



## Community Services Journal (CSJ)

Jurnal Homepage: <https://ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/csj/index>

# Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Kepada Siswa SD 1 Ubud Melalui Permainan dan Lagu

*I Made Astu Mahayana\**, Made Sani Damayanthi Muliawan dan Ni Kd Sioaji Yamawati

Universitas Warmadewa, Denpasar, Bali-Indonesia

Correspondence Email: [astumahayana@gmail.com](mailto:astumahayana@gmail.com)

### How To Cite:

Mahayana, I. M. A., Muliawan, M. S. D., & Yawamati, N. K. S. (2022). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Kepada Siswa SD 1 Ubud Melalui Permainan dan Lagu. *Community Services Journal (CSJ)*. 4 (2), 180-186. <https://doi.org/10.22225/csj.4.2.2022.180-186>

### Abstract

Mengingat pentingnya penguasaan Bahasa Inggris, maka pengenalannya sejak dini kepada anak-anak sangatlah penting. Pada pelaksanaannya, bahasa Inggris bukanlah bahasa yang mudah untuk diajarkan kepada siswa Sekolah Dasar. Terdapat tiga alasan utama bahasa Inggris sulit untuk diajarkan, salah satunya adalah kata maupun kalimat dalam bahasa Inggris sukar untuk diucapkan karena berbeda antara penulisan dan pelafalannya. Penerapan pelajaran bahasa Inggris sejak dini pada siswa SD sangatlah bermanfaat. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memberikan pengajaran kepada para siswa SD Negeri 1 Ubud dengan metode permainan (games) serta media pembelajaran berupa lagu. Pengabdian ini dilakukan di SD Negeri 1 Ubud yang merupakan salah satu SD yang terletak di kawasan Kelurahan Ubud. Proses pembelajaran yang dilakukan adalah mengajarkan kosakata bahasa Inggris yang benar dengan menggunakan metode permainan untuk anak siswa kelas 2 SD, yang dilanjutkan pembelajaran dengan media lagu. Kegiatan ini mendorong para siswa agar tertarik dan senang dalam belajar Bahasa Inggris. Dengan metode tersebut, siswa akan merasa bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

**Keyword:** permainan; lagu; kosakata; siswa

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa global yang digunakan oleh hampir sebagian besar penduduk dunia, hampir sebagian profesi, hampir sebagian situasi. Bahasa Inggris adalah bahasa komunikasi, Bahasa pengetahuan, dan bahasa bisnis. Dalam dunia karir, mampu berbahasa Inggris sangat diperhitungkan di dunia kerja. Sehingga Menyiapkan anak mampu berbahasa Inggris adalah kewajiban yang mutlak dilakukan oleh orang tua demi masa depan anaknya menjadi lebih baik. Namun, ketidakmampuan untuk berbahasa Inggris menjadi penghambat yang saat ini dialami oleh banyak orang. Selain itu, masih banyak orang yang belum menyadari seberapa pentingnya belajar Bahasa Inggris untuk anak selain mendapatkan nilai bagus di sekolah.

Pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar merupakan salah satu upaya membangun fondasi dasar manusia Indonesia yang berkualitas, serta siap bersaing dalam persaingan global. Ada empat keterampilan yang harus dikuasai ketika mempelajari bahasa baru yaitu keterampilan membaca (reading), mendengarkan (listening), berbicara (speaking) dan menulis (writing). Namun, selain keterampilan tersebut, ada salah satu aspek dasar penting yang harus dikuasai dalam pembelajaran bahasa, terutama bahasa asing yaitu kosakata. Kosakata merupakan komponen penting dalam menunjang empat keterampilan berbahasa karena semakin kaya penguasaan kosakata seseorang maka komunikasi yang dilakukan, baik secara lisan maupun tulisan menjadi mudah. Menurut Suyanto dalam pembelajaran bahasa, baik bahasa pertama, atau bahasa kedua, pengajaran bahasa merupakan bagian dari program bahasa. Pada umumnya komponen bahasa terdiri atas tiga komponen, yaitu *grammar* (tata bahasa), *vocabulary* (kosakata), dan *pronunciation* (pelafalan) (Suyanto & K.E, 2008).

