



Penggunaan Memory Card Game untuk Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SDN Gurubug 1 Kabupaten Tangerang

Dyah Supraba Lastari*, Dea Yuliawati¹, Kurotul Aen², Lilis Sundari³, Putri Adinda Sahrurusi⁴

^{*1-4}Universitas Muhammadiyah Tangerang

Jl Perintis Kemerdekaan I No. 33 Cikokol Tangerang

*Email: dslastari@yahoo.co.id

Editor: TH

Diterima: 27/08/2024

Direview: 28/08/2024

Publish: 02/09/2024

Hak Cipta:

©2021 Artikel ini memiliki akses terbuka dan dapat didistribusikan berdasarkan ketentuan Lisensi Atribusi Creative Commons, yang memungkinkan penggunaan, distribusi, dan reproduksi yang tidak dibatasi dalam media apa pun, asalkan nama penulis dan sumber asli disertakan. Karya ini dilisensikan di bawah **Lisensi Creative Commons Attribution Share Alike 4.0 Internasional**.

ABSTRACT

Latar belakang: Di tingkat SD, siswa sebagai pembelajar awal bahasa Inggris sering menghadapi kesulitan dalam mempelajari kosakata. Pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan Memory Card Game diterapkan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini untuk membantu siswa mempelajari kosakata bahasa Inggris secara menyenangkan, sekaligus meningkatkan motivasi, keterampilan kognitif, dan kemampuan sosial siswa.

Tujuan: 1) siswa dapat menggunakan permainan memory card game untuk membantu dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris melalui aktivitas yang menyenangkan. 2) Guru dapat menggunakan memory card game sebagai metode pengajaran efektif dan menarik, serta mendorong kreativitas dalam strategi pembelajaran bahasa Inggris.

Metode: Kegiatan pengabdian masyarakat in dilakukan dalam bentuk pelatihan, dimana instruktur melatih siswa untuk belajar sekolah bahasa Inggris kepada siswa sekaligus memberi contoh kepada guru Bahasa Inggris melalui demonstrasi kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan memory card games.,

Hasil: Hasil pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa siswa SD Gurubug 1 antusias dan aktif menggunakan memory card game, yang meningkatkan minat belajar dan membantu siswa menguasai kosakata bahasa Inggris. Guru juga mendapatkan wawasan tentang metode pengajaran yang efektif.

Kesimpulan: Penggunaan memory card game efektif meningkatkan kemampuan kosakata siswa SD Gurubug 1 dan menambah wawasan guru tentang metode pengajaran inovatif dan menarik.

Kata kunci: memory card games, kosa kata, belajar bahasa Inggris.



Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam era globalisasi, terutama dalam bidang pendidikan dan pekerjaan. Oleh karena itu, pengenalan bahasa Inggris sejak dini, khususnya di tingkat sekolah dasar (SD), perlu dilakukan secara efektif agar siswa memiliki dasar yang kuat dalam memahami dan menggunakan bahasa ini. Salah satu tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD adalah kesulitan siswa dalam menghafal dan memahami kosakata. Kesulitan ini sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah penggunaan permainan Memory Card Game. Permainan ini merupakan teknik pembelajaran yang dapat membantu siswa mengingat kosakata dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan keterampilan kognitif serta kemampuan sosial siswa karena dimainkan dalam kelompok. Menurut Harmer (2012), siswa dapat mengingat kata-kata dengan lebih baik melalui pengalaman emosional positif, keterlibatan aktif, serta pengulangan kata secara berulang. Dengan demikian, Memory Card Game tidak hanya membantu siswa dalam mengingat kosakata tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar mereka dalam suasana yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru bahasa Inggris di SDN Gurubug 1 Kabupaten Tangerang, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas 6. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata karena metode pengajaran yang masih bersifat konvensional, yaitu hanya mengandalkan buku pelajaran dan lembar kerja siswa. Pendekatan ini kurang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengajaran yang lebih inovatif dan menarik agar siswa lebih mudah dalam mengingat dan menggunakan kosakata bahasa Inggris. Kebaruan dari kegiatan ini terletak pada penerapan Memory Card Game yang dikombinasikan dengan pendekatan multisensori, di mana siswa tidak hanya mencocokkan kartu, tetapi juga melibatkan gerakan dan suara untuk memperkuat daya ingat mereka. Pendekatan multisensori telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar (Tutupoly et al., 2013). Dengan mengintegrasikan berbagai indera dalam proses pembelajaran, siswa dengan berbagai gaya belajar dapat lebih mudah memahami dan mengingat kosakata yang diajarkan.

Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan pada tanggal Agustus 2024 di SDN Gurubug 1 Kelurahan Bojong Nangka, Kabupaten Tangerang. Pelaksana kegiatan ini adalah tim KKN UMT untuk Kelurahan Bojong Nangka yang terdiri dari Dosen Program studi Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Tangerang dan empat orang mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMT. Peserta dari kegiatan ini adalah siswa kelas 6 yang berjumlah 30 orang. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan kolaborasi antara Dosen program studi Pendidikan Bahasa Inggris, Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Tangerang dan pihak SDN Gurubug 1 Kabupaten Tangerang.

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah adalah dalam bentuk pelatihan, dimana kegiatan yang dilakukan dalam bentuk demonstrasi atau percontohan untuk menghasilkan keterampilan tertentu. Pemateri menggunakan pemaparan langsung dan unjuk kerja. Pemateri memberikan materi secara langsung kepada siswa dan guru dapat ikut serta dan mengamati proses pelatihan.

Berikut uraian prosedur kerja dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan permainan memory card game yang merujuk pada penelitian Nabila dan Saun (2017):

1. Pendahuluan (*Pre-teaching*), dimana pemateri menyapa para siswa yang dilanjutkan dengan pertanyaan pemantik. Pertanyaan pemantik diajukan untuk mengidentifikasi yang pengetahuan awal siswa yang berkaitan dengan tema pelajaran "*Weather and Season*".



2. Kegiatan inti belajar dan mengajar (*whilst-teaching*), terdiri dari: *presentation*, *practice*, *production* (*presentasi*, *latihan* dan *produksi*).
 - a. *Presentation*: siswa menyimak pemaparan materi yang disampaikan instruktur.
 - b. *Practice*: siswa menggunakan kosakata yang telah diperkenalkan dengan melakukan latihan menjodohkan gambar-kata dan bermain *memory card game*.
 - c. *production*: siswa membuat dan mengucapkan kalimat tentang “*weather and season*” sesuai dengan petunjuk yang ada di lembar kerja.

3. *Penutup (post-teaching activity)*

Pada tahap ini, instruktur mengevaluasi pemahaman siswa disertai dengan umpan balik dan motivasi. Untuk membuat siswa lebih termotivasi, ahap ini dilakukan dalam bentuk *Cerdas-Cermat*, di mana instruktur memberi *reward* kepada siswa yang bisa menjawab dengan tepat. Kegiatan belajar diawali Instruktur dengan bertanya pada siswa tentang cuaca di hari tersebut “*How is the weather today? Is it sunny or rainy*” dan beberapa siswa menjawab “*Sunny*”. Selanjutnya, Instruktur menjelaskan kosakata Bahasa Inggris tentang cuaca dan iklim dengan menggunakan gambar-gambar yang disajikan melalui *salindia (powerpoint)*. Selama menyimak penjelasan dari Instruktur, siswa juga dilatih pengucapan setiap kata. Untuk memeriksa pemahaman siswa, instruktur meminta siswa secara bergiliran mencocokkan gambar dengan kata yang tepat. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan permainan *memory card game*.

