

Optimalisasi Penggunaan Game Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Panti Asuhan Nurul Jannah NW

Hilda Hastuti¹, Agus Syahid², Nur Alfilail³
hildahastuti@universitasbumigora.ac.id¹, agussyahid@universitasbumigora.ac.id²,
nuralfilail@universitasbumigora.ac.id³
^{1,2,3}Universitas Bumigora

Vocabulary is one element of language that must be learned. Learning vocabulary is the most important thing in learning English. As we know that vocabulary is the basic of communication which is very necessary. The use of interesting learning media and aims to make students more motivated in learning. Charades Games is the learning strategy can be used in these activities. This game makes learning more interesting because it makes students more active in learning English. The aim of the implementing charades game as media in learning is to increase students' vocabulary mastery and makes student more interest and fun in learning process. As the result of implementing charades games in learning vocabulary in Nurul Jannah NW Ampenan orphanage children, Mataram City shows that the students are taught to work in teams, solve the problems with team, and charades games is one of the appropriate game to teach and learn vocabulary, especially in teaching and learning Nouns. Additionally, charades games can be played without considering age boundaries.

Keywords: *charades games, learning strategies, vocabulary mastery*

Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan Bahasa Asing atau Bahasa internasional yang harus dipelajari. Penguasaan seseorang berkomunikasi dalam Bahasa Inggris akan memudahkannya dalam berinteraksi secara global. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Yani & Muryanti (tahun) dan Utami, et al (Mulyanti & Sya, 2023). Bahasa Inggris dalam dunia pendidikan, khususnya di Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari di sekolah. Bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama yang wajib dipelajari dan dikuasai oleh setiap orang, khususnya pelajar (Jumalia et al., 2023).

Bahasa Inggris juga diketahui sebagai salah satu Bahasa yang memiliki pengguna Bahasa terbanyak. Hal ini dapat dibuktikan dengan data yang dikemukakan oleh David Crystal (Rahma et al., 2023) bahwa penutur bahasa Inggris sebagai bahasa utama telah mencapai 377

juta orang di seluruh dunia pada tahun 2000 dan sebagai bahasa kedua sebanyak 350 juta orang. Posisi Bahasa Inggris sendiri di Indonesia adalah Bahasa Inggris adalah berfungsi sebagai Bahasa asing juga sangat memiliki peran penting dalam menunjang komunikasi internasional khususnya dunia pendidikan di Indonesia. Di Indonesia sudah masuk dalam kurikulum dan harus dipelajari dari tingkat pendidikan yang paling rendah hingga perguruan Tinggi. Bahasa Inggris ini sudah diwajibkan oleh pemerintah dikuasai dan dipelajari oleh pemerintah semenjak Indonesia Merdeka. Hal tersebut dilakukan oleh pemangku kebijakan guna menggiring sumber daya manusianya mampu berkomunikasi baik secara lisan tulisan dalam Bahasa Inggris, selain itu khususnya pembelajar, mengingat buku-buku referensi yang ada banyak menggunakan Bahasa Inggris sebagai Bahasa pengantar. Selanjutnya juga alasan pemangku kebijakan menurut (Rahma et al., 2023) hal tersebut dilakukan sebagai salah satu upaya menjabatani pembelajar Indonesia untuk dapat berkomunikasi atau menguasai Bahasa Inggris dengan baik dan benar sehingga nantinya dapat digunakan sebagai media komunikasi dengan penutur asli Bahasa Inggris atau non penutur Bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan pembelajaran yang mengajarkan kemampuan berkomunikasi siswa yang meliputi empat aspek keterampilan, yaitu mendengarkan (*listening skills*), berbicara (*speaking skills*), membaca (*reading skills*), dan menulis (*writing skills*) (Wulandari, 2023); (Widyahening & Sufa, 2022); (Agung et al., 2023); (Rohmatin, 2023); Zaim (Rahma et al., 2023). Pembelajaran keterampilan berbahasa itu sendiri tidak akan lepas dari empat keterampilan berbahasa tersebut. Tentunya untuk menguasai empat keterampilan berbahasa dalam Bahasa Inggris ada unsur atau elemen penting yang saling terintegrasi. Unsur-unsur tersebut antara lain tata bahasa, kefasihan, pengucapan, kosakata, dan ejaan (Widyahening & Sufa, 2022).

