

Penguatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Pembelajaran Berbasis Short Story dan Permainan Edukatif pada Santri Pondok Pesantren Al-Ghozali

Linda Maisari¹, Muhammad Ahsan Tampubolon², Putri Mauly Fathonah³, Rika Komalasari⁴, Rizkyka Ivana Siregar⁵, Pieter Marthin⁶, Achmad Vikri Maulana⁷, Adinda Purnama Tsany⁸, Pasha Bila Riyanto⁹,

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9} Universitas Pamulang

*Corresponding Author Email: dosen01726@unpam.ac.id

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan oleh mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Pamulang di Pondok Pesantren Al-Ghozali, Kecamatan Gunung Sindur, Kabupaten Bogor, dengan melibatkan 45 santri. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan alternatif pembelajaran kosakata (vocabulary) bahasa Inggris yang lebih kontekstual, interaktif, dan partisipatif melalui penggunaan cerita pendek (short story) yang dipadukan dengan permainan edukatif “Estafet Kata”. Permasalahan yang ditemukan melalui observasi awal meliputi kesulitan peserta dalam mengingat dan menggunakan kosakata bahasa Inggris serta terbatasnya variasi aktivitas pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan peserta. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, peserta diarahkan untuk membaca dan mendiskusikan short story, mengidentifikasi kosakata baru, memahami maknanya berdasarkan konteks, serta mempraktikkan pelafalannya. Pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan permainan “Estafet Kata” untuk memberikan kesempatan kepada peserta mengingat dan menggunakan kembali kosakata yang telah dipelajari. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap keterlibatan peserta, kegiatan tanya jawab, serta kemampuan peserta menyebutkan dan menuliskan kembali kosakata selama aktivitas pembelajaran dan permainan. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya perubahan positif yang teramati pada keterlibatan peserta, terutama dalam aktivitas membaca, menjawab pertanyaan, mengidentifikasi kosakata, dan berpartisipasi dalam permainan kelompok. Penggunaan short story juga membantu menghadirkan kosakata dalam konteks kalimat, sedangkan “Estafet Kata” memberikan kesempatan kepada peserta untuk melakukan pengingatan kembali kosakata secara aktif. Meskipun demikian, hasil kegiatan belum dapat digunakan untuk menentukan besarnya peningkatan penguasaan kosakata secara kuantitatif karena evaluasi belum menggunakan desain pre-test dan post-test serta belum mengukur retensi jangka panjang. Kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi short story dan permainan edukatif dapat menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang lebih aktif dan menyenangkan di lingkungan pesantren.

Kata kunci: Vocabulary, Short Story, Estafet Kata, Bahasa Inggris, Pengabdian kepada Masyarakat.

Abstract

This Community Service Program (PKM) was conducted by students of the English Literature Study Program at Universitas Pamulang at Pondok Pesantren Al-Ghozali, Gunung Sindur District, Bogor Regency, involving 45 students. The program aimed to provide an alternative approach to English vocabulary learning that was more contextual, interactive, and participatory through the use of short stories combined with an educational word relay game, "Estafet Kata." Initial observations identified several challenges, including students' difficulties in remembering and using English vocabulary and limited variation in learning activities that could encourage active student engagement. The program was implemented in three stages: preparation, implementation, and evaluation. During the implementation stage, participants were guided to read and discuss a short story, identify new vocabulary, understand word meanings based on context, and practice pronunciation. The learning activities were then followed by the "Estafet Kata" game, which provided participants with opportunities to recall and reuse the vocabulary they had learned. Evaluation was conducted through observations of participant engagement, question-and-answer activities, and participants' ability to recall and write vocabulary during the learning activities and game. The results indicated observable positive changes in student engagement, particularly in reading activities, responding to questions, identifying vocabulary, and participating in group activities. The use of short stories also helped present vocabulary within meaningful sentence contexts, while the "Estafet Kata" game provided opportunities for participants to actively retrieve previously learned vocabulary. Nevertheless, the results cannot be used to determine the magnitude of quantitative improvement in vocabulary mastery because the evaluation did not employ a pre-test and post-test design or measure long-term vocabulary retention. Overall, the integration of short stories and educational games can serve as an alternative approach to creating more active and engaging English vocabulary learning in pesantren settings.

