

Penguatan Kosakata Anak melalui Pembelajaran Berbasis Permainan di Yayasan Remaja Masa Depan

Naissa Untara¹, Nuke Zahrani², Aisyah nur safitri³, Aldi SeloSambowo⁴, Alia Maulana⁵, Ananta Fahma⁶, Anggi Fitrianti⁷, Shinta Nurhaliza⁸

1,2,3,4,5,6,7,8Universitas Pamulang

Email : ¹ untaranaissa25@gmail.com

Abstrak

Program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan pemerolehan kosakata Bahasa Inggris anak usia 7-10 tahun di Yayasan Remaja Masa Depan melalui pendekatan Creative English Corner yang berbasis permainan. Model pembelajaran yang diterapkan mengintegrasikan stimulasi visual, pemaknaan kosakata melalui gerak fisik, pengulangan kontekstual, dan produksi bahasa spontan dalam kegiatan bermain. Aktivitas pembelajaran mencakup pengenalan kosakata melalui kartu visual, permainan tebak kata berbatas waktu, pembangunan narasi sederhana, serta penerapan Total Physical Response (TPR) untuk memperkuat asosiasi makna. Program dilaksanakan dalam tiga tahap sistematis: asesmen kebutuhan dan perancangan pembelajaran, implementasi sesi interaktif, serta evaluasi perkembangan linguistik dan afektif peserta. Hasil implementasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata, keberanian dalam produksi ujaran, retensi memori yang lebih baik, serta kemandirian berpartisipasi secara verbal. Pembelajaran berbasis permainan berhasil menciptakan lingkungan belajar yang rendah kecemasan, mengurangi hambatan psikologis, dan memfasilitasi pemerolehan kosakata melalui pengalaman langsung. Temuan ini mengukuhkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai pemacu motivasi, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang efektif untuk memperkuat pemerolehan kosakata Bahasa Inggris anak dalam konteks pendidikan non-formal..

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Media Sosial, Usia Dini, Total Physical Response

Abstract

This community engagement program was designed to enhance English vocabulary acquisition among children aged 7-10 at Yayasan Remaja Masa Depan through the Creative English Corner play-based approach. The implemented learning model integrates visual stimulation, vocabulary meaning-making through physical movement, contextual repetition, and spontaneous language production within play activities. Learning activities include vocabulary introduction through visual cards, timed guessing games, simple narrative construction, and Total Physical Response (TPR) implementation to reinforce meaning association. The program was conducted

in three systematic phases: needs assessment and learning design, interactive session implementation, and evaluation of linguistic and affective development. Implementation results showed significant improvements in vocabulary mastery, courage in utterance production, better memory retention, and independent verbal participation. Play-based learning successfully created a low-anxiety learning environment, reduced psychological barriers, and facilitated vocabulary acquisition through direct experience. These findings confirm that game-based learning serves not only as a motivation trigger but also as an effective pedagogical instrument for strengthening children's English vocabulary acquisition in non-formal educational contexts.

Keywords: English, Social Media, Early childhood, Total Physical Response

PENDAHULUAN

Penguasaan bahasa internasional, khususnya Bahasa Inggris, sejak usia dini telah menjadi sebuah kebutuhan fundamental dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan literasi global dan membangun kecakapan komunikasi lintas budaya (Graddol, 2006). Dalam konteks Indonesia, hal ini semakin relevan seiring dengan integrasi ekonomi global dan pesatnya perkembangan teknologi informasi yang menuntut kemampuan berinteraksi dengan dunia yang semakin terhubung (Lauder, 2008). Namun, keberhasilan pembelajaran bahasa pada anak-anak tidak dapat hanya diukur dari frekuensi paparan linguistik semata, melainkan sangat bergantung pada kualitas dan karakteristik pengalaman belajar itu sendiri (Lightbown & Spada, 2013). Faktanya, banyak lingkungan belajar non-formal, seperti yayasan atau komunitas belajar yang melayani anak-anak dari latar belakang sosial-ekonomi menengah ke bawah, menghadapi kendala signifikan dalam hal akses terhadap metode pengajaran yang inovatif, bahan ajar yang menarik, dan strategi pedagogis yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif dan psikologis anak (Nation, 2008).

