

MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS MELALUI PERMAINAN *BINGO* BAGI SISWA SD

Anak Agung Ayu Dian Andriyani¹⁾, Ni Putu Muci Aryani²⁾, I Made Sukerta³⁾

Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: Agungdianjepang@unmas.ac.Id

ABSTRAK

Munculnya virus Covid-19 membawa dampak buruk terhadap berbagai hal, salah satunya adalah dunia Pendidikan. Sejak pandemi terjadi, seluruh sekolah melaksanakan pembelajaran daring dimana siswa tetap mendapatkan pendidikan walaupun dalam keadaan pandemi. Pemerintah memberlakukan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) untuk mencegah penyebaran virus tersebut. Namun, hal tersebut membuat siswa merasa bosan ketika belajar dirumah karena tidak ada mitra yang diajak untuk berdiskusi saat pembelajaran berlangsung, mereka hanya diberikan tugas melalui *platform* yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat ini yang dilaksanakan di Desa Lebih, Kecamatan Gianyar adalah untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa terutama dalam bidang bahasa Inggris. Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan siswa kelas 4 SD mengenai ketertarikan siswa untuk belajar Inggris, ternyata ketertarikan untuk belajar bahasa Inggris sangat rendah dan kurangnya rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari bahasa asing yaitu bahasa Inggris. Tujuan dari belajar bahasa Inggris adalah memiliki keterampilan yang lebih guna bekal dimasa depan. Kemudian disusunlah beberapa program kerja guna mencapai target untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan merancang dan menyusun bahan ajar; melakukan bimbingan belajar; dan mengevaluasi hasil belajar dengan metode permainan *Bingo*. Metode permainan *Bingo* sangat baik dan dapat diterapkan guna membuat siswa aktif selama pembelajaran bahasa Inggris, salah satunya adalah untuk meningkatkan pemahaman kosa kata bahasa Inggris. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan para siswa memiliki semangat untuk tetap belajar untuk mempelajari bahasa Inggris tersebut.

Kata Kunci: Permainan *Bingo*, kosa kata bahasa Inggris, motivasi belajar

ANALISIS SITUASI

Pandemi *Covid-19*, membawa dampak buruk terhadap diberbagai sektor baik dibidang perekonomian, bisnis, pendidikan maupun pariwisata. Kondisi ini menjadi perhatian berbagai pihak untuk dapat saling membantu untuk bangkit bersama menghadapi kondisi ini. Berbagai kegiatan pengabdian telah dilakukan dengan tujuan untuk berbagi pengetahuan, pengalaman kepada masyarakat dalam salah satunya ranah pariwisata. Dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan cara membantu peningkatan kualitas berbahasa dan hospitality dengan tujuan membangun sumber daya bagi pemandu wisata khusus Jepang di kabupaten Bangli melalui kegiatan pelatihan berkomunikasi lisan yang terfokus pada tata bahasa Jepang (Andriyani; Rahayu; Hartati & Santika, 2021). Selain itu disusunnya tata

kelola pramuwisata khusus hal ini menjadi suatu wujud pelibatan dari masyarakat setempat (Rahayu; Hariyadi; Hartati; Stovia & Andriyani, 2021). Selain itu, dunia Pendidikan juga mendapatkan dampak dari pandemi. Meskipun kondisi ini terjadi namun sektor pendidikan masih tetap memegang peranan yang sangat penting karena dengan pendidikan kita dapat membangun bangsa yang lebih baik, serta mendapatkan pengetahuan yang luas (Dewi; Victoria & Anita, 2019). kondisi pandemic mengakibatkan seluruh sekolah menerapkan sistem pembelajaran daring atau PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Tentunya hal tersebut membuat pendidikan tidak berjalan efektif karena pembelajaran hanya dilakukan melalui *platform* pembelajaran daring. Hal tersebut membuat menurunnya semangat belajar siswa sehingga sangat memengaruhi kualitas hasil belajar siswa terutama dibidang bahasa Inggris.

