



EFEKTIVITAS GAME SPEELING BEE DAN PUZZLE GAMES DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSA-KATA BAHASA INGGRIS SISWA

Selviana Tantri Imani

STKIP PGRI SUMENEP

Yulia Qur'aini

STKIP PGRI SUMENEP

Fitrotun Amaniyah

STKIP PGRI SUMENEP

Jln.Trunojoyo, Gedung Barat, Kec. Batuan Kab. Sumenep, Jawa Timur

Korespondensi penulis: fiana0920@gmail.com

Abstract. *The spelling bee game is a word spelling competition game that can improve students' spelling skills which can improve students' word spelling abilities in introducing new vocabulary, meanwhile puzzle games are like crossword puzzles and anagrams which can help improve comprehension skills and mastery of vocabulary. In this research we used a literature review method where researcher searched, collected, then read journals related to the title of rearcher article. This research aims to communicate "the effectiveness of spelling bee games and puzzle games in increasing students' English vocabulary". The results of the review that researchers found show that puzzle games and spelling bee games both significantly contribute to increasing English vocabulary. Researcher can conclude that from these two games, the spelling bee game and the puzzle game can be used as effective learning tools in teaching English vocabulary to students.*

Keywords: *Vocabulary, Speech Bee Games, Puzzle Game*

Abstrak. Permainan speeling bee adalah permainan kompetisi mengeja kata yang dapat meningkatkan kemampuan mengeja kata yang dapat meningkatkan kemampuan mengeja kata siswa dalam pengenalan kosa kata baru, sementara itu permainan puzzle adalah seperti teka-teki silang dan anagram yang dapat membantu meningkatkan keterampilan pemahaman dan penguasaan kosa kata. Pada penelitian ini kami menggunakan metode literatur review dimana peneliti mencari, mengumpulkan, kemudian membaca jurnal² tersebut yang terkait dengan judul artikel. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi perbandingan "efektivitas game speeling bee dan puzzle game dalam meningkatkan kosa kata bahasa inggris siswa".hasil review yang peneliti temukan menunjukkan bahwa permainan puzzle dan permainan speeling bee keduanya secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan kosa kata bahasa inggris. Dapat peneliti simpulkan bahwa dari kedua permainan ini, permainan speeling bee dan puzzle game dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam pengajaran kosa kata bahasa inggris bagi siswa.

Kata Kunci: Kosa-Kata, Game Speeling Bee, Puzzle Games

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan yang semakin berkembang, pendekatan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi sangat penting terutama dalam pelajaran bahasa Inggris. Karena kebanyakan para siswa jika pembelajaran terlalu monoton tanpa adanya teknik yang menarik dapat memperlambat proses pembelajaran dan siswa akan merasa bosan, mengantuk dan sulit untuk menerima materi terutama dalam kemampuan memahami kosakata dalam bahasa Inggris. Kosakata merupakan salah satu komponen penting bahasa Inggris yang mempunyai kemampuan memahami serta mengungkapkan segala gagasan dalam bentuk tulisan atau gambar. Setiap orang tidak akan mampu memahami apa pun yang mereka tulis, menyalin, ataupun menyimpulkan ketika mereka tidak mampu memahami suatu kata tertentu. Oleh karena itu sangat penting untuk menciptakan banyak kata karena jika tidak mampu menguasai bahasa dengan baik maka mereka tidak akan dapat berkomunikasi secara efektif dan mereka tidak akan mampu mengatasi kendala bahasa mereka sendiri. Menurut Hiebert (2004), tetapi pemahamannya lebih kompleks daripada definisi yang disajikan di sini. Pertama, kata muncul dalam dua bentuk yaitu Surat lisan yang merupakan representasi kata yang kita pahami dan di gunakan digunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Sedangkan yang kedua yaitu Cetak Kosakata yang merangkum kata-kata yang kita baca dan digunakan dalam bacaan kita dan menulis. John (2000) bahwa kosakata merupakan pengetahuan untuk mengetahui arti kata-kata dan oleh sebab itu tujuan dari tes kosakata adalah untuk mengetahui apakah peserta didik dapat mencocokkan setiap kata dengan sinonim, definisi kaset kamus atau kata yang setara dalam kata-kata mereka

Kosakata merupakan pemahaman bahasa dan struktur bahasa. Kosakata yang produktif mencakup kata-kata yang kita gunakan saat berbicara atau menulis. Sementara itu Kosakata adalah komponen inti dari kemahiran bahasa dan menyediakan banyak dasar untuk seberapa baik peserta didik berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis (Richards & Renandya, 2002). Kemampuan seseorang menguasai suatu bahasa berkaitan erat dengan penguasaan kosakata dari bahasa itu sendiri. Mengenal dan mempelajari kata serta maknanya dari bahasa yang digunakan sangatlah penting. Jika mengalami kesulitan dalam memahami suatu bahasa bisa saja disebabkan oleh beberapa hal mendasar, salah satunya kurangnya pemahaman akan kosakata. Oleh karena itu berinteraksi, berkomunikasi dan saling bertukar informasi diperlukan perbendaharaan kosakata yang baik.

