



SEKAPUR SIRIH AN-NAJAH ENGLISH COURSE DI YAYASAN PENDIDIKAN AN-NAJAH ISLAMIC MODERN EDUCATION CENTER DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA DENGAN MEDIA PUZZLE

Oleh

Nency Dela Oktora

IAIN Metro

E-mail: nencydelaoktora@metrouniv.ac.id

Article History:

Received: 11-09-2022

Revised: 15-09-2022

Accepted: 20-10-2022

Keywords:

*English Learning, Puzzle,
Vocabulary Mastery*

Abstract: *For young learners, learning English, especially vocabulary, has its own challenges. It can be seen from the lack of vocabulary skills for young learners found in schools. The basis of English language learning is vocabulary. Students may not communicate their ideas in oral or written form without vocabulary. So, it is not possible to underestimate teaching vocabulary for young learners and must be particular concern. In this way, the use of learning media is very important in order to reach learning goals not only as a means of encouragement but as a priority. The use of puzzle media will help teachers provide vocabulary content in the classroom. This community service activity is located at An-Najah English Course Sambikarto Sekampung, East Lampung. The result of teaching using puzzle media showed a significant impact in improving students' English vocabulary mastery skills.*

PENDAHULUAN

Mengajar kosakata adalah salah satu komponen terpenting dari setiap kelas bahasa karena melalui kosakata, pelajar bahasa asing dapat memahami dan mengekspresikan bahasa. David Wilkins menyimpulkan bahwa tanpa tata bahasa akan sangat sedikit yang dapat disampaikan, tanpa kosakata tidak ada yang dapat disampaikan.¹ Pernyataan ini menunjukkan pentingnya penguasaan kosakata. Selain itu, Deller dan Hocking juga menyatakan bahwa, jika siswa menghabiskan sebagian besar waktunya untuk mempelajari tata bahasa (*grammar*), bahasa Inggris siswa tidak akan banyak berkembang.² Mereka akan melihat lebih banyak peningkatan jika mempelajari lebih banyak kata dan ungkapan. Siswa merasa kesulitan berbicara dengan tata bahasa, tetapi mereka dapat berbicara semua hal dengan kata-kata.

Oleh karena itu, penguasaan bahasa Inggris banyak dipengaruhi oleh kosakata. Dengan memahami kosakata, siswa dapat mengungkapkan gagasan dalam bentuk bahasa Inggris lisan dan tulisan. Dalam mempelajari kosakata, siswa harus menghafal kata tersebut. Seperti yang dikatakan Schmitt bahwa siswa mulai memproduksi bahasa, sebagian besar

¹ Scott Thonbury, *How To Teach Vocabulary* (Malaysia: Blues Stone Press, 2002), 13.

² Scott, 13.



berupa pidato yang dirumuskan sebelumnya.³ Mereka juga harus mengetahui *part of speech* dari setiap kata yaitu berupa kata benda, kata kerja, kata sifat atau kata keterangan. Sebagai pembelajar bahasa asing, siswa harus mengetahui arti kata tersebut. Banyak akibat atau dampak yang mungkin timbul ketika mereka tidak mengetahui arti suatu kata, misalnya siswa salah menafsirkan makna pesan dan siswa cenderung kurang termotivasi dalam belajar bahasa Inggris. Selain itu, ada beberapa siswa ketika mendengar penjelasan guru tentang proses pengajaran bahasa Inggris, mereka tidak memperhatikan.

An-Najah *English Course* merupakan lembaga pendidikan di bawah naungan Yayasan Pendidikan An-Najah *Islamic Modern Education Center* yang berlokasi di Sambikarto, Sekampung, Lampung Timur. Berangkat dari kepedulian untuk memberi manfaat kepada masyarakat, pendiri memiliki visi dan misi untuk mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara. Berdiri sejak Agustus 2020, An-Najah *English Course* hadir memberikan warna baru pada masyarakat Sambikarto secara cuma-cuma tanpa pungutan biaya dengan berfokus kepada pengajaran bahasa Inggris. Dengan melihat kondisi yang ada, bahwa masih sangat minim penguasaan kosakata anak-anak di lingkungan Sambikarto. Tentu saja hal ini memberikan dampak yang baik bagi anak untuk tetap menerima pengajaran mengenai *english first* melalui kosa kata.