Berdasarkan observasi awal dan needs assessment yang dilakukan di Yayasan Remaja Masa Depan, teridentifikasi sebuah pola pembelajaran Bahasa Inggris yang masih bersifat konvensional. Pendekatan yang digunakan cenderung menempatkan kosakata (*vocabulary*) sebagai objek hafalan diskret, bukan sebagai alat untuk pengalaman berkomunikasi yang otentik. Kosakata diajarkan secara terisolasi melalui metode drill and practice, tanpa konteks yang memadai untuk pemakaiannya. Konsekuensi dari pendekatan ini tampak jelas: anak-anak mengalami kesulitan dalam mempertahankan memori jangka panjang terhadap kosakata yang telah dipelajari, menunjukkan sikap pasif selama sesi belajar, dan memperlihatkan tanda-tanda kecemasan berbahasa (*language anxiety*) yang tinggi ketika mereka diminta untuk memproduksi ujaran secara spontan (Horwitz, 2001). Kondisi ini mengindikasikan adanya *affective filter* yang tinggi, yang menghambat proses pemerolehan bahasa (Krashen, 1982).

Dalam perspektif perkembangan bahasa anak, penelitian di bidang psikolinguistik dan pendidikan bahasa membuktikan bahwa pemerolehan kosakata akan menjadi lebih kuat, bermakna, dan tahan lama ketika terjadi secara kontekstual, melibatkan berbagai indera (*multisensori*), dan terintegrasi dalam aktivitas yang menyenangkan (Cameron, 2001).

Teori *Comprehensible Input* yang dikemukakan Krashen (1985) menekankan bahwa input bahasa akan lebih mudah diproses dan diakuisisi oleh pembelajar muda apabila disajikan dalam bentuk yang dapat dipahami, relevan dengan minat mereka, dan yang terpenting, tidak menimbulkan tekanan afektif. Suasana belajar yang tegang dan penuh tekanan justru akan menaikkan *affective filter*, sehingga menghambat input untuk mencapai bagian otak yang bertanggung jawab untuk akuisisi bahasa.

Sejalan dengan itu, teori *Play-Based Learning* memberikan landasan yang kuat tentang mengapa permainan merupakan medium yang powerful dalam pembelajaran. Permainan bukan sekadar aktivitas rekreasional pengisi waktu, melainkan sebuah medium belajar alamiah bagi anak yang secara simultan menghubungkan dan mengaktifkan aspek neurologis, emosional, sosial, dan linguistik (Pyle & Danniels, 2017). Melalui permainan, anak-anak terlibat dalam problem-solving, negosiasi makna, dan eksperimen linguistik tanpa takut akan kesalahan, yang pada gilirannya membangun kepercayaan diri dan kelancaran berbahasa (Vygotsky, 1978).

Berdasarkan kerangka teoretik inilah, program "Creative English Corner" dirancang. Program ini diusung sebagai sebuah intervensi edukatif yang bertujuan mentransformasi ruang belajar Bahasa Inggris di Yayasan Remaja Masa Depan. Esensi dari program ini adalah menempatkan kosakata bukan sebagai daftar hafalan yang statis, melainkan sebagai alat hidup (*living tool*) yang digunakan secara dinamis dalam interaksi sosial, permainan imajinatif, ekspresi diri, dan kolaborasi kreatif. Dengan demikian, program ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan perbendaharaan kata anak, tetapi lebih jauh, untuk menumbuhkan motivasi intrinsik, mengurangi kecemasan berbahasa, dan membangun fondasi yang kuat untuk keterampilan komunikatif dalam Bahasa Inggris.

METODE

Program ini dilaksanakan melalui tiga fase terintegrasi. Fase asesmen awal dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara dengan pengajar, dan pengukuran respons anak terhadap stimulus bahasa. Temuan menunjukkan anak-anak merespons lebih baik pada pembelajaran yang melibatkan tekanan waktu ringan, kompetisi sehat, visual menarik, dan aktivitas fisik. Berdasarkan temuan ini, dirancang modul "Creative English Corner" dengan prinsip keberagaman stimulus, ritme cepat, interaksi intensif, dan pengulangan kosakata secara natural dalam permainan.