Hal yang sering ditemui dalam pembelajaran bahasa Inggris terutama penguasaan kosakata bahasa Inggris yaitu dengan cara memorize (mengingat/menghafal). Metode tersebut tidak memberikan bukti nyata dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa adanya pengaplikasian kosakata dalam bentuk lisan (percakapan sehari-hari) ataupun tulisan (seperti membuat surat) dalam bahasa Inggris maka apa yang telah dipelajari menjadi sia-sia. Hal yang sering ditemui dalam pembelajaran bahasa Inggris terutama penguasaan kosakata bahasa Inggris yaitu dengan cara memorize (mengingat/menghafal). Metode tersebut tidak memberikan bukti nyata dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa adanya pengaplikasian kosakata dalam bentuk lisan (percakapan sehari-hari) ataupun tulisan (seperti membuat surat) dalam bahasa Inggris maka apa yang telah dipelajari menjadi sia-sia. Pada kenyataannya, pemahaman kosakata bahasa Inggris bagi siswa pemula di sekolah menengah pertama sangat jauh dari keadaan ideal, yakni kurangnya pemahaman akan kosakata yang memadai serta belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam berbagai konteks dan tema. Namun perlu diakui bahwa jumlah siswa yang berhasil menguasai Bahasa Inggris dari bangku sekolah menengah pertama sangatlah sedikit.

Ketimpangan-ketimpangan yang terjadi dapat berakibat buruk bagi perkembangan siswa dalam belajar baik dari segi motivasi atau minat. Siswa yang merasa tidak mampu berbahasa

Inggris di usia dini akan mudah putus asa dan beranggapan bahwa dirinya tidak memiliki keahlian apapun untuk menguasai bahasa asing. Mereka juga akan membangun sikap anti terhadap pelajaran ini sehingga sulit untuk menguasai bahasa ini nantinya. Oleh karena itu guru harus mampu menggunakan teknik yang tepat yang secara efektif meningkatkan pembelajaran.

Dalam artikel ini peneliti menyajikan solusi tentang teknik yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar serta mampu mengasah otak siswa dan mempercepat siswa memahami pelajaran dan tentunya tidak membosankan terutama dalam kemampuan memahami kosa kata bahasa ingris. Diantara solusi yang penulis sajikan yaitu teknik permainan dalam kemampuan memahami kosa-kata bahasa ingris dan mencegah permasalahan di atas seperti ngantuk dan membosankan dan tidak hanya menyajikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan, dan mempercepat kemampuan memahami kosa-kata bahasa ingris tetapi permainan ini juga memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman, kerjasama, dan keterampilan sosial siswa.

Di antara permainan tersebut adalah permainan game *speeling bee* dan *puzzle games* dan peneliti akan meneliti dengan merifiew dua permainan tersebut yang paling cocok terhadap peningkatan kemampuan kosa-kata bahasa ingris melalui game *speeling bee* dan *puzzle games*. Game *speeling bee* merupakan permainan yang dapat membantu siswa mengenal huruf dan membantu siswa mengeja kata secara interaktif dan menyenangkan. Sedangkan *Puzzle Games* merupakan permainan edukasi yang mampu menantang daya kreativitas daya ingatan siswa, hal ini di karenakan game *puzzle* mempunyai memiliki dorongan untuk senantiasa memecahkan masalah namun, tetap menyenangkan karena dapat diulang-ulang meskipun permainan *puzzle* merupakan jenis permainan yang sederhana siswa pasti menggunakan imajinasinya dan mengembangkan strategi agar dapat menyelesaikan permainan tersebut, Berikut sekilas penjelasan ke dua game tersebut dan akan di uraikan secara lengkap di pembahasan di bawah ini.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui teknik permainan *speeling bee* dan *puzzle games* terhadap kemampuan kosa kata bahasa ingris siswa dan untuk membandingkan yang lebih bagus dan cocok antara permainan *speeling bee* dan *puzzle games* terhadap kemampuan kosa-kata bahasa inggris terhadap siswa.

KAJIAN TEORI

Dalam kehidupan berbahasa seseorang, kosa kata memiliki peran yang terbilang sangat penting, baik berbahasa sebagai proses berpikir maupun sebagai alat komunikasi dalam masyarakat. Kosakata merupakan alat pokok yang dimiliki seseorang yang akan belajar bahasa, sebab kosakata memiliki fungsi untuk membentuk kalimat, mengutarakan ini pikiran dan perasaan dengan sempurna, baik secara lisan maupun tertulis.