Lebih lanjut penggunaan media pembelajaran yang masih di rasa kurang membuat pengajar merasa kesulitan untuk menyampaikan materi kosakata. Dengan begitu, penulis memberikan terobosan baru dalam pengajaran kosakata yaitu berupa *puzzle game* yang dirasa efektif karena menggunakan pendekatan pengajaran yang menarik dan tidak membosankan sehingga menanamkan rasa senang untuk belajar bahasa asing, terutama bahasa Inggris sejak dini.

Berdasarkan analisis situasi yang di paparkan di atas, permasalahan dari penulis yang mendasari di lakukan pengabdian masyarakat ini antara lain:

1. Masih minimnya pengetahuan kosakata bahasa Inggris bagi pembelajar pemula di An-Najah *English Course* Sambikarto Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur.
2. Minimnya media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai target pembelajaran kosakata bahasa Inggris di An-Najah *English Course* Sambikarto Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur.

METODE

Konsep *Direct Method* telah banyak dirumuskan dalam berbagai definisi. Salah satunya adalah pendapat yang dikemukakan oleh Richard and Rodgers *the principal feature of direct method is characterized, above all, by the use of the target language as a means of instruction and communication in the language classroom, and by the avoidance of the use of the first language and of the translation as a technique.*⁴

Definisi ini menekankan bahwa *Direct Method*, menggunakan “bahasa target” sebagai alat pengajaran di dalam kelas, serta sebagai alat komunikasi dengan menghindari penggunaan bahasa pertama dimana kita sebut sebagai bahasa ibu, bahasa Indonesia, dan terjemahan sebagai teknik.

Rumusan di atas menekankan bahwa selama pengajaran di kelas menggunakan

³ Nobert Schmitt, *Vocabulary in Language Teaching* (USA: Cambridge University Press, 2000), 18.

⁴ Richards, J.C & Rodgers, T.S, *Approaches and Methods in Language Teaching* (Cambridge: Cambridge University Press, 1986), 38.



bahasa target, dengan mempertimbangkan kapasitas pemahaman siswa, siswa akan mendapatkan banyak manfaat dari penggunaan metode ini. Siswa yang mendengarkan bahasa target secara konstan cenderung mengembangkan keterampilan menyimak mereka.⁵

Artinya kegiatan pembelajaran kosakata di dalam kelas menggunakan *Direct Method* di mana dilaksanakan secara langsung menggunakan bahasa target dengan mempertimbangkan kemampuan siswa, yaitu dengan menggunakan teknik menerjemahkan. Pengajar memberikan lembaran kertas berupa *puzzle* kata yang mengharuskan siswa berfikir dan bekerjasama dalam pemecahan masalah yang di berikan.

HASIL

Pelaksanaan kegiatan ini secara keseluruhan memaparkan proses pembelajaran kosakata menggunakan permainan *puzzle*. Penjelasan secara rinci oleh penulis terbagi menjadi tiga bagian sebagai berikut:

1. Pembuka Pembelajaran

Kegiatan pertama yaitu pembuka pembelajaran di mana siswa bersiap-siap untuk menerima materi. Pada proses ini di lakukan oleh pengajar An-Najah *English Course* yang awali dengan bercakap-cakap bersama siswa guna memberikan motivasi, kemudian di lanjutkan dengan berdoa bersama dengan mendelegasikan satu siswa untuk memimpin doa menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar.



Gambar 1 Peserta Didik Bersiap-siap Memulai Kelas

2. Inti Pembelajaran

Pada tahap inti pembelajaran, pengajar dari An-Najah *English Course* mempersiapkan media pembelajaran yang akan di gunakan untuk menyampaikan materi kosakata. Media yang di gunakan berupa *puzzle word* yang di buat dari kertas HVS A4 dan kertas origami berwarna. Penggunaan kertas origami berwarna bertujuan untuk menarik dan menyenangkan anak, di samping itu untuk mengasah kreatifitas anak.