Pengajaran kosakata (*vocabulary*) terutama pada anak usia dini harus ditekankan, karena dengan mempunyai kosakata yang cukup akan mempermudah anak dalam berkomunikasi. Pembelajaran kosakata merupakan pusat bahasa dan penting untuk pembelajaran bahasa. Tanpa vocab yang cukup, seseorang tidak bisa berkomunikasi dengan efektif atau mengekspresikan segala ide-idenya baik secara lisan maupun tulis. Dengan kata lain, keterbatasan *vocabulary* merupakan sebuah penghalang bagi siswa dalam belajar bahasa asing. Ketika mereka tidak bisa meningkatkan vocabnya, mereka secara pelan-pelan menghilangkan minat dalam belajar (Fauziati, 2010). Usia dini anak merupakan masa yang sangat rentan atau *golden age*, karena pada masa ini otak anak mengalami percepatan perkembangan hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk pada usia ini. (Suyadi, 2010). Oleh karena itu, pemberian stimuli yang tepat akan sangat mempengaruhi perkembangan selanjutnya, yang meliputi stimuli untuk perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan agama moral.

Sejalan dengan itu, (Stakanova & Tolsikhina, 2014) juga menambahkan mengenai pentingnya dan tepatnya mengajarkan bahasa Inggris pada anak usia dini melalui beberapa alasan sebagai berikut:

- Pada periode ini perkembangan linguistik anak sedang dalam tahap yang sangat baik untuk

digunakan sebagai dasar dalam perkembangan linguistik selanjutnya.

- Sebuah permulaan yang dilakukan lebih awal memberikan waktu belajar yang lebih maksimal bagi pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing semakin cepat memulai maka semakin banyak waktu untuk belajar.
- Anak yang belajar bahasa asing pertamanya di pra-sekolah atau tingkat sekolah dasar memiliki kesempatan yang lebih baik untuk mempelajari bahasa asing kedua di sekolah menengah. Belajar bahasa asing di usia dini merangsang kemampuan anak untuk menggunakan bahasa ibunya dengan lebih baik.
- Belajar bahasa asing di usia dini merangsang kemampuan anak untuk menggunakan bahasa ibunya dengan lebih baik.
- Belajar bahasa dapat meningkatkan ingatan, berfikir, persepsi dan imajinasi anak-anak (Stakanova & Tolstikhina, 2014).

Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa pengajaran kosakata dalam sebuah bahasa, khususnya bahasa Inggris merupakan hal yang penting untuk diberikan kepada anak. Salah satu metode pembelajaran yang baik dalam mengembangkan skill-skill dasar dalam kosakata adalah melalui permainan dan lagu. Menurut Fauzi (dalam Sahrawi et al., 2018) *games* merupakan suatu bentuk hiburan yang dapat menghilangkan rasa penat akibat aktivitas dan rutinitas yang dialami oleh individu. Selain itu, menurut Suwartono (2014) metode yang dapat digunakan dalam pengajaran bahasa adalah dengan metode lagu. Lebih lanjut dikatakan bahwa dengan lagu, para siswa dapat terhibur dan termotivasi karena ritme dan nada dalam lagu dapat menciptakan rasa senang bagi pendengarnya (Suwartono & Rahadiyanti, 2014). Dengan demikian, metode dan media pembelajaran ini dapat dikatakan mampu dalam memberikan motivasi kepada siswa karena pada dasarnya, anak umur 4-9 tahun adalah era mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta dapat menghafal dan mengingat dengan baik. Selain itu metode ini sesuai dengan kebutuhan mereka sehingga mereka tertarik untuk belajar.

## 2. METODE

Kegiatan ini merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam kegiatan TIM KKN-PPM, kelompok 65, Universitas Warmadewa. Lokasi kegiatan bertempat di SD Negeri 1 Ubud. Dalam hal ini, Tim KKN melibatkan mahasiswa yang memberikan pengajaran secara tatap muka kepada murid-murid kelas II SD Negeri 1 Ubud. Untuk diketahui, SD Negeri 1 Ubud merupakan salah satu sekolah di kawasan Ubud yang baru saja melaksanakan kegiatan sekolah secara luring dengan mematuhi protokol kesehatan Covid-19. Berdasarkan hal tersebut, kelas yang awalnya berisikan 30 siswa dalam satu kelas dibagi menjadi dua sesi. Dengan demikian, masing-masing sesi berisikan 15 siswa dalam satu kelas. Hal ini sesuai dengan standar prokes Covid-19, yang mana meminimalisir kerumunan yang padat dalam satu tempat.

Tim KKN-PPM membagi tim menjadi dua, yaitu Tim A yang mengajar di sesi pertama (kelas A), dan Tim B yang mengajar di sesi kedua (kelas B). Secara keseluruhan, kegiatan pengajaran ini dilaksanakan sebanyak tiga kali selama satu bulan (1x2 jam). Adapun tahapan-tahapan yang dilaksanakan dalam pembelajaran ini; pertama (1) *ice breaking*. Hal ini dilakukan guna mengetahui seberapa dalam pengetahuan

mereka dalam bahasa Inggris. Kedua, dilakukan (2) sesi diskusi atau pemberian materi. Setelah itu, mereka diberikan kesempatan untuk mengasah kemampuan mereka melalui *games* (permainan). Terakhir, mereka diarahkan untuk berpartisipasi pada sesi terakhir, yaitu *sing a song* (menyanyikan lagu). Kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran ini adalah memberikan pelatihan yang bertujuan untuk melatih mereka dalam mengenal dan mengucapkan istilah atau ungkapan (*vocabulary*) dalam bahasa Inggris tingkat dasar.