Menurut Soedjito, kosakata merupakan (a) semua kata yang terdapat dalam satu bahasa, (b) kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang pembicara atau penulis, (c) daftar data yang disusun seperti kamus yang disertai penjelasan secara singkat dan praktis. Burhan Nurgiantoro menyatakan bahwa kosakata atau perbendaharaan kata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa yang berfungsi membentuk kalimat yang mengutarakan isi pikiran baik secara lisan maupun tertulis.

Berdasarkan pernyataan para ahli di atas, dapat disimpulkan kosakata adalah perbendaharaan kata yang berisi komponen bahasa yang memuat informasi makna pemakaian kata yang dimiliki suatu bahasa dan berfungsi untuk mengutarakan pikiran baik secara lisan maupun tertulis. Salah satu teknik yang digunakan oleh para peneliti adalah permainan ejaan

lebah adalah permainan kosakata yang membantu siswa dalam penguasaan kosakata. Ejaan Lebah juga dapat membantu siswa mempraktikkan keterampilan mengeja dan kosa kata mereka. Game yang digunakan dalam penelitian ini adalah Spelling Bee. Spelling Bee lebih dari sekedar kegiatan menghafal karena selain siswa menghafal kata-kata mereka juga diperkenalkan dengan proses berpikir yang rumit ketika mereka menerima beberapa petunjuk untuk mengeja kata dengan benar seperti definisi, pengucapan, jenis kata (kata benda, kata kerja, kata sifat) dan kata- kata kalimat yang digunakan. Tujuan dari Game Spelling Bee adalah untuk membantu siswa meningkatkan ejaan mereka dan meningkatkan kosa kata mereka.

Kelebihan dari Game Spelling Bee dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris adalah selain siswa dapat mengetahui arti kata tersebut juga membuat siswa mandiri dalam belajar bahasa Inggris terutama dalam penguasaan kosakata. Proses penguasaan kosakata dengan menggunakan Spelling Bee Game dapat membuat siswa tidak pasif di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian LR (Literatur Review), dengan melibatkan tinjauan literatur dari jurnal-jurnal terkait untuk memperoleh informasi dari sumber-sumber lainnya, Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan empat artikel/jurnal yang kemudian di refilew dan di analisis sebagian atau beberapa artikel terkait mengenai berbagai fakta atau data yang terkait dengan judul tersebut. Dan kemudian dibandingkan terkait keefektivitasan game spelling bee dan puzzle game dalam meningkatkan kosa kata bahasa inggris siswa. Menurut sumber yang diambil dari presentasi bapak Yudi Agusta (2007) mengenai metode penelitian: *“Literatur Review is a critical analysis of the research conducted on a particular topic or question in the filed of science”* yang artinya Literatur Review merupakan analisa kritis dari penelitian yang sedang dilakukan terhadap topik yang dilakukan terhadap suatu bagian dari keilmuan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengenalan kosakata yang praktis hendaknya merupakan awalan terhadap pengenalan kosakata bahasa inggris. Intelegensi atau taraf dalam pendidikan seseorang menjadi tolak ukur dalam kayanya kosakata bahasa asing dan kemampuan kosakata yang merupakan salah satu komponen dasar untuk untuk mengetahui bahasa inggris Okvia dan Jaya (2021). Sebagai guru atau pengajar Pengajar yang menyajikan proses aktivitas belajar sangat berpengaruh terhadap pengenalan bahasa inggris anak, penggunaan gerak tubuh, gambar serta ekspresi tentu akan lebih menyenangkan serta mampu untuk menarik minat mereka terhadap pelajaran bahasa inggris ketimbang hanya dengan menggunakan mulut saja, sehingga apa yang disampaikan dalam pembelajaran dapat dipahami menurut Okvia dan Jaya (2021). Penggunaan dan penerapan teknik permainan pada pembelajaran bahasa inggris tentu akan lebih menyenangkan terhadap peserta didik dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah. Karena siswa itu lebih menyukai permainan dalam penyampaian pembelajaran dimana hal ini juga tidak terlalu monoton dan mampu mempercepat masuknya pembelajaran terhadap otak anak terutama dalam meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa inggris. Pembelajaran bahasa Inggris bisa dirancang atau dilaksanakan menggunakan cara pembelajaran menyenangkan supaya dapat menumbuhkan ketertarikan serta minat anak dalam belajar bahasa Inggris menurut Arumsari, dkk (2017). Bagi anak-anak bahasa Inggris ini merupakan bahasa yang sangat asing tentunya guru berperan lebih dalam untuk menerapkan kepada anak-anak atau siswanya melalui teknik permainan diantaranya ialah dengan menggunakan game spelling bee dan puzzle game. Namun terlebih dahulu peneliti

akan membandingkan permainan tersebut lebih dahulu manakah di antara permainan tersebut yang lebih berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa.