Pada fase implementasi, diterapkan empat aktivitas inti yang saling terkait. Pertama, pengenalan kosakata melalui kartu visual yang dikaitkan dengan objek nyata dan gerakan tubuh untuk memperkuat asosiasi makna secara multisensori. Kedua, permainan menebak yang mendorong anak memproses dan memproduksi kosakata secara spontan. Ketiga, bercerita kolaboratif dimana anak menyusun narasi singkat menggunakan kosakata target. Keempat, penerapan Total Physical Response dimana anak merespons instruksi verbal dengan gerakan fisik. Keempat aktivitas ini dirancang dalam segmen singkat 10-15 menit dengan transisi cepat untuk menjaga fokus anak.

Evaluasi dilakukan secara otentik melalui observasi berkelanjutan terhadap respons spontan, keberanian produksi ujaran, inisiatif berbahasa, retensi memori, dan perubahan sikap emosional anak. Data observasi didiskusikan dalam refleksi harian antar fasilitator untuk penyesuaian program, menciptakan siklus implementasi yang responsif terhadap kebutuhan belajar anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan implementasi metode *Creative English Corner* di Yayasan Remaja Masa Depan, hasil yang diperoleh dapat dikaji dari dua dimensi utama: perkembangan kompetensi linguistik dan transformasi aspek afektif peserta didik. Pengamatan selama program berlangsung secara konsisten menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan (*play-based learning*) berfungsi sebagai katalis utama yang mengakselerasi keterlibatan (*engagement*) dan pemerolehan kosakata. Indikator paling nyata terlihat pada peningkatan produksi ujaran spontan. Anak-anak yang sebelumnya hanya merespons ketika dipanggil namanya, mulai dapat menjawab pertanyaan sederhana dalam Bahasa Inggris seperti "What is this?" dan "What color is it?". Dalam sesi *guessing games*, mereka secara aktif berdua cepat menyebutkan kosakata, dan tidak segan untuk melaftalkan kembali kata-kata yang diajarkan meskipun artikulasinya masih dalam tahap perkembangan. Temuan ini sejalan dengan prinsip *comprehensible output* (Swain, 2005) yang menegaskan bahwa produksi bahasa yang dipaksakan secara bermakna (*pushed output*) dalam lingkungan yang mendukung merupakan bagian krusial dari proses akuisisi bahasa.

Hasil yang lebih mendalam terlihat pada tingkat retensi memori. Kosakata yang diperkenalkan secara multisensorik—terutama yang dikaitkan dengan gerakan fisik (*Total Physical Response*) atau momen emosional yang menyenangkan selama permainan—menunjukkan tingkat retensi yang paling tinggi. Sebagai contoh, kata "jump" lebih mudah diingat dan diproduksi ketika anak-anak benar-benar melompat, sementara kata "happy" lebih melek ketika dikaitkan dengan ekspresi wajah mereka sendiri saat memenangkan permainan. Fenomena ini memperkuat teori *embodied cognition* (Shapiro, 2011), yang menyatakan bahwa kognisi, termasuk memori linguistik, tidak terisolasi di otak tetapi tertanam dalam dan dipengaruhi oleh pengalaman sensorimotorik seluruh tubuh. Dengan demikian, pembelajaran yang melibatkan fisik dan emosi menciptakan jejak memori yang lebih dalam dan kompleks dibandingkan hafalan verbal semata.

Di luar aspek linguistik, transformasi pada ranah afektif (*affective domain*) merupakan capaian yang signifikan dari program ini. Situasi pembelajaran yang dirancang menyerupai permainan berhasil menurunkan *affective filter* atau penyaring mental yang disebabkan oleh kecemasan (Krashen, 1982). Lingkungan yang rendah tekanan (*low-anxiety environment*) ini meminimalkan rasa takut salah dan tekanan performatif, sehingga anak-anak menjadi lebih berani mencoba mengucapkan kata-kata baru bahkan sebelum mereka sepenuhnya yakin dengan pengucapannya. Keberanian untuk berisiko (*risk-taking*) ini adalah prasyarat penting untuk perkembangan kelancaran berbahasa.