Adapun *games* yang diberikan selama kegiatan berlangsung, yakni *simon says*, *miming games*, dan *whispering games*. Ketiga permainan ini dipilih karena selain dapat memotivasi siswa dalam belajar, permainan-permainan tersebut juga dapat membangun kerja sama, berpikir aktif, serta menyenangkan. Sedangkan dalam pembelajaran lagu, adapun beberapa lagu yang diberikan kepada siswa, yaitu; *What do you do everyday*, *Head Shoulders Knees and Toes*, *Old McDonald Had a Farm*, dan *I Love the Mountains*. Lagu-lagu tersebut dipilih karena memiliki keterkaitan dengan permainan yang diberikan dan sesuai dengan tema pembelajaran.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dalam kegiatan ini adalah:

- Para siswa mendapatkan pengetahuan dasar tentang kosakata yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari, *parts of body*, nama-nama hewan, nama-nama benda di sekitar, dan nama-nama pekerjaan.
- Para siswa dapat mempraktekkan secara langsung tentang bagaimana mengucapkan dan melafalkan kosakata dengan baik dan tepat
- Para siswa mendapatkan pengalaman dalam belajar bahasa Inggris dengan cara yang menghibur dan menyenangkan

Kegiatan pembelajaran bahasa Inggris untuk para siswa SD Negeri 1 Ubud ini dilakukan selama tiga kali dalam satu bulan. Kegiatan yang dibantu oleh mahasiswa KKN-PPM Kelompok 65 Unwar ini sudah mendapat persetujuan dari pihak sekolah dengan melaksanakan prokes Covid-19, yaitu menggunakan masker, mencuci tangan sebelum memulai pembelajaran, serta menggunakan masker. Pada pertemuan pertama, diberikan materi tentang *Daily Activities*. Tujuan diberikannya materi ini adalah agar mereka dapat mengetahui kosakata yang berkaitan tentang kegiatan sehari-hari, seperti bangun pagi, mencuci tangan, mengkonsumsi makanan yang sehat, dsb. Setelah pemberian materi, dilanjutkan dengan permainan *whispering games*. Permainan ini melatih mereka agar berpikir aktif dan dapat menjalin kerja sama antar kelompok. Dalam kegiatan ini, mereka dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian mereka ditugasi untuk membisikkan sesuatu tentang *daily activities* ke rekan mereka. Kemudian anggota paling akhir bertugas untuk mengatakan ungkapan/kalimat yang diberikan oleh mahasiswa kepada mereka. Kelompok yang dapat melakukan permainan ini dengan cepat dianggap sebagai pemenang dalam permainan ini. Setelah permainan berakhir, mereka diajarkan untuk menyanyikan sebuah lagu, yaitu *What do You Do Everyday*. Setelah itu, para siswa diajak untuk bernyanyi bersama dan didokumentasikan dalam sebuah video.



Gambar 1. Mahasiswa memberikan instruksi permainan *whispering games*

Pada pertemuan selanjutnya (minggu kedua), mereka diberikan materi tentang *Parts of Body* dan *Things Around Us*. Setelah pemberian materi, dilanjutkan dengan permainan *simon says*. Dalam permainan ini, salah satu siswa diminta untuk berdiri di depan kelas. Siswa yang berdiri di depan kelas diminta untuk memimpin permainan dengan cara mengatakan *Simon Says* diikuti dengan menyentuh bagian tubuh masing-masing, seperti contoh: *Simon says, touch your hair*; dalam hal ini, para siswa diinstruksikan untuk memegang rambut (hair) mereka sesuai dengan instruksi permainan. Mereka yang melakukan kesalahan akan didiskualifikasi, dan tidak bisa mengikuti babak selanjutnya. Siswa yang mampu mengikuti instruksi dengan baik tanpa melakukan kesalahan dianggap sebagai pemenang. Tujuan permainan ini adalah agar siswa dapat mengingat kembali nama bagian-bagian tubuh serta benda-benda di sekitar mereka. Setelah melaksanakan sesi *games*, dilakukan sesi *sing a song* (lagu). Seperti minggu sebelumnya, awalnya mereka diajarkan untuk menyanyikan sebuah lagu. Lagu yang diberikan adalah *Head Shoulders Knees and Toes* dan *I Love The Mountains*. Dan sebagai penutup, mereka diajak untuk bernyanyi bersama sebelum kelas berakhir.