Berikut ini tata cara bermain *memory card game*. Kocok kartu, kemudian letakkan di meja dengan posisi gambar menghadap bawah. Pemain pertama membalikkan dua kartu. Bila kartu yang terbuka adalah gambar dan kata yang sesuai (misalnya gambar matahari dan kata “*sunny*”), maka pemain dapat menyimpan pasangan kartu tersebut dan membuka sepasang kartu lagi. Bila pasangan kartu tidak sesuai, maka kartu-kartu tersebut kembali dibalik dan permainan dilanjutkan ke pemain di sebelah kiri. Permainan selesai ketika setiap kartu sudah mendapatkan pasangan yang tepat. Pemenang dari permainan ini adalah pemenang yang memiliki jumlah pasangan kartu terbanyak. Pada sesi pembelajaran ini, siswa diberi kesempatan untuk bermain *memory card* selama 10 menit.

Setelah permainan *memory card*, kegiatan dilanjutkan dengan mengerjakan latihan pada lembar kerja siswa. Setelah siswa selesai mengerjakan lembar kerja, instruktur memberi giliran pada setiap siswa untuk menjawab soal yang terdapat di lembar kerja tersebut. Hampir semua siswa di kelas ini dapat menjawabnya dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa setelah bermain *memory card game*, siswa dapat memahami kosakata bahasa Inggris tentang cuaca dan iklim.

Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Gurubug 1 Kabupaten Tangerang pada tanggal 19 Agustus 2024. Kegiatan ini merupakan kolaborasi antara seorang dosen program studi Pendidikan Bahasa Inggris dan empat orang mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Tim pengabdian ini disambut dengan baik oleh kepala sekolah dan guru. Pihak sekolah pun memberikan dukungan positif, seperti alokasi waktu, penyediaan sarana prasarana, serta pendampingan selama kegiatan PKM berlangsung.

Kegiatan ini diawali dengan menjelaskan tujuan materi. Selanjutnya, tahap berikutnya adalah pengenalan kosakata baru yang berkaitan dengan cuaca dan iklim. Pemateri meminta siswa tidak hanya menyimak kosakata yang disajikan, tetapi juga mempraktikkan cara melafalkan kata-kata tersebut. Untuk menguji pemahaman siswa, pemateri memasang gambar di papan tulis dan meminta siswa secara bergiliran memilih serta mengucapkan kata yang tepat sesuai dengan gambar tersebut. Setelah berlatih pengucapan kosakata dengan benar, pemateri melatih memori siswa melalui permainan *Memory Card Game* sebagai bentuk pembelajaran interaktif yang menyenangkan (Read, 2007)



Gambar 1. PKM di SDN Gurubug 1 Kelurahan Bojong Nangka Kabupaten Tangerang

Setelah berlatih pengucapan kata-kata tentang "weather and season" dengan benar, kegiatan belajar bahasa Inggris ini dilanjutkan dengan bermain Memory Card Game. Permainan ini tidak hanya bermanfaat dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris tetapi juga dalam pengembangan kemampuan sosial siswa, seperti bekerja sama, menaati peraturan permainan, saling mendengarkan, berinteraksi, serta bersabar menanti giliran (Imaniah & Nargis, 2017). Read (2007) menambahkan bahwa Memory Card Game juga melatih kemampuan kognitif siswa, seperti observasi visual, konsentrasi, memori, dan strategi berpikir.



Gambar 2. Suasana Pembelajaran Bahasa Inggris tentang "Weather and Season" di ruang kelas 6 SDN Gurubug 1



Seusai pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dengan Memory Card Game, pemateri melakukan wawancara kepada beberapa siswa dan guru bahasa Inggris. Para siswa memberikan respons positif terhadap kegiatan ini. Mereka menyatakan bahwa permainan Memory Card Game memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris tentang "weather and season". Mereka juga merasa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris karena adanya unsur permainan.