Keywords: Vocabulary, Short Story, Estafet Kata, English Language, Community Service Program.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang memiliki peran strategis dalam pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, dan komunikasi lintas budaya. Dalam konteks pendidikan, penguasaan bahasa Inggris tidak hanya ditentukan oleh kemampuan peserta didik dalam memahami struktur gramatikal, tetapi juga oleh penguasaan kosakata yang memadai. Nation (2021) menegaskan bahwa pembelajaran kosakata merupakan bagian penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa karena pengetahuan leksikal menjadi salah satu fondasi yang memungkinkan pembelajar memahami dan menggunakan bahasa secara lebih efektif. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Inggris perlu memberikan perhatian yang proporsional terhadap pengembangan kosakata, terutama pada pembelajar yang masih berada pada tahap pengembangan kemampuan dasar berbahasa.

Penguasaan kosakata pada dasarnya tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengetahui arti suatu kata, tetapi juga mencakup kemampuan mengenali bentuk kata,

memahami makna, serta menggunakan kata tersebut dalam konteks yang tepat. Webb dan Nation (2017) menjelaskan bahwa pengetahuan kosakata merupakan konstruk yang kompleks karena seseorang perlu mengembangkan berbagai aspek pengetahuan terhadap sebuah kata, termasuk bentuk, makna, dan penggunaannya. Lebih lanjut, Webb, Yanagisawa, dan Uchihara (2020) melalui meta-analisis terhadap berbagai aktivitas pembelajaran kosakata menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang berfokus pada kata memang dapat menghasilkan peningkatan penguasaan kosakata, tetapi hasil pembelajaran tidak selalu bertahan secara optimal dalam jangka panjang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata membutuhkan aktivitas yang tidak hanya memperkenalkan kata baru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengingat kembali, menggunakan, dan memperoleh pengulangan kata dalam konteks pembelajaran yang bermakna.

Salah satu persoalan dalam pembelajaran kosakata adalah kecenderungan penggunaan aktivitas yang menempatkan kosakata sebagai daftar kata yang harus dihafalkan secara terpisah dari konteks penggunaannya. Pendekatan semacam ini dapat membantu peserta didik mengenali sejumlah kata dalam waktu tertentu, tetapi belum tentu memberikan kesempatan yang memadai untuk memahami bagaimana kata tersebut digunakan dalam kalimat atau situasi komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata perlu diarahkan pada kegiatan yang memberikan konteks penggunaan bahasa sekaligus memungkinkan peserta didik melakukan pengulangan dan pemanggilan kembali kosakata yang telah dipelajari. Dalam perspektif tersebut, penggunaan teks naratif seperti short story memiliki relevansi pedagogis karena kosakata dapat diperkenalkan melalui konteks yang lebih utuh dan bermakna.

Penggunaan short story dalam pembelajaran bahasa Inggris telah mendapat perhatian dalam penelitian pembelajaran bahasa. Mohamned (2022), misalnya, menemukan bahwa penggunaan short story dalam pembelajaran EFL memberikan dampak positif terhadap perkembangan kosakata peserta didik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang memperoleh pembelajaran melalui short story mampu mengingat dan menggunakan kosakata yang diperkenalkan dalam konteks cerita. Sejalan dengan temuan tersebut, Abdulfatah et al. (2022) melaporkan bahwa penggunaan short story dapat membantu peserta didik dalam mengingat kembali kosakata yang dipelajari, karena kata-kata baru hadir dalam konteks naratif yang memungkinkan peserta didik menghubungkan kata dengan situasi penggunaannya. Temuan-temuan tersebut memberikan dasar bahwa short story tidak hanya dapat berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai media untuk memperkenalkan dan memperkuat penguasaan kosakata.

