajaran *games*. Games yang digunakan adalah *Word Match and Dabble*. Dalam kegiatan ini peserta dijelaskan tentang nama, jenis dan karakter binatang (*Basic types of animals and their character*). Diakhir pertemuan peserta diminta untuk mendemonstrasikan suara binatang dan menyebutkan nama binatang kesayangan mereka.



Gambar 1. Materi Animals dengan Menggunakan Metode Games

Pertemuan Ketiga

Dipertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jumat 16 Februari 2024. Pembelajaran diulangi dengan materi sebelumnya. Dengan menyanyikan bersama lagu *Greetings*. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan berikutnya membahas materi tentang *Parts of*

Body. Peserta diminta untuk menyebutkan nama-nama anggota tubuh dalam Bahasa Indonesia dan diajarkan dalam Bahasa Inggris. Kegiatan ini menggunakan media permainan dan lagu. Media permainan yang digunakan adalah Simon Says dan lagu yang digunakan adalah lagu yang berjudul *Head-Shoulders-Knees-and-Toes*. Lagu yang diambil dari Youtube dan peserta diminta untuk menyanyikan bersama-sama dan mengikuti lagu dalam video tersebut sambil menggunakan tangan untuk menunjuk bagian anggota tubuh masing-masing. Kegiatan ini dapat meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris. Seperti yang dikatakan Purwanti (2020) bahwa metode gerak dan lagu dapat meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris, dan dapat meningkatkan motorik anak.



Gambar 2. Materi Part of Body Menggunakan Metode Simon Says dan Song

Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Senin, 19 Februari 2023. Materi yang diberikan pada pertemuan ini adalah buah dan sayuran (*Fruits and Vegetables*). Kegiatan ini menggunakan metode *Taboo game*. Sebelum mulai pembelajaran Tim PKM memperlihatkan beberapa gambar buah dan sayuran yang menggunakan Bahasa Indonesia. Setelah peserta mengenal nama buah tim PKM memperlihatkan lagi gambar buah dan sayuran dalam Bahasa Inggris. Kemudian menyebutkan nama buah sesuai dengan apa yang telah diajarkan. Hal ini agar peserta kegiatan ini dapat menyebutkan nama buah dalam Bahasa Inggris dengan baik dan benar. Meningkatkan paelafalan Bahasa Inggris. Di akhir pertemuan peserta diminta untuk menyebutkan jenis buah dan sayuran kesukaan mereka, seperti *Do you like Apple? What Frits is this?*. Kegiatan ini selain dapat meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris, pengucapan dan juga cara menulis kata-kata dalam Bahasa Inggris.



Gambar 3. Materi Fruits and Vegetables

Pertemuan Kelima dan Keenam

Pertemuan kelima dilaksanakan pada hari Rabu, 21 Februari 2023. Materi yang diajarkan pada pertemuan ini adalah pengenalan Hari, Bulan dan Tahun (*Days, Month and Year*). Kegiatan ini diawali dengan lagu-lagu yang sudah diajarkan oleh Tim PKM. Dan mengulangi materi yang sudah diajarkan dengan memberikan beberapa kuis. Hal ini dilakukan agar peserta kembali mengingat apa yang sudah diajarkan. Bagi peserta yang bias menjawab kuis yang diberikan akan mendapatkan hadiah dari Tim PKM. Setelah itu peserta dijelaskan dengan materi nama hari, bulan dan cara membaca tahun. Kegiatan ini menambah kosa kata (*vocabulary*) Bahasa Inggris siswa. Kegiatan ini dapat meningkatkan kosa kata (*vocabulary*) Bahasa Inggris dan juga pelafalan (*pronunciation*) Bahasa Inggris.

Dan pertemuan keenam dilakukan pada hari Jumat, tanggal 23 Februari 2023. Materi pertemuan ini adalah *Things around me* (nama benda yang ada disekitar). Kegiatan ini menggunakan *Miming and Match Game*. Tim PKM meminta peserta untuk menyebutkan nama-nama benda yang ada dalam ruangan dan tim PKM menyebutkannya dalam Bahasa Inggris. Setelah itu mengulanginya kembali, agar mereka tetap ingat dengan apa yang sudah diajarkan oleh tim PKM. Di akhir pertemuan tim PKM memberikan kuis dengan menggunakan *Miming and Match Game*. Peserta sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti kuis ini.



