

MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DAN KEMAMPUAN BERPIKIR CEPAT SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) SE-SUMATERA BARAT MELALUI KOMPETISI ENGLISH SCRABBLE GAME

Desi Andriani*¹, Rahma Dania², Rosi Kumala Sari

Universitas Putra Indonesia YPTK Padang^{1,2,3}

Corresponding Author

Desiandriani343@yahoo.com

ABSTRACT. Learning English vocabulary is very important for students from primary school to university level. Mastery of English vocabulary is a basic skill that students must possess in order to master all English language skills, namely listening, reading, speaking and writing. Unfortunately, many students face difficulties in learning English due to their limited vocabulary. Therefore, effective methods are needed to improve students' English vocabulary, including those in secondary school. One method that can be used is the Scrabble game. The purpose of this article is to determine the extent to which the use of Scrabble helps students expand their English vocabulary. The method used in this study is a literature study with a qualitative approach. The results of this study show that the use of Scrabble can help students expand their English vocabulary. Students must actively search for, understand, and use vocabulary in the appropriate context to win the game. In this way, Scrabble not only becomes a tool for learning vocabulary, but also helps students to internalise and apply that vocabulary in real situations. With Scrabble, English language learning becomes more interesting and effective, helping students develop their English language skills. The conclusion of this study is that the use of Scrabble can help students expand their English vocabulary.

Keywords: Scrabble, English, Vocabulary.

ABSTRAK. Pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa mulai sekolah dasar sampai tingkat perguruan sangatlah penting. Penguasaan terhadap kosakata bahasa Inggris adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa untuk dapat menguasai semua skill bahasa Inggris yaitu listening, reading, speaking dan writing. Namun sayangnya banyak kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam mempelajari bahasa Inggris karena kurangnya kosakata yang mereka miliki. Sehingga diperlukan metode yang efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa, termasuk siswa yang sedang duduk di sekolah menengah atas. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah scrabble game. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan Scrabble membantu siswa dalam memperluas kosakata bahasa Inggris. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode studi pustaka dengan pendekatan kualitatif. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan bahwa penggunaan Scrabble dapat membantu siswa dalam memperluas kosakata bahasa Inggris mereka. Siswa harus secara aktif mencari, memahami, dan menggunakan kosakata dalam konteks yang tepat untuk memenangkan permainan. Dengan cara ini, Scrabble tidak hanya menjadi alat pembelajaran kosakata, tetapi juga membantu siswa untuk menginternalisasi dan mengaplikasikan kosakata tersebut dalam situasi nyata. Dengan adanya Scrabble, pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan efektif, membantu siswa mengembangkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Scrabble sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan kosakata siswa.

Kata Kunci : Scrabble, Bahasa Inggris, Kosakata.



1. Pendahuluan

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah salah satu bentuk Tridharma Perguruan Tinggi. Pada kegiatan PKM kali ini fokus dalam memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah Tingkat Menengah atas yang ada di Sumatera barat untuk memperkaya, memperluas, memperbanyak penguasaan kosakata Bahasa Inggris Siswa. PKM ini diusulkan untuk melakukan kegiatan yang bersifat edukasi yang dilaksanakan di Kampus UPI YPTK Padang. Dengan memiliki kosakata Bahasa Inggris, siswa akan mudah menguasai semua keahlian Bahasa Inggris. Seperti keahlian atau kemampuan dalam berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis dalam Bahasa Inggris.

Permainan *Scrabble* dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dan kemampuan berpikir cepat karena pemain harus dengan cepat menyusun kata-kata dari huruf yang tersedia, memprioritaskan strategi dan perolehan poin. Pemain perlu berpikir cepat untuk menemukan kata yang sesuai dengan huruf yang ada, sambil mempertimbangkan bonus pada papan.

2. Landasan Teori

Di era globalisasi saat ini bahasa Inggris sangat berperan penting karena bahasa Inggris merupakan bahasa yang universal. Ditambah lagi, bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang paling banyak digunakan berkomunikasi oleh masyarakat di era 4.0 (Fatimah & Ardiani, 2018). Di Indonesia sendiri bahasa Inggris adalah bahasa asing pertama sehingga perlu untuk diperkenalkan sejak dini kepada anak-anak (Widyahening & Sufa, 2022). Dengan menguasai bahasa Inggris kita dapat berkomunikasi dengan orang dari berbagai Negara (Amri et al., 2020). Selain itu dengan menguasai bahasa Inggris akan meningkatkan peluang kerja, memperluas wawasan serta dapat meningkatkan rasa percaya diri (Rahmawati, 2022). Untuk bisa bahasa Inggris siswa perlu menguasai banyak kosakata bahasa Inggris (Pohan et al., 2022). Kosakata mengambil peran penting dalam belajar bahasa Inggris karena tanpa kosakata kita tidak mungkin bisa menguasai empat skill Bahasa Inggris. Berikut adalah beberapa cara bagaimana *Scrabble* melatih kemampuan berpikir cepat:

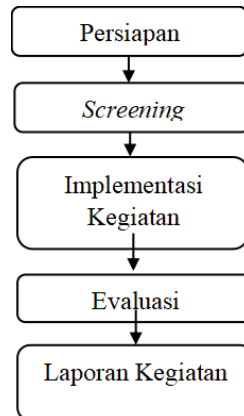
- a. Menyusun kata dengan cepat
Pemain harus cepat memproses huruf yang ada dan menyusunnya menjadi kata yang valid.
- b. Mempertimbangkan strategi:
Pemain perlu mempertimbangkan bonus pada papan, kombinasi huruf, dan potensi kata yang dapat dimainkan di giliran berikutnya.
- c. Mencari kata-kata yang belum pernah dilihat sebelumnya:
Scrabble dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa untuk mengingat informasi dan menemukan kata-kata baru.
- d. Memperluas kosakata
Dengan bermain *Scrabble*, siswa akan secara otomatis belajar lebih banyak kosakata dan meningkatkan kemampuan berbahasa Anda.

Selain meningkatkan kemampuan berpikir cepat, *Scrabble* juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif, motorik, dan imajinatif. Permainan ini juga dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca dan mengeja.

3. Metode Pengabdian

Secara umum, tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan tema “Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dan Kemampuan Berpikir cepat Siswa Sekolah Menengah Atas melalui Kompetisi *English Scrabble Game* ini dibagi ke dalam 4 (empat) tahapan, yaitu

tahapan persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi program dan tahapan pelaporan, seperti terlihat pada urutan gambar 3.



Gambar 1. Diagram Proses Implementasi Kegiatan

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini terdiri dari beberapa kegiatan berikut:

1. Survei, tim PKM melakukan survei lokasi mitra untuk mengetahui dan mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dialami oleh mitra.
2. Pembentukan tim PKM, pembentukan tim disesuaikan dengan jenis kepakaran yang diperlukan dalam menyelesaikan permasalahan mitra.
3. Pengajuan dan pembuatan proposal yang berisikan solusi dalam menyelesaikan permasalahan mitra ke LPPM perguruan tinggi.
4. Koordinasi tim dan mitra, perencanaan pelaksanaan program PKM secara konseptual berdasarkan proposal yang telah diajukan. Penyusunan jadwal dan perihal terkait dengan prosedur kegiatan, dan penerbitan surat tugas panitia kegiatan
5. Persiapan media pembelajaran dan bahan sosialisasi sesuai dengan tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat.

Tahap Screening

Belajar bahasa Inggris dengan menggunakan media scrabble akan dilaksanakan dengan melibatkan siswa secara aktif, sosialisasi, observasi, serta pemaparan materi secara langsung.

- a. Lingkup Pelaksanaan
Menyediakan alat permainan *scrabble* dan bahan persiapan kegiatan untuk memandu kompetisi permainan scrabble berbahasa Inggris.
 1. Memberikan pengetahuan tentang aturan main scrabble
 2. Mengajukan proposal kegiatan sebagai bahan dasar pelaksanaan kegiatan, serta acuan untuk mensukseskan kegiatan.
- b. Prosedur kerja
Dalam pelaksanaan kegiatan, metode dan langkah yang dilakukan akan dijelaskan sebagai berikut:
 1. Melakukan rapat koordinasi bersama Tim PKM Mandiri UPI YPTK Padang dalam waktu yang terukur dan tersistem.
 2. Memilih tema dan kebijakan-kebijakan penting terkait bentuk kegiatan yang akan diselenggarakan
 3. Melakukan komunikasi dengan mitra. Komunikasi ini diakhiri dengan membuat kerja sama berupa jadwal kegiatan PKM.



4. Merealisasikan seluruh agenda di atas secara tertulis dalam naskah proposal kegiatan PKM, kemudian menyerahkannya kepada LPPM UPI YPTK Padang sesuai dengan arahan dan prosedur yang telah ditentukan.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dengan melakukan analisis, pendidikan dan sosialisasi pada sekolah yang digunakan.

a. Metode Analisis

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), ada beberapa pengertian analisis sebagai berikut: Penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya).