Meskipun demikian, penggunaan short story saja belum tentu cukup untuk memastikan bahwa kosakata yang diperkenalkan akan diingat dan digunakan secara aktif oleh peserta didik. Setelah memperoleh paparan terhadap kosakata melalui cerita, peserta didik membutuhkan aktivitas lanjutan yang memungkinkan mereka melakukan retrieval atau pemanggilan kembali kosakata tersebut. Webb et al. (2020) menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran kosakata melalui berbagai aktivitas sangat bervariasi dan bahwa capaian pada tes segera tidak selalu sama dengan capaian pada pengukuran yang dilakukan setelah jeda waktu. Temuan ini mengisyaratkan pentingnya aktivitas penguatan dan pengulangan dalam pembelajaran kosakata agar pengetahuan yang diperoleh tidak berhenti pada pengenalan kata, tetapi berkembang menjadi pengetahuan yang lebih bertahan.

Dalam konteks tersebut, permainan edukatif dapat menjadi salah satu alternatif untuk memberikan aktivitas penguatan setelah peserta didik memperoleh kosakata melalui short story. Zhang dan Hasim (2023), melalui systematic review terhadap penelitian empiris mengenai gamifikasi dalam pembelajaran EFL/ESL, menemukan bahwa penggunaan unsur-unsur permainan dalam pembelajaran bahasa dapat memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan bahasa, sikap, dan respons emosional peserta didik. Mereka juga menunjukkan bahwa unsur seperti umpan balik, tantangan, kompetisi, penghargaan, dan aktivitas berbasis permainan banyak digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Namun, Zhang dan Hasim (2023) juga mengingatkan bahwa gamifikasi tidak selalu menghasilkan dampak positif secara otomatis karena desain kompetisi dan karakteristik penerapannya dapat menimbulkan konsekuensi yang berbeda bagi peserta didik.

Temuan tersebut diperkuat oleh Chan dan Lo (2024) melalui kajian komprehensif terhadap penelitian empiris mengenai gamifikasi dalam pembelajaran EFL/ESL. Mereka menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi dalam meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar bahasa, tetapi efektivitasnya sangat bergantung pada bagaimana unsur permainan diintegrasikan ke dalam tujuan pedagogis. Dengan demikian, permainan dalam pembelajaran bahasa tidak seharusnya ditempatkan hanya sebagai kegiatan hiburan, melainkan perlu dirancang sebagai bagian integral dari proses pembelajaran yang memiliki tujuan kognitif dan komunikatif yang jelas.

Berdasarkan perspektif tersebut, kombinasi short story dan permainan edukatif memiliki landasan pedagogis yang saling melengkapi. Short story berfungsi sebagai media untuk memberikan paparan kosakata dalam konteks yang bermakna, sedangkan permainan dapat digunakan untuk memperkuat proses mengingat dan menggunakan kembali kosakata yang telah diperkenalkan. Dalam kegiatan ini, permainan “Estafet Kata” dirancang sebagai aktivitas kelompok yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memproduksi kembali kosakata secara cepat dan berulang dalam suasana pembelajaran yang interaktif. Dengan demikian, permainan tidak ditempatkan sebagai aktivitas tambahan semata, tetapi sebagai bentuk penguatan terhadap kosakata yang sebelumnya diperoleh melalui short story.

Kebutuhan terhadap pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif tersebut juga ditemukan pada mitra kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Universitas Pamulang, yaitu Pondok Pesantren Al Ghozali, Kecamatan Gunung Sindur, Kabupaten Bogor. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh tim PKM, sebagian santri masih mengalami kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosakata bahasa Inggris. Selain itu, pembelajaran bahasa Inggris yang selama ini berlangsung cenderung menggunakan metode konvensional sehingga kesempatan santri untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap strategi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi kosakata, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan menarik.

Kondisi faktual tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara kebutuhan santri terhadap pembelajaran kosakata yang kontekstual dan interaktif dengan praktik pembelajaran yang masih cenderung konvensional. Di satu sisi, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa short story dapat mendukung perkembangan dan penguatan kosakata (Mohammed, 2022; Abdulfatah et al., 2022), sementara penelitian mengenai gamifikasi menunjukkan potensinya dalam meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar bahasa

(Zhang & Hasim, 2023; Chan & Lo, 2024). Di sisi lain, penerapan kombinasi short story dan permainan sederhana berbasis kerja kelompok dalam konteks kegiatan PKM pada lingkungan pesantren masih memiliki ruang untuk dikembangkan. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar bagi pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di Pondok Pesantren Al Ghozali.