Dalam pelaksanaannya peserta didik di bagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B. Selanjutnya, pengajar memberikan sepuluh kosakata di papan tulis di mana siswa wajib untuk mengingat kosakata tersebut. Pengajar memberikan waktu selama satu menit kepada setiap kelompok untuk mengingat kata yang di berikan. Kemudian, pengajar memberikan *puzzle word* kepada tiap kelompok.

⁵ Cagri Tugrul Mart, "The Direct-Method: A Good Study to Teach Oral Language", *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 3, no. 11 (2013): 183.



Sebagai contoh kosakata kucing (bahasa Inggris: *Cat*) di mana salah satu huruf ada yang di hilangkan dan siswa harus mencari dan mencocokkannya agar menjadi sebuah kata. Setelah berhasil mereka maju ke depan kelas untuk menampilkan hasil kerja kelompok.



Gambar 2 Peserta Didik Menyusun *Puzzle Word*

3. Penutup Pembelajaran

Dalam kegiatan penutup, pengajar bersama pembelajar baik secara individual maupun kelompok melakukan evaluasi terkait materi yang telah di sampaikan. Siswa mendapatkan kosakata baru melalui pembelajaran menggunakan media *puzzle word*. Di samping belajar kosakata bahasa Inggris, siswa juga mendapatkan pembelajaran kelompok yang berupa rasa solidaritas dan kreatifitas dalam kelas.

DISKUSI

Kosakata (*vocabulary*) merupakan himpunan kata yang digunakan dan diketahui secara luas oleh seseorang, atau dari entitas lain yang berupa bagian dari bahasa tertentu. Kosakata juga dapat di definisikan sebagai himpunan kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang digunakan untuk menyusun kalimat baru. Seseorang dianggap memiliki intelenjensia atau tingkat pendidikan tinggi ketika perbendaharaan kosakata orang tersebut banyak.⁶ Berbeda dengan orang dewasa, perkembangan kosakata anak dipengaruhi oleh latar belakang dan konteks sekolah mereka. Mayoritas perkembangan kosakata terjadi melalui paparan insidental ke bahasa lisan atau tulisan.⁷

Pembelajaran kosakata menjadi prioritas untuk diajarkan kepada siswa usia dini. Usia tumbuh kembang anak adalah masa yang sangat efektif untuk memperkenalkannya pada kosakata baru.⁸ Namun, tentu saja dengan strategi yang tepat akan sangat membantu anak dalam belajar. Penggunaan media adalah teknik yang cocok digunakan untuk mengajarkan bahasa baru kepada anak usia dini. Sehingga, media pembelajaran secara singkat dapat didefinisikan sebagai alat, bahan, atau keadaan yang dapat digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.⁹ Penggunaan media dalam pengajaran

⁶ Nurjannah, "Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 SONI," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 4, no. 8, 291.

⁷ Lieke Stoffelsma, "From 'Sheep' to 'Amphibian': English Vocabulary Teaching Strategies in South African Township Schools," *South African Journal of Childhood Education* 9, no. 1 (2019): 2.

⁸ Widya, dkk., "Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Realia dan Flash Card," *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2018): 40.

⁹ M. Miftah, "Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar



merupakan kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Pada proses pengajaran, media pembelajaran dapat dikatakan berupa wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan, yaitu guru kepada siswa. Dengan begitu, tugas media pembelajaran bukan sekadar mengkomunikasikan hubungan antara pengajar dan pembelajar namun lebih dari itu media merupakan bagian integral yang saling berkaitan antara komponen satu dengan komponen yang lain dan saling mempengaruhi.¹⁰ Di mana dalam hal ini penulis menggunakan media permainan *puzzle* untuk mengatasi permasalahan belajar kosakata bahasa Inggris siswa dalam upaya meningkatkan minat dan pemahaman.