Analisis Kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna perspektif subjek lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu bisa fokus penelitian dan sesuai dengan fakta di lapangan sebagaimana jenis metode penelitian data kualitatif tersebut. Selain itu juga landasan teori bisa bermanfaat untuk memberikan gambaran yang umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.

b. Metode Pengabdian

Metode pengabdian melakukan sebuah metode dalam pembelajaran sehingga menghasilkan sebuah pemahaman bahwa siswa dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris melalui sebuah permainan yang sangat menghibur dan membuat peserta didik menjadi bersemangat dan menyenangkan Bahasa Inggris. Subjek pada pengabdian kali ini adalah siswa siswi SLTA/MA se Sumatera Barat. Langkah pertama yang dilakukan memberikan penyampaian materi mengenai pembelajaran kosakata menggunakan media *English Scrabble Game*.

c. Metode Sosialisasi

Permainan ini dimainkan dengan cara:

1. Mengenalkan aturan main *English Scrabble Game* kepada semua siswa yang akan berkompetisi
2. Menjelaskan waktu yang dibatasi oleh dewan juri
3. Menyebutkan tata cara penilaian skor
4. Meminta siswa bermain dengan sportif jauh dari supporter

Tahap Evaluasi

Dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah program dilaksanakan. Indikator keberhasilan program dari pelaksanaan kegiatan ini terlihat dari bertambahnya minat dan motivasi mitra terhadap belajar Bahasa Inggris. Evaluasi ini dilakukan secara berkala dengan melakukan observasi.

Tahap Pelaporan

Penyusunan laporan dilakukan sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan program untuk kemudian dilakukan publikasi.

Partisipasi Mitra

Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, maka dalam realisasi program diharapkan mitra dapat berpartisipasi dengan kegiatan sebagai menjadi peserta sosialisasi dan mengikuti kompetisi *English Scrabble Game*.

4. Hasil Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian Masyarakat diadakan pada tanggal 7 Mei 2025. Kegiatan ini dilaksanakan guna mengetahui dan meningkatkan kemampuan kosakata serta kemampuan berfikir cepat dan kritis siswa SMA. Pada kegiatan ini, siswa diberikan beberapa huruf dan mereka diminta untuk membuat kosakata dari huruf yang mereka miliki. Seperti huruf yang

dimiliki siswa Adalah l,o,u,f,y,n maka dari huruf yang ad aini siswa bisa membentuk kata you. Begitu juga selanjutnya dengan huruf lain yang dimiliki siswa.



Gambar 1 Perlombaan *scrabble* untuk meningkatkan kosakata siswa



Gambar 2 siswa sedang berfikir cepat dan kritis dalam membentuk kosakata dari huruf yang mereka miliki dan dinilai oleh juri



Gambar 3 siswa sedang berfikir dan mencoba menyambung dan mencari peluang menyambung kosakata

5. Penutup

Scrabble dapat meningkatkan kemampuan berfikir cepat dan dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa. Permainan scrabble dapat dimanfaatkan semua kalangan Pendidikan seperti Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas dan jenjang perkuliahan.

Referensi

- Amri, S., Syafrizal, S., & Maizarah, M. (2020). Tricks To Master English Vocabulary Through Interactive Activities At The Puri Kasih Orphanage Tembilahan.
- Fatimah, & Ardiani. (2018). Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian. Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian, 1(1), 336–343. <https://www.eprosiding.umnaw.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/106>
- Gweny, A. (2013). The Use Of “Komunikata” Game To Increase Vocabulary Of The Seventh Graders In Smp Negeri 23 Surabaya
- Jurnal Karya Abdi, 1(02), 127–135. <https://doi.org/10.32520/karyaabdi.v1i02.1160>
- Bakhsh, S. A. (2016). Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. *English Language Teaching*, 9(7), 120. <https://doi.org/10.5539/elt.v9n7p120>
- Dewi, H. C., & Puspitasari, T. (2021). Penerapan Permainan Cross Word Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(5), 467. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i5.8676>
- Pohan, S., Irmayana, A., Husainah, N., & Saputra, F. B. (2022). Memperkenalkan Vocabulary Melalui Lagu Pada Anak. 1(2), 304–308.
- Rahmawati, F. (2022). Penggunaan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar . Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat, 645–665. <https://doi.org/10.18196/ppm.42.882>



- Sahrawi, S., Hafis, M., Sari, D. S., Astuti, D. S., & Wiyanti, S. (2018). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Games Untuk Menarik Minat Belajar Siswa Smp Awaluddin. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 166. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v2i2.1005>
- Widyahening, C. E. T., & Sufa, F. F. (2022). Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 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>