



IMPLEMENTASI PERMAINAN JUMBLE WORDS UNTUK MENINGKATKAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VI SDN 3 GUNUNG BATU

Nurhayati

STKIP Bina Mutiara

Alamat: Jalan Sengkol Dua, Desa Citanglar Kecamatan Surade Kabupaten Sukabumi

Korespondensi penulis: nurhayatinurullah@gmail.com

Abstrak. This Community Service (PKM) initiative is to facilitate socialization and training in the utilization of the Jumble Words game as a tool for enhancing English vocabulary among sixth-grade students at SDN 3 Gunung Batu, Ciracap district. The exercise was executed in stages: developing vocabulary resources aligned with the curriculum, elucidating the concepts and rules of the game, and guiding students in direct gameplay practice. The employed method was a participatory approach, when students actively organize random letters into appropriate words according to specific categories or topics. The activity's results indicated a favorable reaction from both students and teachers, characterized by heightened enthusiasm, active participation, and enhanced comprehension of the new terminology. This activity is anticipated to provide as an innovative option for English language acquisition in primary schools.

Keywords: vocabulary, English, Jumble Words

Abstrak. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi dan pelatihan penggunaan permainan *Jumble Words* sebagai media pembelajaran kosa kata bahasa Inggris bagi siswa kelas VI SDN 3 Gunung Batu, kecamatan Ciracap. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahap persiapan materi kosa kata sesuai kurikulum, penjelasan konsep dan aturan permainan, serta pendampingan siswa dalam mempraktikkan permainan secara langsung. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif, di mana siswa secara aktif menyusun huruf-huruf acak menjadi kata yang benar berdasarkan kategori atau tema tertentu. Hasil kegiatan menunjukkan respon positif dari siswa dan guru, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, keterlibatan aktif, serta pemahaman siswa terhadap kosa kata yang diperkenalkan. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kata Kunci: kosa kata, bahasa Inggris, *Jumble Words*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi global. Di Indonesia, bahasa Inggris diajarkan sejak tingkat sekolah dasar dengan tujuan membekali siswa kemampuan berkomunikasi secara sederhana dan memahami teks berbahasa Inggris. Salah satu keterampilan yang menjadi pondasi dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata (*vocabulary mastery*). Penguasaan kosakata yang baik memungkinkan siswa memahami isi bacaan, menyampaikan ide secara lisan maupun tulisan, serta meningkatkan keterampilan berbahasa lainnya seperti menyimak dan berbicara.

Menurut Hasnani & Uleng (2022), pengembangan keterampilan berbahasa Inggris sangat bergantung pada penguasaan kosakata karena mempengaruhi kemampuan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Sejalan dengan itu, Schmitt (2020) menegaskan bahwa kosakata adalah elemen inti dalam pembelajaran bahasa kedua; tanpa kosakata yang memadai, keterampilan berbahasa lain tidak dapat berkembang secara optimal. Sayangnya, masih banyak siswa sekolah dasar yang memiliki keterbatasan kosakata, sehingga mengalami kesulitan

memahami materi pelajaran dan berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi kendala tersebut adalah penerapan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Turgut & Irgin (2021) menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran bahasa mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kecemasan siswa, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif. Salah satu bentuk permainan yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata adalah *jumble words*, yaitu permainan menyusun huruf acak menjadi kata yang benar. Antiyanni & Widayantoro (2024) mengemukakan bahwa *jumble words* tidak hanya menambah kosakata siswa, tetapi juga melatih konsentrasi, daya ingat, dan keterampilan berpikir kritis.

Selain itu, teori *Dual Coding* yang dikemukakan Paivio (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan kombinasi pemrosesan verbal dan visual. Dalam permainan *jumble words*, siswa memproses huruf dan kata secara visual sekaligus menghubungkannya dengan makna secara verbal, sehingga membantu memperkuat ingatan dan pemahaman kosakata. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar menghafal kosakata, tetapi juga memahami struktur kata dan penggunaannya secara kontekstual.

Berdasarkan latar belakang tersebut, implementasi permainan *jumble words* diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VI SDN Gunung Batu, sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan **deskriptif partisipatif**, yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses pelatihan. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan kegiatan, yaitu mentransfer pengetahuan dan keterampilan secara langsung agar peserta dapat mengaplikasikan metode yang dipelajari dalam pembelajaran di sekolah (Sugiyono, 2022). Kegiatan dilaksanakan di **SDN 3 Gunung Batu**, Kecamatan Ciracap, Kabupaten Sukabumi, yakni pada tanggal 6 Agustus 2025, dengan peserta terdiri dari, 27 orang siswa kelas VI, serta tim pelaksana PKM yang terdiri dari dosen dan mahasiswa pendamping.