Pembelajaran keterampilan berbahasa komponen penting yang harus dikuasai oleh pembelajar Bahasa adalah kosa kata (*vocabulary*). Penguasaan kosa kata ini dapat membantu pembelajar dalam menguasai keterampilan Berbahasa Inggris. Peran pentingnya penguasaan kosa kata bagi pembelajar Bahasa ini juga ditegaskan oleh (Aisyah & Hidayatullah, 2023); (Rahma et al., 2023); Kartikasari, et al (Lase et al., 2023); (Rusanti et al., 2023); (Jumalia et al., 2023); (Jumalia et al., 2023); (Agung et al., 2023). Pernyataan tersebut dapat dijelaskan kembali bahwa kosa kata merupakan elemen dasar yang sangat penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh pembelajar Bahasa. Karena dengan penguasaan kosa kata yang baik akan

membantu pembelajar untuk dapat menuangkan atau menyampaikan ide dan gagasan mereka dalam Bahasa Inggris dan membuat mereka lebih percaya diri dalam berkomunikasi dalam Bahasa Inggris. Selanjutnya, keterampilan atau kemahiran seseorang dalam berbahasa dapat diukur salah satunya dari penguasaan atau pembendaharaan kosa kata yang dimiliki. Tentunya semakin banyak pembendaharaan kosa kata seseorang maka akan lebih terampil ia dalam berbahasa Inggris (Hadi & Syahid, 2022; Miswaty et al., 2020).

Namun dalam proses pembelajaran masih ditemukan masih kurangnya penguasaan kosa kata Bahasa Inggris dan peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi yang diberikan. Hal ini terjadi Karena kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Karena Bahasa Inggris dianggap pelajaran yang susah untuk dipelajari. Ini disebabkan kurangnya inovasi guru dalam memfasilitasi kelas salah satunya adalah karena tidak memanfaatkan media pembelajaran yang lebih kreatif guna menciptakan pembelajaran yang lebih menarik yang mana dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Ini sejalan dengan pendapat Agustawati & Asbari (Agung et al., 2023) metode pembelajaran di kelas yang kurang variatif sehingga siswa kurang dapat berperan aktif. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi serta mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajara. Hal tersebut dapat jelaskan bahwa guru masih menerapkan metode konvensional atau klasik Rus (Awwalia, 2023) & (Uti et al., 2021). Pembelajaran Bahasa Inggris dengan cara ini masih menitik beratkan proses pembelajaran terpusat pada guru atau dengan kata lain guru hanya memberikan pembelajaran dengan metode ceramah dan tugas pada saat proses pembelajaran berlangsung pada setiap pertemuan sehingga mereka merasa jenuh hal ini terjadi karena kurangnya inovasi yang dilakukan oleh guru seperti kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang variatif yang mampu menjadikan peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris.

Pada setiap tahap pendidikan atau pembelajaran guru memiliki peran penting. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Rohmatin (Tahun) juga menyarankan agar guru dapat mendukung pengetahuan peserta didik dalam mengeksloprasj kreatifitasnya dalam menyelesaikan masalah melalui pembelajaran dengan kata lain guru harus mampu memilih strategi yang tepat guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Karena pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat dapat berdampak pada minat dan motivasi peserta didik

dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris khususnya kosa kata Bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Aziza, 2024) bahwa media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif berpengaruh pada menurunnya motivasi dan minat peserta didik dalam belajar. Lebih jauh (Wulandari, 2023) menegaskan dalam memilih sebuah materi pembelajaran, media dan metode perlu pemahaman yang baik terhadap karakteristik peserta didik oleh guru.

Untuk mengurangi kesulitan peserta didik dalam mempelajari keterampilan berbahasa Inggris khususnya penguasaan kosa kata Bahasa Inggris yakni dengan bijak memilih dan menggunakan media atau metode pembelajaran yang menarik. karena pemanfaatan media menjadi sangat penting khususnya dalam membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas dan untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien Wahyu, Edu & Nardi (Jumalia et al., 2023). Hal ini juga dijelaskan kembali bahwa syogyanya pemilihan media atau metode pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik dengan mudah menyerap materi yang diajarkan karena proses pembelajaran dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Adanya media yang menarik saat mengajar dikelas agar materi dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu hal yang dapat dilakukan yakni dengan menggunakan strategi, metode ataupun media yang dapat menarik perhatian siswa El et al (Badu & Uloli, 2023).