1. Paparan Artikel Sebelumnya Terkait Game Spelling Bee

Spelling Bee merupakan kompetisi di mana biasanya siswa diminta untuk mengeja kata-kata yang semakin sulit secara bertahap. Mereka harus secara verbal mengeja kata-kata yang mereka terima. Hal ini merupakan cara yang populer untuk menguji serta meningkatkan keterampilan ejaan dan pengetahuan kosakata dalam bahasa tertentu, biasanya dalam bahasa Inggris.

Rancangan pelaksanaan kegiatan spelling bee menurut Ur Penny (1995) bagi siswa maupun siswi siswi diantaranya adalah sebagai berikut: a. Anggota tim sebagai pembicara yang bertugas untuk mengucapkan kata yang harus di eja dalam bahasa Inggris, dengan berkata secara pelan hingga mengulanginya tiga kali, b. Siswa mendengarkan secara seksama terhadap pembicara dan meminta pengulangan jika perlu untuk mengucapkan kata yang akan di eja/uulang, c. jika memang benar-benar paham terhadap kata yang akan diucapkan kemudian mengucapkan kata secara keseluruhan dan di eja dan diucapkan kembali secara benar, d. Guru akan menentukan mana ejaan yang benar dan salah, e. Jika peserta atau siswa benar, maka memiliki kesempatan untuk bertahan mengikuti permainan tersebut. Namun jika sebaliknya siswa akan tereliminasi dari permainan dan guru memberikan jawaban yang benar. Siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang baik dalam pembelajaran bahasa Inggris tentunya tidak mengalami kesulitan dalam kompetisi Spelling Bee. Berbeda bagi siswa yang kurang memahami pembelajaran bahasa Inggris ini akan menghadapi kendala seperti terbata-bata serta menghabiskan banyak waktu untuk mengeja.

Tujuan utama dari Game Spelling Bee ialah : a. Spelling bee dapat membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan mengeja kata-kata yang baik dengan benar, b. Spelling bee dapat meningkatkan kosakata siswa dan siswa akan memperluas kosakata mereka dikarenakan mereka akan belajar kata-kata baru, c. Spelling bee dapat Membangun Kepercayaan Diri dimana siswa untuk berbicara di depan umum menjadi lancar sehingga membantu membangun kepercayaan diri, d. Spelling bee dapat Menjadi motivasi tambahan bagi siswa untuk memperdalam pengetahuan mereka terhadap bahasa, sebab terdapat tujuan yang jelas di dalamnya, e. Spelling bee Mengembangkan Keterampilan Mental dimana siswa harus berpikir cepat dan tepat ketika mengeja kata-kata di hadapan guru dan teman-teman siswa lainnya. Dengan hal itu menantang untuk mengembangkan mental siswa.

Spelling bee merupakan kompetisi di mana siswa diuji untuk mengeja kata-kata yang kompleks dan sulit dengan benar. Beberapa jenis spelling bee yang umum: a. Sekolah/Regional : Biasanya diadakan di tingkat sekolah atau daerah, diikuti oleh siswa dari berbagai sekolah dalam area tersebut, b. Nasional : Kompetisi yang lebih besar di tingkat nasional, di mana pemenang dari kompetisi regional atau sekolah berkumpul untuk bersaing, c. Internasional : Kompetisi yang melibatkan peserta dari berbagai negara di seluruh dunia, d. Dewasa : Meskipun umumnya ditujukan untuk anak-anak dan remaja, ada juga spelling bee yang dirancang khusus untuk orang dewasa, e. Khusus Bahasa : Ada juga spelling bee yang fokus pada bahasa tertentu, seperti Bahasa Inggris, Spanyol, atau bahasa lainnya, f. Topik Tertentu : Beberapa kompetisi mungkin memilih kata-kata dari topik khusus, misalnya teknologi, sains, atau literatur, g. Tim atau Individu : Beberapa kompetisi memungkinkan peserta untuk berkompetisi secara individu,

sementara yang lain memungkinkan tim. Dan setiap spelling bee tersebut di atas memiliki aturan dan format yang berbeda tergantung dari penyelenggara.