Gambar 4. Materi menggunakan Metode Miming Games dan Word Match Game

Pertemuan Ketujuh dan Kedelapan

Pertemuan ketujuh dilakukan di hari Senin, 26 Februari 2023. Materi yang diajarkan pada pertemuan ini adalah *My Hobby* dengan menggunakan metode *Taboo game*. *Taboo game* (tebak kata) peserta diminta untuk menebak kata yang disembunyikan, misalnya olahraga kesukaan adalah Bola Kaki, peserta dilarang untuk menggunakan kata-kata olahraga, lapangan, gawang, sehingga dipaksa untuk berpikir cepat dan kreatif untuk menggunakan kata-kata yang unik dan *out of box*. Permainan ini sangat menarik, dan mereka sangat bersemangat dalam belajar mencari kosa kata dan mengembangkannya, selain itu perasaan malu, tidak percaya diri lama kelamaan hilang. Hal ini sepaham dengan dikatakan Agung (2023) bahwa permainan *Taboo* sangat efektif digunakan dalam meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris.



Gambar 5. Materi My Hobby (Taboo Game)

Pertemuan Kesembilan

Pertemuan kesembilan 2 Maret 2023, pertemuan ini merupakan pertemuan terakhir pada kegiatan ini. Dipertemuan ini tim PKM melakukan evaluasi bersama dosen, mahasiswa, ketua Bimbingan Belajar Amora Luz para instruktur. Ada beberapa yang harus diperbaiki dalam kegiatan ini. Bagi mahasiswa/l program studi sastra Inggris perlu lebih aktif dan mempunyai strategi ajar yang lebih bagus lagi.



Gambar 6. Foto Bersama Tim PKM dan Peserta

Kesimpulan

Dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Inggris, dibutuhkan strategi, media ataupun pendekatan yang tepat agar anak-anak tertarik dan termotivasi untuk belajar bahasa Inggris. Media permainan dan lagu sangat cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris, karena dapat meningkatkan kosakata (*vocabulary*), pelafalan (*pronunciation*), dan kelancaran (*fluency*) berbicara bahasa Inggris. Dengan lagu dan permainan peserta merasa termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris, siswa terlihat lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, menghadirkan kesenangan dan mereka merasa terhibur, aktif berpartisipasi dalam menemukan ide baru, informasi dan solusi bagi peserta didik (Zulfa & Utami, 2021).

Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi peserta didik, instruktur dan juga mahasiswa itu sendiri. Peserta didik dapat termotivasi, dengan media dan startegi yang bervariasi, bagi instruktur dapat menambah ilmu dengan menggunakan beberapa permainan dan lagu dan bagi mahasiswa program studi sastra inggris, dapat mengaplikasikan apa yang telah didapat di perkuliahan.

Saran kami untuk kegiatan pengabdian yang berikutnya adalah perlu adanya kegiatan yang berkelanjutan, dan juga menjadi salahsatu kerjasama antar lembaga. Sehingga lembaga tersebut turut ambil bagian dalam memotivasi anak-anak untuk belajar bahasa Inggris.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Flores, adik-adik mahasiswa Universitas Flores, khususnya Program Studi Sastra Inggris. Terimakasih juga kami ucapkan kepada Bimbingan Belajar Amora Luz, sebagai mitra kegiatan pengabdian ini.

Referensi

- Agung, W. K. S. (2023). The Effectiveness of Taboo Game to Improve Students' Vocabulary Mastery. *ELTALL: English Language Teaching, Applied Linguistic and Literature*, 4(2), 88-98.
- Agung, I. G. A. M., Skolastika, I. M. P., Damayanti, N. L. P. T., & Wisanta, P. A. (2023). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Games Bagi Siswa SMA Negeri 1 Penebel. *Madani: Indonesian Journal Of Civil Society*, 5 (1), 28-34.
- Dewi, P., Hidayah, N., Ibrahim, I.D.K., Rahmiati, B.F., & Hadi, S. (2021). Pemberdayaan Anak dan Remaja Perempuan Melalui Pembelajaran Bahasa Inggris di Desa Golong, Kecamatan Narmada Menggunakan Pendekatan Collaboratif Learning. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 1-6.
- Ibrahim, A. (2017). Advantages of using language games in teaching English as a foreign language in Sudan basic schools. *American Scientific Research Journal for Engineering, Technology, and Sciences (ASRJETS)*, 37(1), 140-150.
- Kara, Y. M. D. K., Sama, G., Wanggai, F. F. I., & Nuri, N. A. B. (2023). English Tutoring for Orphanage Children. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 332-339.
- Kara, Y. M. D. K., Ningsih, N., Separ, F. M., Ambat, F., Yoma, K., Endung, Y. P., & Djou, A. M. G. (2024). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Metode Games. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 35-42.
- Purwanti, R. (2020). Pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini melalui metode gerak dan lagu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 91-105.
- Ratnawati, R., & Angraeni, L. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu dan Media Audio Visual. *Madaniya*, 2(1), 79-86.
- Susfenti, N. E. M. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Gender dan Anak*, 8 (01), 50-60.

Zulfa, R. A. A., & Utami, H. T. (2021). Upaya peningkatan pembelajaran bahasa inggris melalui lagu dan permainan edukatif pada siswa SD Negeri Nusamangir. *Journal of Education and Teaching*, 3(1), 51-59.