Tahapan pelaksanaan PKM meliputi empat tahap. Tahap pertama adalah **persiapan**, yang mencakup koordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal, tempat, dan kebutuhan pelatihan, penyusunan modul pelatihan *Jumble Words*, serta penyiapan media pendukung seperti kartu kata, papan skor, dan lembar kerja. Tahap kedua adalah **sosialisasi materi**, di mana tim PKM memberikan pengantar singkat mengenai pembelajaran kosakata melalui permainan edukatif, menjelaskan konsep dan manfaat metode *Jumble Words*, serta langkah penerapannya. Pada tahap ini, metode sosialisasi dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu: (a) mengenalkan kosakata dengan bantuan media gambar, (b) menuliskan ejaan dari kosakata sesuai gambar, (c) menyebutkan tata cara pengucapan kosakata, dan (d) meminta siswa mengulang kembali pengucapan kosakata tersebut. Tahap ketiga adalah **pelatihan dan praktik langsung**, yang dilakukan dengan simulasi permainan *Jumble Words* dalam kelompok kecil, disertai variasi tingkat kesulitan sesuai kemampuan siswa. Tahap keempat adalah **evaluasi**, yang bertujuan untuk mengukur efektivitas metode pembelajaran ini melalui pengamatan keterlibatan siswa, tes peningkatan kosakata, dan umpan balik dari peserta.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini berlangsung berjalan sesuai rencana, dimulai dari koordinasi dengan pihak sekolah, persiapan modul, hingga evaluasi akhir.

Pada tahap **sosialisasi materi**, siswa menunjukkan antusiasme tinggi ketika diperkenalkan kosakata baru melalui media gambar. Langkah-langkah sosialisasi mulai

dari pengenalan kosakata, penulisan ejaan, pengucapan, hingga pengulangan membantu siswa memahami dan mengingat kosakata dengan lebih mudah.

Pada tahap **pelatihan dan praktik langsung**, permainan *Jumble Words* dilaksanakan dalam kelompok kecil beranggotakan 4–5 siswa. Tim PKM memberikan variasi tingkat kesulitan, mulai dari kata sederhana hingga kata yang lebih kompleks. Siswa terlihat aktif berpartisipasi, berkompetisi secara sehat, dan saling membantu dalam menyusun huruf menjadi kata yang benar.

Pada **evaluasi akhir**, dilakukan pengamatan terhadap kemampuan siswa dalam menyusun huruf acak menjadi kata yang benar, melafalkan kosakata dengan tepat, dan mengingat arti kata tersebut. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menyusun kata dengan benar, melafalkannya dengan baik, dan menyebutkan kata dengan benar. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa permainan *Jumble Words* efektif digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar. Metode ini tidak hanya membantu siswa mengingat kosakata, tetapi juga meningkatkan keterampilan ejaan dan pengucapan.

Beberapa faktor yang mendukung keberhasilan kegiatan ini antara lain:

1. **Penggunaan media gambar** membantu siswa mengaitkan kosakata dengan objek nyata.
2. **Kerja kelompok** memicu interaksi sosial dan pembelajaran kolaboratif.
3. **Pendekatan berbasis permainan** membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan mengurangi rasa tegang dalam belajar bahasa Inggris.



KESIMPULAN

Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) melalui penerapan metode *Jumble Words* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di SD Negeri 3 Gunung batu berjalan dengan lancar dan mendapatkan respon positif dari siswa maupun guru. Metode ini terbukti efektif dalam membantu siswa mengenal, mengeja, dan mengucapkan kosakata dengan benar melalui pendekatan berbasis permainan yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan media gambar, kerja kelompok, dan variasi tingkat kesulitan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Meskipun terdapat perbedaan kemampuan antar siswa, kegiatan ini tetap mampu meningkatkan partisipasi dan keterampilan kosakata mereka. Dengan demikian, metode *Jumble Words* layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Antiyanni, & Widyantoro, A. (2024). *The effectiveness of jumble words game in improving students' vocabulary mastery*. Journal of English Language Teaching and Linguistics, 9(1), 45–56.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Hasnani, & Uleung, M. (2022). Vocabulary mastery and its impact on English language skills. *International Journal of Language Education*, 6(2), 221–230.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Paivio, A. (2021). *Mind and its evolution: A dual coding theoretical approach*. New York: Psychology Press.
- Puspitasari, D., & Sari, R. P. (2020). The effectiveness of word games in teaching Schmitt, N. (2020). *Vocabulary in language teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Turgut, Y., & Irgin, P. (2021). The effects of game-based learning on young learners' vocabulary acquisition. *Language Learning & Technology*, 25(3), 28–45.