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris dengan media atau metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Panti Asuhan Nurul Jannah NW Ampenan kota Mataram yaitu game. Karena menurut Anisa et al (Agung et al., 2023) game Salah satu metode yang dapat digunakan adalah belajar Bahasa Inggris melalui games. Penggunaan games dalam proses pembelajaran bahasa Inggris memiliki beberapa manfaat, yaitu pengajar dapat menyampaikan materi secara lebih menarik, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat kosakata yang diajarkan, dan interaksi antara guru dan siswa yang lebih aktif menyebabkan siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar Sahrawi et al (Agung et al., 2023). Selain itu, penggunaan games di kelas dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga siswa dapat berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Ini sejalan dengan pernyataan dari Annisa di dalam Penelitian yang telah dilakukan oleh (Agung et al., 2023) dengan judul *Peningkatan Bahasa*

Kosakata Bahasa Inggris Melalui Games SMA Negeri Penebel, dalam hasil risetnya dikatakan bahwa penggunaan games di kelas dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga siswa dapat berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan uasana pembelajaran kosakata bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa .

Tujuan dari kegiatan ini adalah adalah melihat optimalisasi penggunaan *games* khususnya *charades games* dalam pembelajaran kosa kata khususnya pembelajaran kosa kata benda dalam Bahasa Inggris yang dilakukan di Panti Asuhan Nurul Jannah NW. Ada banyak jenis permainan salah satu yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya dalam penguasaan kosa kata Bahasa Inggris dilakukan dengan pemanfaatan game pada anak panti asuhan Nurul Jannah NW Ampenan kota Mataram adalah *Charades Game*. Permainan sangat cocok digunakan untukl meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar karena memang game ini dibuat salah satu manfaatnya dapat digunakan dalam belajar kosa kata Bahasa Inggris kosakata khususnya kata benda.

Metode

Pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris dilakukan di Panti Asuhan Nurul Jannah NW Ampenan yang berlokasi di Jalan Energi, Jalan Melati Lingkungan Banjar, Kecamatan Ampenan, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Kegiatan pembelajaran ini berlangsung selama 1 hari yakni pada hari Sabtu pada Bulan Maret Tahun 2023. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris pada Anak Panti Asuhan Nurul Jannah NW Ampenan dapat di jabarkan sebagai berikut.

Tahap Persiapan

Pada tahap ini tim pelaksana berkoordinasi dengan pihak dari Tim bagian LPPM yang bertanggung jawab atau yang menjabatani tim pelaksana dengan dengan mitra atau tempat dilakukan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris ini yakni Panti Asuhan Nurul Jannah NW Ampenan Kota Mataram. Dalam hal ini pihak penanggung jawab dari pihak LPPM Universitas Bumigora berkoordinasi dengan Pihak Panti Asuhan bahwa akan diadakan pembelajaran Kosa kata Bahasa Inggris sesuai dengan Tanggal dan waktu yang telah disepakati. Setelah proses peizinaan selesai maka yang dilakukan adalah tahap persiapan materi dan strategi yang cocok digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik di Panti Asuhan Nurul Jannah NW Ampenan Kota Mataram.

Tahap Pelaksanaan

Untuk membantu proses pembelajaran Bahasa Inggris khususnya pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris, kegiatannya dilakukan dengan tatap muka. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada hari sabtu Tanggal 16 Maret 2023 di Panti Asuhan Nurul Jannah NW Ampenan Kota Mataram di mana peserta didik didampingi oleh 2 Instruktur yakni dari tim dosen Program Studi Sastra Inggris Universitas Bumigora. Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris khususnya pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris dengan penerapan *Game Charades* dibagi menjadi beberapa sesi pembelajaran di luar dari tahapan atau sesi implementasi *Game Charades* sendiri, yaitu *sharing session*, pembelajaran dengan penerapan *Game Charades*, *ice breaking* dan penutup. Berikut adalah diagram langkah-langkah pelaksanaan kegiatan.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Pada umumnya game adalah media atau metode yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam belajar dan hal ini juga dapat meningkatkan minat dan

motivasi peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris khususnya kosa kata Bahasa Inggris. Karena menurut Hill (Debora & Syeba, 2023) menyatakan bahwa permainan itu merupakan media yang dapat dijadikan stimulus yang kemudian dapat menimbulkan respon dan jika dikaitkan dengan teori belajar koneksi akan memberikan suatu pengalaman belajar yang diharapkan, sehingga belajar bisa menjadi kebiasaan yang sesungguhnya, karena belajar Bahasa Inggris dimulai dari kebiasaan. Penggunaan game oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris membantu siswa agar lebih terampil dalam mempelajari bahasa yang sedang dipelajari.