Salah satu bentuk kegiatan yang dapat dilakukan untuk mencegah kebosanan adalah dengan adanya kegiatan pengabdian yang dilakukan di dalam ranah pendidikan. Misalnya kegiatan pelatihan bagi anak-anak yang berada di Panti Asuhan Wisma Harapan, berlokasi di daerah Dalung, kabupaten Badung-Bali. Kegiatan pembelajaran berbahasa Inggris sangat menarik minat anak-anak untuk meningkatkan kualitas berbahasa Inggris. Dalam mengucapkan salam pertemuan dan perpisahan. Kondisi ini memberikan suatu gambaran bahwa wujud bakti pada nusadan bangsa dapat ditunjukkan dengan berbagi pengalaman dan pengetahuan kepada sesama yang membutuhkan (Andriyani; Febriyanti; Rachman & Sriyanti, 2022). Masih banyak kegiatan dapat dilakukan agar anak-anak mendapatkan pembelajaran yang layak dan menyenangkan. Karena jika tidak anak-anak merasa bosan sehingga mengakibatkan minat belajar menjadi turun, muncul rasa malas sehingga kualitas dalam berkomunikasi apalagi bahasa asing menurun drastis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di Desa Lebih, Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar ini adalah untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa terutama dalam bidang bahasa Inggris. Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan siswa kelas 4 SD mengenai ketertarikan siswa untuk belajar Inggris, ternyata ketertarikan untuk belajar bahasa Inggris sangat rendah dan kurangnya rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Selain itu, tuntutan kurikulum yang kini semakin berkembang membuat siswa sedikit tertekan karena materi pembelajaran cukup sulit dan tidak sebanding dengan tingkatan kelas mereka, contohnya mata pelajaran bahasa Inggris. Siswa kelas 1 SD sudah mendapatkan mata pelajaran bahasa Inggris yang dimana mereka bahkan belum menguasai Calistung lalu mendapatkan pelajaran bahasa Inggris yang memiliki tata bahasa serta tata cara pengucapan sangat berbeda. Karena seperti yang diketahui bahasa Inggris adalah bahasa Internasional dan sangat berguna dimasa depan sebagai kelebihan yang dimiliki diri sendiri. Jadi, tujuan diberikan mata pelajaran bahasa Inggris sejak dini agar mereka terbiasa dan tidak asing ketika mendengar ucapan bahasa Inggris.

Selanjutnya, untuk pelajar pemula bahasa Inggris kosa kata merupakan dasar atau landasan utama dalam pembelajaran bahasa asing, dalam hal ini adalah bahasa Inggris, sebagai bahasa asing pertama yang wajib dipelajari dan dikuasi oleh siswa diberbagai jenjang pendidikan (Widyahening; Evy & Rahayu, 2021).). Namun, hal tersebut, membuat siswa kebingungan dan kesulitan dalam proses pembelajaran. Sehingga, mata pelajaran bahasa Inggris sangat jarang diminati oleh siswa karena susah dipahami. Dengan demikian, pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajar siswa pada masa pandemi.



Gambar 1. Melakukan observasi

PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan bahwa terdapat beberapa masalah yang sedang dihadapi siswa-siswa tingkat SD khususnya kelas 4 SD di masa pandemi ini adalah:

1. Kurangnya rasa ingin tahu siswa dalam mengenal bahasa asing yaitu bahasa Inggris.
2. Kurangnya pengetahuan kosa kata dalam bahasa Inggris.
3. Kurang menariknya metode saat proses pembelajaran dan kurang media yang membuat peserta semangat untuk mengikuti kegiatan belajar bahasa Inggris.

SOLUSI YANG DIBERIKAN

Berdasarkan permasalahan yang sedang dihadapi oleh mitra yaitu, siswa kelas 4 SD, solusi yang dapat diberikan adalah dengan cara mengajak mereka untuk belajar sambil bermain. Karakteristik anak-anak adalah bermain. Diawali dengan merancang suatu permainan yang disebut permainan *Bingo*. Penerapan permainan *Bingo* dapat mengelaborasi kemampuan pemahaman kosa kata siswa yang menjadi dasar ilmu dalam pembelajaran bahasa Inggris (Sudrajat 2015). Berikut adalah

program kerja yang dilakukan selama kegiatan pengabdian diantaranya sebagai berikut.