Lebih lanjut, diamati kemunculan interaksi spontan antar teman sebaya menggunakan kosakata yang telah dipelajari. Anak-anak mulai menggunakan frasa seperti "my turn" atau "it's red" secara natural dalam interaksi mereka, tanpa instruksi dari tutor. Pergeseran

perilaku ini menandai transisi penting dari sekadar *knowing vocabulary* (mengetahui kosakata) menuju *using vocabulary* (menggunakan kosakata) dalam konteks sosial yang otentik. Hal ini membuktikan bahwa permainan dalam program ini berfungsi sebagai *bridging tool* yang efektif, tidak hanya memicu motivasi intrinsik tetapi juga memfasilitasi transisi dari pemahaman pasif menuju produksi aktif dalam komunikasi nyata (Pyle & Danniels, 2017).

Secara keseluruhan, integrasi keempat aktivitas inti—asosiasi visual-fisik, tantangan menebak, bercerita mikro, dan TPR—dalam sebuah alur yang dinamis dan berirama cepat, telah menciptakan sebuah ekosistem belajar yang kondusif. Ekosistem ini tidak hanya memandu anak dari tahap input menuju output, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan persepsi positif mereka terhadap pembelajaran bahasa. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan *play-based*, ketika dirancang dengan prinsip pedagogis yang solid dan responsif terhadap kebutuhan anak, dapat mengatasi tantangan klasik seperti kecemasan dan rendahnya retensi memori, sekaligus menumbuhkan fondasi keterampilan komunikatif yang aplikatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan program *Creative English Corner* di Yayasan Remaja Masa Depan, dapat disimpulkan bahwa integrasi pendekatan berbasis permainan (*play-based learning*) terbukti efektif dalam mentransformasi pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Keberhasilan program ini tidak hanya tercermin pada peningkatan kuantitas perbendaharaan kata anak, namun lebih penting lagi pada kualitas pemerolehan bahasanya. Program ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang bermakna, aman secara psikologis, dan partisipatif, sehingga secara signifikan menurunkan *affective filter* dan meningkatkan keberanian anak dalam memproduksi ujaran.

Temuan ini menggarisbawahi sebuah prinsip pedagogis mendasar: keberhasilan pembelajaran bahasa pada anak tidak semata-mata ditentukan oleh *apa* yang diajarkan, melainkan oleh *bagaimana* bahasa itu dihadirkan. Kosakata harus dihidupkan melalui pengalaman multisensori yang melibatkan interaksi sosial, emosi positif, dan gerak fisik, bukan disajikan sebagai daftar hafalan yang terisolasi. Pendekatan *embodied* dan *contextual* ini terbukti mampu membangun retensi memori jangka panjang yang lebih kuat dan memfasilitasi transisi alami dari pemahaman pasif menuju penggunaan aktif dalam komunikasi.

Oleh karena itu, model *Creative English Corner* layak dipertimbangkan sebagai sebuah kerangka kerja alternatif dan inovatif untuk pembelajaran kosakata, khususnya dalam konteks pendidikan non-formal. Model ini menawarkan sebuah paradigma yang selaras dengan perkembangan alami anak sebagai pembelarang bahasa, menekankan pada penciptaan pengalaman belajar yang otentik dan joyfull, yang pada akhirnya tidak hanya membangun kompetensi linguistik tetapi juga menanamkan rasa percaya diri dan motivasi intrinsik untuk berkomunikasi.

Daftar Pustaka

- Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press.
- Graddol, D. (2006). *English next*. British Council.
- Horwitz, E. K. (2001). Language anxiety and achievement. *Annual Review of Applied Linguistics*, 21, 112-126.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Krashen, S. D. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. Longman.
- Lauder, A. (2008). The status and function of English in Indonesia: A review of key factors. *Makara Seri Sosial Humaniora*, 12(1), 9-20.
- Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). *How languages are learned* (4th ed.). Oxford University Press.
- Nation, I. S. P. (2008). *Teaching vocabulary: Strategies and techniques*. Heinle Cengage Learning.
- Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. *Early Education and Development*, 28(3), 274-289.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.