Tanggapan serupa juga diberikan oleh guru bahasa Inggris. Menurutnya, penggunaan Memory Card Game dalam

pembelajaran bahasa Inggris sangat bermanfaat untuk mendorong perkembangan kognitif, meningkatkan konsentrasi, dan merangsang kreativitas siswa. Guru juga menambahkan bahwa antusiasme siswa terhadap kegiatan pembelajaran bahasa Inggris meningkat saat bermain Memory Card Game. Siswa saling berinteraksi dengan baik, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup, tetapi tetap fokus pada materi yang diberikan. Dengan adanya bantuan visualisasi pada permainan Memory Card Game, siswa lebih terbantu dalam memahami materi yang diajarkan dengan lebih mudah (Nabila & Saun, 2018).



Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, siswa SDN Gurubug 1 menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui Memory Card Game. Alat bantu belajar ini meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Temuan ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan kartu memori memiliki beberapa keunggulan, seperti memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mempermudah penguasaan kosakata baru, serta melatih kemampuan sosial siswa dalam suasana kompetisi yang positif (Nabila & Saun, 2018). Selain itu, Memory Card Game juga berdampak positif pada pembelajaran bahasa Inggris, di antaranya: (1) memperkenalkan bahasa baru, (2) melatih penggunaan kosakata secara alamiah dan spontan, (3) meningkatkan rasa percaya diri, serta (4) melatih konsentrasi dan memori (Read, 2007).

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan peningkatan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan memory card game di SDN Gurubug 1 kabupaten Tangerang telah berjalan baik dan mendapat respon positif dari pihak sekolah. Umpan balik dari siswa dan guru menunjukkan bahwa memory card game membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan pemahaman serta membantu siswa dalam mengingat kosakata baru. Hasil pengabdian masyarakat ini mengonfirmasi bahwa memory card game efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman kosakata bahasa Inggris. Selanjutnya, disarankan agar guru dapat menggunakan memory card game atau permainan lainnya sebagai upaya untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa sehingga pembelajaran bahasa Inggris bisa semakin efektif.

Daftar Pustaka

1. Sari, I., and Syafei, A.R. "Using what's missing game to learn English vocabulary at elementary school students". *Journal of English Language Teaching*. 2(1): 665-671. 2013. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt/article/view/100578>.
2. Prasetiawati, N. "Teaching vocabulary using hanggoro game in the fourth grade students of elementary school". *Scripta*. 1(1): 1-20. 2012. <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/scripta/article/view>
3. Harmer J. *Essential Teacher Knowledge: Core Concepts in English Language Teaching*. Harlow, Essex, UK: Pearson Longman; 2012.
4. Lastari, D. S., Mustafa, S. M., & Nur' Aini, Y. "Using game-based learning tools to engage young learners in the EFL online classrooms". In: *iNETLAL Conference Proceeding*. 26–33. 2020. Available from: <https://ineltal.um.ac.id/wp-content/uploads/2020/12/Dyah-Supraba-Lastari-Siti-Maisaroh-Mustafa-and-Yunita-Nur'Aini-Using-Game-Based-Learning-Tool-to-Engage-Young-Learners-in-the-EFL-Online-Classrooms.pdf>
5. Brown HD, Lee H. *Teaching by Principles : An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New Jersey: Pearson Education; 2015.
6. Read, C.. *500 Activities for the primary classroom*. Oxford: Macmillan Publishers Limited; 2007
7. Imaniah, I., & Nargis, N. *Teaching English for Young Learners*. Tangerang: FKIP UMT Press; 2017.
8. Nabila, D. R. M., & Saun, S. Using memory card game in teaching vocabulary to young learners". *Journal of English Language Teaching*. 7(3): 445-452. 2018. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt/article/view/100578>
9. Jenkins, J. *World Englishes: A Resource Book for Students*. (2nd ed). London: Routledge; 2009.
10. Richards, J.C and Renandya, W.A. *Methodology in language teaching an anthology of current practice*. New York: Cambridge University Press. 2002.