- **Merancang dan Menyusun Bahan Ajar**

Untuk menarik perhatian anak-anak, maka disusunlah modul pembelajaran yang menarik dan dipenuhi gambar serta warna, dimana isi materinya terdapat 100⁺ kosa kata bahasa Inggris yang meliputi nama-nama buah, binatang, dan anggota tubuh serta dilengkapi soal-soal terkait materi yang diberikan. Kondisi ini mengajarkan bahwa meningkatkan minat belajar bahasa Inggris bagi pemula, maka modul pembelajaran lebih baik apabila dilengkapi dengan gambar serta warna. Sehingga dengan tampilan seperti itu, maka akan membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajar mereka dalam mempelajari bahasa Inggris (Setiawan, 2019).

- **Membimbing Siswa Belajar**

Agar siswa merasa nyaman dan menikmati proses pembelajaran, hal yang harus dilakukan adalah melakukan pendekatan kepada siswa dengan cara memperkenalkan diri terlebih dahulu dan menyapa mereka dengan penuh semangat agar mereka tidak tegang untuk memulai proses pembelajaran dan mereka pun merasa nyaman saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

- **Mengevaluasi Siswa Melalui Permainan *Bingo***

Metode permainan *Bingo* merupakan metode mengajar dengan suatu permainan sederhana yang akan memberikan kesempatan bagi para pemainnya untuk mendengar, mencari informasi sederhana dan menandainya pada papan permainan masing-masing tanpa mengubah informasi atau menggunakan kemampuan kognitif seperti pemecahan masalah, berpikir kritis. (Buttner; 2013; Dewi; Victoria & Anita, 2019). Cara bermainnya adalah siswa dibagi menjadi 2 kelompok dan masing-masing kelompok membuat kolom yang berisi 25 angka dan ditempatkan secara acak, lalu bagi siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar maka berhak untuk mencoret angka sampai dapat mengumpulkan *Bingo*. Jadi, siswa berlomba-lomba menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, itu akan mereka termotivasi untuk belajar bahasa Inggris karena mereka tidak merasa bosan saat belajar.

METODE PELAKSANAAN

Adapun metode pendekatan yang dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan mitra adalah secara luring yaitu terjun langsung kepada mitra untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi dan memberikan beberapa solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Tahapan pelaksanaan dan penyusunan laporan pengabdian masyarakat sesuai Buku Pedoman Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Mahasaraswati Denpasar (LPPM Unmas, 2021). Tahapan atau langkah-langkah yang akan dilakukan dalam program kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Observasi

Pada tahap ini, penulis melakukan observasi untuk mencari dan mengumpulkan informasi berkaitan tentang permasalahan yang sedang dialami siswa di wilayah Desa Lebih khususnya di Br. Lebih Beten Kelod dengan cara terjun langsung ke lapangan untuk melihat situasi dan keadaan mitra.

2. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, penulis mulai merancang dan menyusun bahan ajar yang sederhana dan menarik untuk dijadikan modul pembelajaran siswa. Terdapat 100⁺ kosa kata yang meliputi nama-nama buah, binatang, dan anggota tubuh, serta dilengkapi soal-soal terkait materi diberikan. Hal tersebut dapat memancing siswa untuk belajar kosa kata bahasa Inggris. Pemahaman kosa kata yang baik akan memudahkan siswa untuk belajar ke tahap selanjutnya karena hal yang pertama yang harus dikuasai ketika ingin belajar bahasa baru adalah memperbanyak kosa kata baru, semakin banyak kosa kata yang diketahui maka semakin cepat proses belajar tersebut.