Mengingat pentingnya penguasaan kosa kata bagi pembelajar Bahasa Inggris secara umum dan anak Panti Asuhan Nurul Jannah NW Ampenan Kota Mataram secara khususnya. Namun masih ditemukan kurangnya penguasaan kosa kata pada peserta didik Panti Asuhan Nurul Jannah NW Ampenan Kota Mataram. Hal tersebut disebabkan kurangnya praktik baik secara lisan maupun tulisan secara masih kurangnya inovasi atau kurangnya pemanfaatan media atau metode yang tepat dalam proses pembelajaran. Untuk itu perlu diimplemetasikan atau diadakan pengajaran Kosa kata Bahasa Inggris dengan mengoptimalkan peran media permainan dalam hal ini dipilih *Charades Game* dalam kegiatan pembelajaran. Dalam aktivitas pembelajaran instruktur membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, di mana setiap tim atau kelompok harus bertindak atau memperagakan dengan gerakan setiap kosa kata dan anggota timnya harus menebak dengan tepat kosa kata yang diperagakan dan seterusnya.

Pembahasan

Pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris dengan game digunakan untuk membantu peserta didik Anak Panti Asuhan Nurul Jannah NW Ampenan Kota Mataram agar lebih mudah dalam belajar keterampilan berbahasa Inggris khususnya pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris. Seperti diketahui penguasaan kosa kata adalah salah satu elemen penting dalam belajar Bahasa. Hal ini sejalan dengan menurut (Widyahening & Sufa, 2022) & Rahayu ((Widyahening & Sufa, 2022)Kosa kata merupakan salah satu komponen atau elemen utama, selain grammar atau tata bahasa, yang memang tidak dapat dipisahkan dari empat ketrampilan berbahasa tersebut. Belajar kosakata tidak hanya menghafalkan kata-kata saja, namun juga membutuhkan kemampuan untuk mengenali kata-kata tersebut, bagaimana cara mengingatnya, bagaimana mengucapkannya dan bagaimana menggunakannya dengan tepat dan benar dalam kalimat.

Untuk itu perlu adanya strategi yang tepat dalam kegiatan pembelajaran kosa kata

pada Anak Panti Asuhan Nurul Jannah NW Ampenan Kota Mataram agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan pada akhirnya mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar kosa kata Bahasa Inggris. Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah permainan. Menurut Santoso (Uti et al., 2021) game merupakan salah satu media bagi anak-anak untuk belajar yang bisa mengembangkan kognitif, sosial, emosional dan fisik peserta didik. Dalam pembelajaran sebuah game perlu dibuat menantang dan bisa memotivasi peserta didik sehingga menjadi menarik. Penggunaan game dalam pembelajaran akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran bahasa Inggris serta bisa meningkatkan atusiasme peserta didik dalam pembelajaran.

Di awal kegiatan pembelajaran diawali dengan sesi *sharing* dalam sesi ini peserta didik diminta menceritakan pengalaman mereka dalam belajar Bahasa Inggris baik terkait kesulitan dan tantangan dalam belajar. Kegiatan ini mampu membangun kedekatan emosional antara tim dan instruktur. Selanjutnya kegiatan *ice breaking* dilakukan dengan beberapa simulasi yang diperagakan oleh instruktur dan secara bersama sama diikuti oleh semua tim. Sesi selanjutnya pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris dengan permainan *Charades Games*.

Implementasi *Charades Games* dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris

Penguasaan kosa kata Bahasa Inggris sangat penting untuk dikuasai oleh pembelajar Bahasa Inggris. Penguasaan kosa kata ini memiliki peran penting dalam penguasaan keterampilan berbahasa seperti keterampilan mendengarkan (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Hal tersebut dapat dengan kata lain dapat dikatakan sesuai dengan pendapatnya (Agung et al., 2023) menyatakan bahwa penguasaan kosakata merupakan prioritas agar dapat memiliki kemampuan bahasa Inggris yang baik.