Game spelling bee memiliki beberapa kekurangan dalam konteks pengembangan kosa kata bahasa Inggris, antara lain: a. Fokus pada Ejaan, Bukan Pemahaman: Spelling bee lebih menekankan pada kemampuan mengeja kata dengan benar daripada memahami arti dan penggunaan kata dalam konteks kalimat. Hal ini bisa mengurangi pemahaman mendalam tentang kata-kata yang dipelajari, b. Stress dan Tekanan Kompetisi: Peserta sering mengalami stres dan tekanan tinggi selama kompetisi. Ini bisa mengurangi motivasi belajar dan kesenangan dalam mempelajari bahasa, c. Kata-kata yang Jarang Digunakan: Banyak kata dalam spelling bee adalah kata-kata yang jarang digunakan dalam percakapan sehari-hari. Walaupun mengetahui kata-kata ini bisa meningkatkan pengetahuan kosakata, namun manfaat praktisnya dalam komunikasi sehari-hari mungkin terbatas, d. Pendekatan yang Terlalu Terpusat: Spelling bee cenderung menekankan pada hafalan individual daripada pembelajaran interaktif dan kontekstual. Ini bisa membatasi pengembangan keterampilan berbicara dan mendengarkan yang juga penting dalam penguasaan bahasa, e. Kurangnya Fokus pada Keterampilan Lain: Selain mengeja, penguasaan bahasa melibatkan keterampilan lain seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Spelling bee tidak memberikan fokus yang cukup pada pengembangan keterampilan-keterampilan ini, f. Kesenjangan Akses dan Kesempatan: Kompetisi spelling bee sering kali lebih mudah diakses oleh siswa dari latar belakang ekonomi yang lebih tinggi, yang memiliki akses ke sumber daya tambahan untuk berlatih. Hal ini bisa memperbesar kesenjangan pendidikan, g. Motivasi Ekstrinsik vs Intrinsik: Fokus pada hadiah dan prestasi dalam kompetisi untuk mendorong motivasi ekstrinsik, yang mungkin tidak sesuai motivasi intrinsik dalam pembelajaran bahasa jangka panjang.

Game Spelling Bee memiliki sejumlah kelebihan dalam meningkatkan kosa kata bahasa Inggris. Berikut beberapa di antaranya: a. Meningkatkan Kosakata: Dengan terus-menerus mengeja kata-kata baru, pemain akan mengenal dan mempelajari banyak kosakata baru, b. Mengasah Kemampuan Mengeja: Spelling Bee membantu pemain untuk mengasah kemampuan mengeja kata-kata secara benar, yang penting untuk penulisan yang tepat, c. Memperkuat Memori: Mengingat dan mengeja kata-kata memerlukan penggunaan memori aktif, yang dapat memperkuat kemampuan memori jangka panjang, d. Meningkatkan Keterampilan Mendengarkan: Dalam Spelling Bee, pemain sering kali harus mendengarkan kata yang disebutkan dengan cermat sebelum mengejanya, sehingga keterampilan mendengarkan juga diasah, e. Meningkatkan Fokus dan Konsentrasi: Pemain harus sangat fokus dan berkonsentrasi saat mengikuti Spelling Bee untuk memastikan mereka mengeja kata dengan benar, f. Meningkatkan Kepercayaan Diri: Sukses dalam mengeja kata-kata sulit dapat meningkatkan rasa percaya diri, terutama dalam kemampuan berbahasa Inggris, g. Mempromosikan Pembelajaran Interaktif: Spelling Bee sering kali diadakan dalam bentuk kompetisi atau permainan, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

2. Paparan Artikel-Artikel Sebelumnya terkait Puzzle Games

Puzzle Game merupakan permainan edukasi yang mampu menantang daya kreativitas daya ingatan siswa, hal ini ini di karenakan game puzzle mempunyai memiliki dorongan untuk senantiasa memecahkan masalah namun, tetap menyenangkan karena dapat diulang-ulang meskipun permainan puzzle merupakan jenis permainan yang

sedrhana siswa pasti menggunakan imajinasinya dan mengembangkan strategi agar dapat menyelesaikan permainan tersebut. Permainan ini merupakan permainan yang dapat membantu anak dalam mengembangkan serta mengasah berpikir strategis kemampuan berpikir menggunakan logika dan juga kemampuan dalam meningkatkan Bahasa.

Aneka macam-macam potongan kotak – kotak, angka - angka, gambar - gambar ataupun huruf-huruf yang dapat dibentuk merupakan hakikat dari puzzle. Puzzle membuat anak terdorong untuk menyelesaikannya secara cepat karena hasilnya bisa menghasilkan suatu pola tertentu menurut Situmorang (2012). Dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata dalam bahasa Inggris anak teknik permainan puzzle huruf dan gambar dapat diterapkan sebagai media edukatif.

Jenis-jenis permainan puzzle yang sering dimainkan adalah sebagai berikut: a. Combination puzzle, merupakan permainan puzzle yang dalam permainannya mampu diselesaikan dengan berbagai kombinasi yang berbeda-beda seperti halnya rubik cube dan chunky puzzle, b. Jigsaw puzzle merupakan permainan puzzle yang berupa kepingan gambar. Jenis permainan puzzle inilah yang banyak dimainkan dan banyak digemari oleh anak-anak pada umumnya, c. Logic puzzle, merupakan jenis permainan yang menggunakan logika berpikir, contohnya permainan teka teki silang tic toc, dan sudoku, d. Mechanical puzzle, merupakan jenis permainan yang kepingnya saling berhubungan dan dapat membentuk sebuah farmasi, seperti permainan tetris dan lego.