Media permainan *puzzle* adalah satu dari banyak kelompok media tradisional atau familiar dengan media permainan teka teki karena mengajak anak untuk berpikir dan memecahkan masalah dengan cara menyusun kepingan-kepingan *puzzle* sehingga menjadi bentuk yang padu.¹¹ Permainan *puzzle* merupakan permainan untuk menyusun potongan-potongan keping gambar menjadi gambar yang utuh. Adapun tujuan penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:¹²

1. Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa.
2. Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa.
3. Melatih strategi dalam bekerjasama antar siswa.
4. Menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa.
5. Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa.
6. Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa.
7. Menghibur para siswa di dalam kelas.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dapat sebagai sarana edukasi dan hiburan yang menarik siswa. Umumnya, pembelajar usia dini menyukai permainan sehingga pengajar dapat menggunakan media permainan *puzzle* dalam penyampaian materi kosakata.

Dari kajian di atas dan fakta setelah diterapkannya dilapangan dalam menggunakan media *puzzle*, para peserta didik cepat dengan mudah memahami dan mengingat segala sesuatu yang diajarkan. Hal itu dikarenakan, peserta didik merasa senang dan terhibur, tertantang dan saling bekerjasama antara satu sama lain. Rasa keingintahuan yang begitu besar yang membuat para peserta tidak merasa bosan dan bahkan selalu bersemangat untuk mempelajari kosakata-kosakata baru yang akan diberikan.

KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh penulis yaitu penerapan pengajaran kosakata bahasa Inggris di An-Najah *English Course* menggunakan media *puzzle* untuk menarik minat dan kreasi siswa dikatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata murid. Penerapan media *puzzle*

Siswa,” *Jurnal KWANGSAN* 1, no. 2 (2013): 98.

¹⁰ Umar, “Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran,” *Jurnal Tarbawiyah* 11, no. 1 (2014): 132.

¹¹ Radianur Arif, Rusijono, “Pengembangan Media Permainan Puzzle Siswa Kelas II SDN Lidah Wetan IV Surabaya,” *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 8, no. 3 (2017): 4.

¹² Raisatun Nisak, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), 110.



memungkinkan untuk menumbuhkan minat belajar anak, mendapatkan nuansa pembelajaran dan pengalaman baru yang lebih menyenangkan

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Proses pengabdian ini tidak terlepas dari keterbukaannya An-Najh English Course dalam memberikan kesempatan bagi pengabdian untuk berkontribusi memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada peserta didik. Serta, ucapan terimakasih kepada orang tua atau masyarakat yang juga mendukung anak-anaknya untuk terus belajar.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Arif, Radianur & Rusijono, "Pengembangan Media Permainan Puzzle Siswa Kelas II SDN Lidah Wetan IV Surabaya," *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 8, no. 3 (2017): 4.
- [2] Miftah, M. "Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal KWANGSAN* 1, no. 2 (2013): 98.
- [3] Nisak, Raisatun. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), 110.
- [4] Nurjannah, "Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 SONI," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 4, no. 8, 291.
- [5] Richards, J.C & Rodgers, T.S. *Approaches and Methods in Language Teaching* (Cambridge: Cambridge University Press, 1986), 38.
- [6] Schmitt, Nobert. *Vocabulary in Language Teaching* (USA: Cambridge University Press, 2000), 18.
- [7] Stoffelsma, Lieke. "From 'Sheep' to 'Amphibian': English Vocabulary Teaching Strategies in South African Township Schools," *South African Journal of Childhood Education* 9, no. 1 (2019): 2.
- [8] Thonbury, Scott. *How To Teach Vocabulary* (Malaysia: Blues Stone Press, 2002), 13.
- [9] Tugrul Mart, Cagri. "The Direct-Method: A Good Study to Teach Oral Language", *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 3, no. 11 (2013): 183.
- [10] Umar, "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran," *Jurnal Tarbawiyah* 11, no. 1 (2014): 132.
- [11] Widya, dkk., "Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Realia dan Flash Card," *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2018): 40.