Sebaliknya, kurangnya penguasaan kosa kata dalam keterampilan Berbahasa Inggris memiliki efek pada rendahnya keterampilan berbahasa peserta didik. Hal ini sejalan dengan Sa'd & Rajabi (Agung et al., 2023) jika siswa kurang menguasai kosakata, maka akan sulit bagi mereka untuk memahami percakapan dan bacaan dalam bahasa Inggris. Untuk membangun pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar kosa kata Bahasa Inggris maka media yang dipilih adalah permainan. Ini sejalan dengan pendapatnya (Uti et al., 2021) penggunaan game dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi pelajaran

bahasa Inggris serta bisa meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Manfaat lain yang didapatkan dengan pemanfaatan permainan sebagai media dalam pembelajaran kosakata dalam Bahasa Inggris adalah atmosfer pembelajaran akan lebih hidup atau pembelajaran akan lebih terpusat pada peserta didik. Hal ini akan berdampak pada minat dan motivasi peserta didik akan meningkat dalam belajar keterampilan berbahasa khususnya dalam penguasaan kosakata dalam Bahasa Inggris, jika minat dan motivasi peserta didik meningkat maka akan lebih mudah bagi peserta didik dalam menerima dan memahami serta menguasai materi yang diajarkan. Untuk lebih lengkapnya manfaat dari implementasi atau optimalisasi game dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris ini dapat diperjelas atau ditegaskan dengan penjelasan dari Sahrawi et al (Agung et al., 2023) bahwa penggunaan permainan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris memiliki beberapa manfaat di antaranya, yaitu (1) pengajar dapat menyampaikan materi secara lebih menarik; (2) siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat kosakata yang diajarkan; dan (3) interaksi antara guru dan siswa yang lebih aktif menyebabkan siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar.

Mengingat salah satu karakteristik yang tidak bias lepas dari dunia anak-anak adalah salah satunya menyukai permainan. Salah satu permainan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada Anak Panti Asuhan Nurul Jannah NW Ampenan Kota Mataram adalah *Charades Games* (permainan menebak). Dalam permainan ini peserta didik harus mampu mengekspresikan atau memperagakan kata dengan gerakan tubuh. Menurut Nisbet & Tindall (Wulandari, 2023) *charades games* merupakan salah satu tipe permainan yang melatih siswa untuk menuliskan atau menebak kata dari siswa yang lain dengan memberikan kata kunci melalui gerakan. Berikut adalah salah satu dokumentasi kegiatan pembelajaran dengan implementasi *charades games*.



Gambar 2. Foto Dokumentasi Pembelajaran

Dalam proses implementasi permainan *charades games* pada peserta didik di Panti Asuhan Nurul Jannah NW Ampenan kota Mataram dibagi ke dalam beberapa kelompok, setelah kelompok sudah dibagi lalu instruktur menunjuk perwakilan dari masing - masing kelompok untuk mengambil kertas kecil yang sudah dilabeli kata atau kosa kata khususnya kata benda secara random. Setelah itu perwakilan yang maju akan mengekspresikan atau memperagakan dengan gerakan kata yang telah diambil secara acak, bila anggota kelompok mampu menjawab maka perwakilan kelompok tersebut diminta untuk menempel kata yang telah diperagakan dan berhasil ditebak dengan benar di sebuah kertas kartun yang disiapkan oleh instruktur lengkap dengan pohon tanpa daun, kata-kata yang berhasil ditebak dengan baik itulah yang kemudian ditempel untuk menjadi daun pohon sehingga terbentuk pohon kata dan hal tersebut dilakukan secara terus menerus sampai semua anggota mendapat kesempatan yang sama untuk mengekspresikan atau memperagakan kata yang telah disediakan. Setelah semua kata benda telah berhasil ditebak dan ditempel di pohon kata lalu instruktur dan peserta didik secara bersama sama melafalkan kosa kata yang ada dengan pelafalan atau pengucapan yang baik dan benar.

Optimalisasi penggunaan permainan dalam proses pembelajaran keterampilan Bahasa Inggris sangat dianjurkan bagi pengajar Bahasa khususnya pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris. Karena mengingat penguasaan kosa kata merupakan salah hal yang harus

diperioritaskan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa. *Charades Games* adalah salah satu jenis permainan yang dapat dijadikan pertimabngan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran guna pembelajaran lebih menyenangkan karena salah satu manfaat dari permainan ini dapat meningkatkan kosakata khususnya kata benda hal ini sejalan dengan pendapat (Wulandari, 2023) bahwa ada tiga manfaat dari implementasi *charades games* antara lain, yaitu (1) meningkatkan kemampuan kosakata khususnya kata benda; (2) meningkatkan antusias dan keaktifan siswa di kelas; (3) mengurangi rasa bosan terhadap materi.