Manfaat dari permainan puzzle adalah: a. Permainan puzzle mampu membantu menstimulus 6 aspek perkembangan terhadap anak usia dini yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif mereka serta melatih ketangkasan jari tangan, mengasah otak, koordinasi mata, dan mencocokkan bentuk serta melatih kesabaran dan mampu memecahkan masalah, b. Permainan puzzle juga melatih koordinasi organ tangan yang mampu melatih koordinasi mata dan tangan yang mengharuskan siswa mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan juga menyusun satu gambar utuh, c. Permainan puzzle mampu mengasah otak dan kecerdasan otak, sehingga siswa dapat terlatih dan berlatih sel sel otak guna memecahkan suatu masalah.

pendapat Achroni (2012:42) menjelaskan bahwa permainan memberi banyak manfaat untuk anak, seperti mampu mengembangkan kecerdasan intelektual anak, mengembangkan kemampuan motorik halus dan motorik kasar anak, meningkatkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi, dan memecahkan masalah, dan untuk kesehatan. Senada dengan pendapat di atas Suciaty (2010: 79) mengemukakan terdapat manfaat dari permainan puzzle yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan. Dengan permainan puzzle, anak diharapkan dapat memusatkan perhatiannya pada saat merangkai puzzle. Selain itu, permainan puzzle juga memiliki keunggulan antara lain dapat meningkatkan kreativitas, melatih perhatian, mengenal warna dan bentuk, melatih memecahkan masalah, melatih ketekunan, serta meningkatkan kepercayaan diri.

Puzzle game memiliki beberapa kelebihan dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris. Berikut adalah beberapa di antaranya: a. Pembelajaran yang Menyenangkan: Puzzle game membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga bisa meningkatkan motivasi dan minat pembelajar untuk mempelajari kosakata baru, b. Pengulangan yang Efektif: Dengan sering bermain puzzle game, pemain akan sering terpapar pada kata-kata yang sama berulang kali, membantu mengingat dan menghafal kosakata tersebut, c. Peningkatan Fokus dan Konsentrasi: Puzzle game

membutuhkan perhatian dan konsentrasi tinggi, yang dapat membantu pembelajar fokus pada kosakata yang sedang dipelajari, d. Peningkatan Kemampuan Mengeja: Bermain puzzle game seperti crossword puzzles dan anagram bisa membantu meningkatkan kemampuan mengeja, yang penting dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris, e. Pengayaan Kosakata: Puzzle game dapat memperkenalkan pembelajar pada kata-kata baru yang mungkin tidak mereka temui dalam kehidupan sehari-hari atau dalam materi pembelajaran standar, f. Meningkatkan Kemampuan Analisis dan Pemecahan Masalah: Puzzle game sering kali melibatkan kemampuan untuk menganalisis petunjuk dan memecahkan masalah, yang bisa membantu dalam pemahaman dan penggunaan kata-kata dengan lebih baik, g. Penggunaan Waktu yang Efisien: Puzzle game bisa dimainkan dalam waktu singkat, sehingga cocok untuk pembelajar yang memiliki waktu terbatas tetapi ingin tetap mengembangkan kosakata mereka, h. Pengembangan Keterampilan Kognitif: Bermain puzzle game dapat mengasah keterampilan kognitif seperti memori, perhatian, dan kecepatan pemrosesan informasi, yang semuanya dapat mendukung pembelajaran bahasa. Dapat Dimainkan Sendiri atau Bersama-sama: Puzzle game dapat dimainkan secara individu maupun dalam kelompok, yang memungkinkan pembelajar untuk belajar mandiri atau mendapatkan manfaat dari belajar bersama orang lain, i. Aksesibilitas dan Fleksibilitas: Puzzle game tersedia dalam berbagai format (kertas, digital) dan bisa diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga memberikan fleksibilitas bagi pembelajar untuk belajar kapan pun mereka mau. Meskipun puzzle game memiliki beberapa kekurangan, seperti yang telah dibahas sebelumnya, kelebihanannya tetap signifikan dalam membantu meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris. Untuk hasil yang optimal, sebaiknya puzzle game digunakan sebagai salah satu dari berbagai metode pembelajaran bahasa yang beragam.

Pemakaian media permainan pada pembelajaran bahasa Inggris akan lebih menyenangkan dibandingkan bila menggunakan metode ceramah sebab anak usia dini lebih menyukai permainan pada dasarnya menurut Krisnawan dalam Putri & Muryanti (2020) Pembelajaran bahasa Inggris bisa dirancang juga dilaksanakan menggunakan cara pembelajaran menyenangkan supaya dapat menumbuhkan ketertarikan serta minat anak dalam belajar bahasa Inggris menurut Arumsari, dkk (2017). Dengan terasa asingnya bagi anak bahasa Inggris ini, tentunya guru berperan lebih dalam mengajarkannya kepada anak. Adapun media yang dipakai dalam mengajarkan bahasa Inggris untuk anak yaitu, kartu huruf, gambar, media puzzle huruf, dll