Gambar 2. Salah satu siswa memimpin jalannya permainan *Simon Says*

Di pertemuan akhir, pada tanggal 20 Mei 2021, dilanjutkan dengan pemberian materi *What do You do?* Materi ini berkaitan dengan nama-nama pekerjaan atau profesi. Pada sesi ini, diadakan permainan, yaitu *miming games*. Adapun tujuan dalam pemberian *games* ini, yaitu agar para siswa dapat berpikir kritis, serta membangun keaktifan dan kerja sama mereka dalam satu kelompok. Pertama-tama, siswa dibagi menjadi 3 kelompok. Kemudian mereka diberikan sebuah kata yang ditulis secara horizontal. Kemudian mereka diminta untuk menulis satu kata secara vertical dengan bantuan satu huruf yang ditulis oleh mahasiswa. Setelah itu, dilanjutkan kembali untuk menulis kata secara horizontal, dan mengulang menulis kembali secara vertical, dan

*Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Kepada Siswa SD 1 Ubud Melalui Permainan dan Lagu*

seterusnya. Semakin banyak kata yang ditemukan, maka suatu kelompok dinyatakan sebagai pemenang. Dalam hal ini, mereka tidak diperkenankan menulis atau mengulang kembali kata yang sudah ada. Dengan demikian, mereka secara tidak langsung berusaha untuk mengingat kembali kosakata berkaitan dengan nama pekerjaan yang sudah diberikan pada saat sesi awal. Setelah permainan berakhir, dilanjutkan dengan pengumuman kelompok terbaik, dan siswa terbaik selama tiga kali pertemuan. Hal ini dilakukan sebagai upaya pemberian *rewards* bagi mereka yang telah berupaya keras dan serius dalam mengikuti kegiatan ini. Setelah itu, mereka diajak untuk menyanyikan lagu *Old McDonald Had a Farm* sebelum sesi foto bersama. Mereka sangat bersemangat dan antusias dalam mengikuti program yang diberikan selama satu bulan tersebut.



Gambar III. Sesi foto bersama setelah pemberian hadiah kepada siswa

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas, dan hasil dari program pengajaran yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Ubud, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Belajar Bahasa Inggris sejak dini dengan sistem pembelajaran menggunakan metode permainan (*games*) dan lagu (*sing a song*) membuat siswa tidak bosan dan semakin tertarik untuk belajar. Selain itu, metode pembelajaran ini juga dapat menjadi stimulus yang baik bagi para siswa, khususnya siswa SD Negeri 1 Ubud sebagai mitra sasaran pada program KKN-PPM Universitas Warmadewa.

Jenis-jenis permainan yang diberikan dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris sejak dini adalah *miming game*, *whispering game*, dan *Simon says*. Selain dapat meningkatkan kosakata, *games* tersebut juga dapat meningkatkan semangat, melatih mereka berpikir aktif, serta kerja sama tim.

Lagu-lagu yang diberikan dan diajarkan kepada siswa dalam program ini adalah ; *What do you do everyday*, *Head Shoulders Knees and Toes*, *Old McDonald Had a Farm*, dan *I Love the Mountains*. Lagu-lagu tersebut dipilih karena menarik dan mudah untuk dipahami, khususnya bagi para siswa yang masih duduk di bangku sekolah dasar.

Saran yang dapat disampaikan dalam program KKN-PPM ini adalah agar dengan dilaksanakannya program ini guru dapat menerapkan pembelajaran sehari-hari dengan metode yang menyenangkan seperti game dan *sing a song* agar siswa SD N 1 Ubud dapat lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar Bahasa Inggris. Selain itu agar para siswa lebih bersemangat dalam belajar meskipun perubahan sistem pembelajaran akibat pandemi Covid-19. Walaupun kegiatan ini hanya dilaksanakan dalam waktu yang relative singkat diharapkan

kedepannya dapat berlangsung lebih lama sehingga perkembangan siswa dapat meningkat secara signifikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Fauziati, E. (2010). *Teaching English As a Foreign Language*. Era Pustaka Utama.
- Sahrawi, Hafis, M., Sari, D. S., Astuti, D. S., & Wiyanti, S. (2018). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Games Untuk Menarik Minat Belajar Siswa Smp Awaluddin. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 166. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v2i2.1005>
- Stakanova, E., & Tolstikhina, E. (2014). Different Approaches to Teaching English as a Foreign Language to Young Learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 146, 456–460. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.08.154>
- Suwartono, & Rahadiyanti, D. P. (2014). Penggunaan MediaLagu Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 1(1).
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Pedagogia.
- Suyanto, & K.E, K. (2008). *English For Young Learners*. Bumi Aksara.