Kesimpulan

Pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan optimalisasi peran *Charades Games* di Anak Panti Asuhan Nurul Jannah NW Ampenan Kota Mataram memberikan banyak manfaat. Pembelajaran menggunakan *Charades Games* memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Kasbolah (Wulandari, 2023) menyarankan untuk mengurangi kesulitan dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas maka guru harus bisa mempertimbangkan sesuatu yang bisa menciptakan situasi kelas yang membuat siswa termotivasi untuk belajar. (Wulandari, 2023) memberikan salah satu alternatif game yakni *Charades Games* yang mana permainan ini dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa batas usia. Siswa terlihat antusias selama mengikuti proses pembelajaran. Selain meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa, games ini juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja dalam tim, melatih memori dan konsentrasi, serta mengasah keterampilan berbahasa Inggris. Selain itu, sesi *sharing* di awal kegiatan serta *ice breaking* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan nilai-nilai positif pada siswa.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih yang mendalam diucapkan kepada kepala Yayasan Panti Asuhan Nurul Jannah NW Ampenan Kota Mataram yang telah bersedia memberikan izin dan ruang kepada kami untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran dengan bantuan media game yakni *Charades Games* sehingga pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris tersebut menjadi lebih menarik dan menyenangkan dan tentunya dapat bernilai positif bagi peserta didik.

Daftar Pustaka

- Agung, I. G. A. M., Skolastika, I. M. P., Damayanti, N. L. P. T., & Wisanta, P. A. (2023). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Games Bagi Siswa SMA Negeri 1 Penebel. *Mdani: Indonesia Journal OF Civil Society*, 5(1), 28–34. <https://doi.org/10.35970/madani.v1i1.1705>
- Aisyah, N., & Hidayatullah, M. H. (2023). Implementasi Aplikasi Duolingo dalam Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mdrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 44–59.
- Awwalia, L. (2023). Kreativitas Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Permainan Tebak Kata. *Journal of Education For All (EduFA)*, 1(1), 81–87.
- Aziza, F. A. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengingat Vocabulary Bahasa Inggris dengan Menggunakan Model Team Games Tournament pada Siswa Kelas 3 di MI Tarbiyah Falah. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3646–3659.
- Badu, H., & Uloli, H. (2023). Flashcard sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa SDN Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal Pengabdian Teknik Industri*, 2(2), 72–777. <https://doi.org/https://doi.org/19.37905/jpti.v2i2>
- Debora, & Syeba, S. (2023). Pengenalan Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Metode Permainan Cat and Mouse di Desa Sangal Kalimantan Tengah. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 895–901. <https://doi.org/https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i2.7677>
- Hadi, M. Z. P., & Syahid, A. (2022). Pelatihan Bahasa Inggris bagi Pemuda Karang Taruna Desa Bilebante dengan Penerapan Metode Audio Visual. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 297–304.
- Jumalia, Hariadi, F., & Talakua, A. C. (2023). Pengenalan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kosa Kata Benda Dalam Bahasa Inggris. *Mitra Mahajana: Jurnal PEngabdian Masyarakat*, 4(2), 78–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i2.2685>
- Lase, I. A. T., Waruwu, Y., Zebua, E. P., & Harefa, A. T. (2023). Improving The Students' Vocabulary Mastery Through Anagram Gmae at The Tenth Grade of SMK Negeri 1 Gunungsitoli Barat in 2022/2023. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 621–628.
- Miswaty, T. C., Syamsurrijal, S., Hadi, M. Z. P., & Ulfa, B. A. (2020). Pelatihan bahasa Inggris dan pembukuan keuangan bagi masyarakat Desa Langko. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 1(2), 166–171.
- Mulyanti, E., & Sya, M. F. (2023). Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Media Kartu Bergambar di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(504–509).
- Rahma, U., Ariyani, A., & K, M. S. (2023). Meningkatkan Kemampuan KOsakata Bahasa Inggris Melalui Permainan Kata Berantai. *Indonesian Journal Pedagogical and Social Sciencies*, 3(1), 45–54.
- Rohmatin. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan

Kemampuan Vocabulary Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH:Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–87.

Rusanti, P., Susandi, N. K. A. S., & Devi, N. L. P. L. (2023). Pelatihan Kosakata Bahasa Inggris dengan Model Cooperative Learning pada Kelas XII Mipa di SMA Negeri 1 Selemadeg. *Bdi Widya Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.59997/awjpm.v2i2.2806>

Uti, H. Y., Munir, & Said Siti Dahlia. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game pada Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Daring dan Luring di MTs N 1 Gorontali. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 10–17.

Widyahening, C. E. T., & Sufa, F. F. (2022). Pembelajaran KOsa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1135–1145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1341>

Wulandari, C. (2023). Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Metode Total Physical Response Melalui Charades Game Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pada Siswa Kelas VI Di SDN Pendem 02 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(1), 260–285.