Puzzle game seperti crossword puzzles, word search, dan anagram sering digunakan untuk membantu meningkatkan kosakata bahasa Inggris. Namun, meskipun ada manfaatnya, ada beberapa kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam konteks ini: a. Keterbatasan Konteks: Banyak puzzle game mengisolasi kata-kata dari konteks kalimat. Memahami kata-kata dalam konteks penggunaannya yang sebenarnya sangat penting untuk penguasaan kosakata secara mendalam, b. Pengulangan Kata yang Sama: Puzzle game sering kali mengulang kata-kata yang sama, sehingga pemain mungkin tidak terpapar pada berbagai kosakata yang luas dan bervariasi, c. Fokus pada Ejaan, Bukan Arti: Puzzle game sering kali lebih menekankan pada kemampuan mengeja kata-kata daripada memahami makna dan penggunaan kata-kata tersebut dalam kalimat, d. Kurangnya Interaksi: Belajar bahasa sering kali lebih efektif melalui interaksi dengan penutur asli atau melalui kegiatan yang melibatkan penggunaan bahasa secara aktif. Puzzle game cenderung menjadi aktivitas soliter yang tidak memberikan interaksi

semacam ini, e. Tidak Menangani Aspek Pronunciation: Puzzle game biasanya tidak membantu dalam meningkatkan pengucapan kata-kata, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran bahasa, f. Terbatas pada Tingkat Kesulitan Tertentu: Banyak puzzle game memiliki tingkat kesulitan yang tetap atau tidak dapat disesuaikan. Hal ini bisa menjadi tidak efektif bagi pembelajar dengan berbagai tingkat kemahiran bahasa, g. Keterbatasan dalam Mengajarkan Nuansa Makna: Kata-kata dalam bahasa Inggris sering memiliki nuansa makna yang berbeda-beda tergantung pada konteksnya. Puzzle game tidak selalu mampu menyampaikan perbedaan-perbedaan ini.

Untuk mengatasi kekurangan-kekurangan ini, sebaiknya pembelajaran kosakata dilengkapi dengan metode lain seperti membaca buku, menonton film, mendengarkan podcast, dan berbicara dengan penutur asli. Metode-metode ini dapat memberikan konteks yang lebih kaya, variasi kosakata yang lebih luas, dan pengalaman berbahasa yang lebih komprehensif.

3. Perbandingan Efektivitas Game SpellingBee Dan Puzzle Games Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa.

Dari penelitian di atas mengenai judul "efektivitas game spelling bee dan puzzle game dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris" Terhadap keefektifitasan teknik permainan dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa melalui teknik permainan game spelling bee dan puzzle game spelling bee dan puzzle game di sini keefektifitasan ke duanya terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa sama-sama berpengaruh dan sama-sama penting diterapkan bagi siswa. Dimana keduanya ini sama-sama mengasah otak dan melatih kemampuan mereka serta menarik minat siswa terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa kedua game tersebut sama² memberikan hasil yang optimal dibandingkan penggunaan salah satu secara terpisah.

KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas yang dapat peneliti simpulkan bahwasanya penelitian tersebut menunjukkan "perbandingan efektivitas antara Game Spelling Bee dan Puzzle Games dalam meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa" Kedua jenis permainan ini sama-sama berpengaruh untuk diterapkan. Dimana permainan ini dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, fokus, konsentrasi, kemampuan mengemukakan pendapat, pemecahan masalah, serta penguasaan kosakata siswa terutama dalam kemampuan kosakata bahasa Inggris. Dan sebaiknya pendidik harus menerapkan permainan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk menghasilkan kemampuan dan pembelajaran yang paling efektif dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam konteks pengajaran Bahasa Inggris di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adirasa, H. P. (2021). Metodologi Penelitian: Panduan Praktis Penelitian Masa Kini.
- Aini, K., Hidayatillah, Y., AR, M. M., Bahri, S., & Astuti, Y. P. (2023). Pelatihan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN Palongan. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 659-669.
- Aini, K., AR, M. M., & Ridwan, M. (2024). Growing Numeral Literacy Skills through Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics Based on Local Wisdom. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(1).