3. Tahap Edukasi

Pada tahap ini, penulis memberikan materi sesuai modul yang telah disusunnya. Selain itu, agar proses penyampaian materi dapat diterima dengan baik, penulis melakukan pendekatan kepada siswa dengan cara memperkenalkan nama dan menyapa siswa dengan penuh semangat. Hal tersebut, akan membuat siswa merasa nyaman dan menikmati proses pembelajaran sehingga dapat menghasilkan kualitas hasil belajar siswa yang baik.

4. Tahap Evaluasi

Penulis melakukan evaluasi siswa melalui permainan *Bingo*. Siswa yang berhasil mendapatkan *Bingo*, itu yang akan menjadi pemenang.

Penjabaran metode pelaksanaan disajikan sebagai berikut:

Tabel 1 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

No.	Kegiatan	Metode Pendekatan
1.	Melakukan observasi untuk mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi oleh mitra.	Observasi secara langsung.
2.	Merancang dan menyusun modul pembelajaran untuk dijadikan bahan ajar.	Mencari materi yang menarik perhatian siswa.
3.	Melaksanakan bimbingan belajar	Pelatihan dan pendampingan.
4.	Melakukan evaluasi hasil belajar siswa	Memberikan permainan <i>Bingo</i> .

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Pengabdian pada masyarakat untuk meningkatkan pemahaman kosa kata bahasa Inggris pada siswa kelas 4 SD selama 10 kali dalam 42 hari telah berhasil dilaksanakan melalui metode permainan *Bingo*. Siswa mampu menguasai 50+ kosa kata bahasa Inggris meliputi introduce our-self, nama-nama buah, binatang, dan anggota tubuh. Kegiatan dimulai dari mempersiapkan modul pembelajaran, melakukan bimbingan belajar dan mengevaluasi hasil belajar melalui permainan *Bingo*. Metode permainan *Bingo* berhasil membuat siswa semangat untuk mempelajari bahasa Inggris tersebut. Program kerja yang disusun untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris berjalan sesuai harapan. Bimbingan belajar dilaksanakan di salah satu rumah masyarakat sasaran. Berikut dijabarkan program kerja dari awal sampai akhir.

Pada tahap awal, dilaksanakannya proses pendekatan yaitu, memperkenalkan diri menggunakan bahasa Inggris.



Gambar 2. Proses bimbingan belajar

Kemudian, materi bimbingan belajar selanjutnya yaitu mengenal nama-nama buah, binatang, dan anggota tubuh dalam bahasa Inggris. Siswa berhasil menguasai kurang lebih 50 lebih jenis kosa kata terkait buah dan binatang. Hal tersebut dapat dilihat saat penerapan permainan *Bingo* pada saat memberikan evaluasi. Siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajaran karena metode permainan *Bingo* mampu meningkatkan keaktifan siswa di kelas.



Gambar 3. Mengevaluasi hasil belajar siswa.

Berikut realisasi capaian dari program kerja yang dilaksanakan ditunjukkan pada Tabel 2.

Table 2.

Realisasi Ketercapaian Kegiatan

No.	Tema	Spesifikasi kegiatan	Realisasi
1.	Upaya meningkatkan mutu pendidikan dalam bidang bahasa Inggris	<ul style="list-style-type: none">• Merancang dan menyusun bahan ajar• Melakukan bimbingan belajar• Mengevaluasi kegiatan pembelajaran melalui metode permainan <i>Bingo</i>.	100% 100% 100%

Keberhasilan program kerja yang diterapkan dipengaruhi dari beberapa faktor baik faktor pendukung dan faktor penghambat. Adapun kegiatan ini didukung oleh beberapa faktor diantaranya:

1. Tersedianya fasilitas yang memadai seperti laptop dan tempat belajar;
2. Masyarakat sasaran ingin mengenal bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Selain itu, terdapat pula faktor penghambat dari kegiatan ini yaitu:

1. Adanya kegiatan Pitra Yadnya (Ngerorasin) di Desa Lebih menghambat mahasiswa melaksanakan pengabdian masyarakat.

Tingkat realisasi ketercapain kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berhasil 100% dimana program kerja terealisasi dengan baik dan lancar. Setelah keberhasilan program kerja, diharapkan siswa tetap semangat untuk mencari dan menemukan kosa kata baru setiap harinya guna untuk meningkatkan penguasaan kosa kata itu sendiri. Dengan demikian, semakin banyak kosa kata yang siswa pahami semakin cepat proses pemahaman mengenai bahasa Inggris tersebut. Selain itu, siswa juga mampu bersaing di Era Globalisasi yang semakin maju dan canggih nantinya, dimana bahasa Inggris merupakan bahasa kedua yang harus dipahami dan dimengerti dengan baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Sesuai dengan tema yang diambil yaitu, upaya meningkatkan mutu pendidikan dalam bidang bahasa Inggris. Maka program kerja yang dilaksanakan diantaranya, merancang dan menyusun bahan ajar, melakukan bimbingan belajar, dan mengevaluasi hasil belajar siswa melalui metode permainan *Bingo*. Program kerja yang telah disusun bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan memotivasi siswa agar memperelajari bahasa asing yaitu bahasa Inggris dengan menyenangkan. Program kerja secara umum telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Mitra (siswa) terbukti setelah tatap muka, para siswa telah menguasai 50+ kosa kata dalam bahasa Inggris seperti menyebutkan nama buah, hewan, anggota tubuh. Penerapan metode permainan *Bingo* dapat meningkatkan kosa kata bahasa Inggris berjalan dengan lancar. Meskipun mitra (siswa) sudah mengetahui beberapa kosa kata dalam bahasa Inggris, mereka juga harus tetap belajar dan menemukan kosa kata baru setiap harinya agar pemahaman mereka mengenai kosa kata bahasa Inggris terus meningkat dan semakin banyak agar memudahkan mereka untuk lebih dalam mempelajari bahasa Inggris tersebut. Adapun saran yang dapat mahasiswa berikan untuk meningkatkan kosa kata yaitu:

1. Mencari minimal 3 kosa kata baru yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari;
2. Menghapal kosa kata tersebut dan memahami arti dari kosa kata tersebut; dan
3. Mempraktekkan langsung dalam percakapan sehari-hari guna benar-benar menguasai kosa kata tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, A. A. A. D., Febriyanti, I. A. P. I., Rachman, F. R., & Sriyanti, N. P. W. (2022). Pelatihan Bahasa Inggris (Greetings dan Partings) di Panti Asuhan Wisma Anak–Anak Harapan, Dalung, Badung. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 1-7.
- Andriyani, A. A. A. D., Rahayu, E. T., Hartati, H., & Santika, I. D. A. D. M. (2021). Pelatihan Berkomunikasi Lisan Melalui Tata Bahasa Jepang bagi Pemandu Wisata Khusus di Kabupaten Bangli. *JPKMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia)*, 2(4), 330-339.
- Dewi, N. F., Victoria, D. C., & Anita, I. (2019). Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Kosa Kata Benda Bahasa Inggris Kelas 4 Sekolah Dasar. *EDUCARE*, 28-33.
- Lembaga Penelitian dan Pemberdayaan Masyarakat UNMAS Denpasar. 2022. *Buku Panduan Pengabdian Kepada Masyarakat Peduli Covid-19 Universitas Mahasaraswati Denpasar*. LPPM : Denpasar
- Rahayu, E. T., Hariyadi, B. R., Hartati, H., Stovia, A., & Andriyani, A. A. A. D. (2021). Tata Kelola Pramuwisata Khusus Sebagai Bentuk Pelibatan Masyarakat Lokal. *JPKMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia)*, 2(3), 243-256.
- Setiawan, C. (2019). Improving Students' Vocabulary Mastery Through Listening Song. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 2(3), 392.

- Sudrajat, H. N., & Herlina, H. (2015). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo. *Jurnal Ilmiah Visi*, 10(2), 114-121.
- Tri Widyahening, Christiana Evy, & Rahayu, M. S. (2021). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 108.