- AR, M. M. (2017). Implementasi pendidikan multikultural melalui pendekatan nilai luhur budaya dan Pancasila untuk membangun karakter mahasiswa dalam menghadapi arus globalisasi. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(2), 89-101.
- AR, M. M., & Asmoni, A. (2023, December). IDENTIFIKASI POLA ASUH ORANG TUA PERANTAU KE-JAKARTA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENDIDIKAN ANAK SEKOLAH DASAR (STUDI SDN KALIANGET BARAT V SUMENEP MADURA). In *PROSIDING SNAPMA (Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat LPPM UNIPMA)* (Vol. 1, pp. 111-119).
- Armadi, A., AR, M. M., & Aini, K. (2022). Training and Coaching Strengthening Character Education Based On School Culture InThe Upper Class Of Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Tamidung Batang-Batang. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 144-151.
- Astuti, Y. P. (2023). The Effect of the Cooperative Model With the Assistance of LKS on Class III Students' Learning at SDN Bumianyar II. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(2), 399-414.
- Astuti, Y. P., & Armadi, A. (2024). MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL MELALUI PROGRAM ESKUL PUBLIC SPEAKING DI SDIT AL-WATHONIYAH. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 6590-6602.
- Astuti, Y. P., & Jamilah, J. (2024). Penerapan Model Cooperative Learning dengan Teknik Two Stay Two Stray dalam Pembelajaran Ips di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 8-8.
- Astuti, Y. P., & AR, M. M. (2023). Implementation of the Campus Teaching Program Batch 3 in Building Scientific Literacy in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(7), 5140-5149.
- Azizah, L. F. (2019). Mengembangkan Kemandirian dan Motorik Halus pada Siswa Down Syndrome di Sekolah Luar Biasa (Slb). *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(1), 50-61. Learning in Secondary Schools. *Assyfa Journal of Multidisciplinary Education*, 1(2).
- CHOLI, A. (2023). Buku Ajar Problematika Bimbingan dan Konseling.
- Damayanti, N. P. U. I., AR, M. M., & Aini, K. (2024). KETERKAITAN PEMBELAJARAN RAGAM GEOGRAFIS DAERAH DENGAN DIAGRAM VENN DAN BILANGAN BULAT. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 102-109.
- Hardiansyah, F., AR, M. M., Hidayatillah, Y., & Astutik, C. (2023). UTILIZATION OF ECO-LITERACY IN SCIENCE LEARNING AS A TEACHING MEDIA IN ELEMENTARY SCHOOLS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1384-1396.
- Hardiansyah, F., & AR, M. M. (2022). Pelatihan Membuat dan Menggunakan Alat Peraga Game Eleven Pieces Multiplication (GEPION) untuk Memudahkan Menghitung Perkalian pada Guru di Sekolah Dasar. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 162-174.
- Hardiansyah, F., Armadi, A., AR, M. M., & Wardi, M. (2024). Analysis of Field Dependent and Field Independent Cognitive Styles in Solving Science Problems in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1159-1166.
- Hidayatillah, Y., AR, M. M., Astuti, Y. P., & Kumala, R. S. D. (2023). Pemberdayaan Masyarakat dalam Pencegahan Stunting Desa Aenganyar Kecamatan Giligenting Kabupaten Sumenep. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(05), 1195-1201.

- Hidayatillah, Y., Wahdian, A., & Misbahudholam, M. (2022). Peran Sekolah melalui Kegiatan Pembiasaan Terintegrasi Pembelajaran IPS untuk Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(4), 1422-1433.
- Jamilah, J., AR, M. M., Ridwan, M., Armadi, A., & Aini, K. (2023). Pendampingan Pembelajaran RBUS (Rumah Belajar Ustadzah Sundari) untuk Siswa Sekolah Dasar Sebagai Solusi Pembelajaran di Era Pandemi. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 104-113.
- Jamilah, J., Sukitman, T., & Fauzi, M. (2021). Opportunities and challenges of digital learning media during the covid-19 pandemic in primary school. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 11(2).
- Ridwan, M., AR, M. M., Budiyono, F., & Sukitman, T. (2023). Improve The Numeracy Skills of Fifth-Grade Students Through Self-Efficacy in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(3), 526-535.
- Sama, S., Bahri, S., & AR, M. M. (2022). Realizing creative innovative education through increasing digitalization skills in learning with canva media in the era of smart society 5.0. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-81.
- Sukitman, T., Hardiansyah, F., & AR, M. M. (2023). PENGUATAN NILAI PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *Karaton: Jurnal Pembangunan Sumenep*, 3(1).
- Sukitman, T., & Ridwan, M. (2021). Strengthening a student's character in the era of society 5.0 in primary school. In *Educational Innovation in Society 5.0 Era: Challenges and Opportunities* (pp. 178-181). Routledge.
- Syaifuddin, M., & Amirullah, A. (2020). Pengembangan Karakter Siswa Melalui Kegiatan Home Visit (Studi Kasus Tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Sumenep). *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(2), 107-117.
- Zainuddin, Z., Mulyadi, M., & Purwitasari, E. (2024). Optimalisasi Pemahaman Desain Pengelolaan Fasilitas Kelas melalui Kegiatan Bedah Kelas di Tingkat Sekolah Dasar Kabupaten Sumenep. *Edu-Dharma*, 2(2), 1-10.
- Zainuddin, Z. (2021, December). Kepatuhan Pesantren terhadap Program Vaksinasi Nasional di Era New Nomal. In *ICONIS: International Conference on Islamic Studies* (Vol. 5, pp. 17-26).
- Zainuddin, Z., AR, M. M., Hidayat, F., & Fadhilah, A. (2021). Penguatan komunikasi orang tua dan guru terhadap perkembangan belajar siswa sekolah dasar. *Prosiding SNAPP*, 119-122.