Pemilihan short story dalam kegiatan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa cerita memungkinkan santri mempelajari kosakata dalam konteks kalimat dan alur cerita, sehingga proses pembelajaran tidak semata-mata bergantung pada hafalan kata secara terpisah. Sementara itu, permainan “Estafet Kata” dipilih sebagai aktivitas penguatan karena memungkinkan santri melakukan pemanggilan kembali kosakata secara aktif melalui kerja sama kelompok dan kompetisi edukatif. Model kegiatan tersebut juga sesuai dengan rancangan pelaksanaan PKM yang mengombinasikan pembacaan dan diskusi short story dengan permainan estafet kata untuk memperkuat pemahaman terhadap kosakata yang telah diperkenalkan.

Dengan demikian, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diarahkan pada penerapan pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis short story yang dipadukan dengan permainan edukatif “Estafet Kata”. Pendekatan tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sekaligus memberikan kesempatan kepada santri untuk mengingat kembali dan menggunakan kosakata secara aktif. Selain mendukung penguasaan kosakata, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan, kepercayaan diri, dan motivasi santri dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Pada akhirnya, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran bahasa Inggris yang sederhana, aplikatif, dan adaptif untuk diterapkan dalam konteks pendidikan pesantren.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran bahasa Inggris yang berfokus pada penguatan penguasaan kosakata melalui penggunaan *short story* yang dipadukan dengan permainan edukatif “Estafet Kata”. Kegiatan dilaksanakan di Pondok Pesantren Al-Ghozali, Kecamatan Gunung Sindur, Kabupaten Bogor, Jawa Barat, dan diikuti oleh 45 santri sebagai peserta kegiatan. Pemilihan peserta didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian santri masih mengalami kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosakata bahasa Inggris. Kondisi awal tersebut menjadi dasar bagi tim PKM dalam menentukan materi, tingkat kesulitan *short story*, serta bentuk aktivitas pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan pembelajaran, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, tim PKM melakukan observasi awal dan koordinasi dengan pihak Pondok Pesantren Al-Ghozali untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta serta menentukan materi pembelajaran yang relevan. Tim kemudian menyiapkan *short story*, daftar kosakata, lembar materi, media pendukung, dan perlengkapan permainan “Estafet Kata”. Materi kosakata dipilih dengan mempertimbangkan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari serta tingkat kemampuan bahasa Inggris peserta.

Tahap pelaksanaan pembelajaran diawali dengan pembukaan, pengenalan tujuan kegiatan, dan pemberian motivasi mengenai pentingnya penguasaan bahasa Inggris. Peserta selanjutnya diberikan *short story* dan diarahkan untuk melakukan *reading aloud* secara bersama-sama. Tim PKM membimbing peserta memahami isi cerita, mengidentifikasi kosakata baru, menjelaskan makna kata berdasarkan konteks kalimat, serta memberikan contoh pelafalan yang tepat. Setelah proses pembelajaran melalui *short story* selesai, kegiatan dilanjutkan dengan permainan “Estafet Kata”. Peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diminta menyebutkan atau menuliskan kosakata bahasa Inggris berdasarkan kategori yang telah ditentukan. Permainan dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta melakukan pengingatan kembali (*retrieval*) dan penggunaan kosakata secara aktif melalui kerja sama kelompok serta kompetisi edukatif.

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai perubahan penguasaan kosakata serta keterlibatan peserta selama proses pembelajaran. Pengukuran penguasaan kosakata dilakukan melalui tes sebelum dan sesudah kegiatan (*pre-test* dan *post-test*) dengan materi yang disesuaikan dengan kosakata yang menjadi fokus pembelajaran. Instrumen evaluasi mengukur kemampuan peserta dalam mengenali makna, mengingat, mengeja, dan menggunakan kosakata dalam konteks sederhana. Selain tes, tim menggunakan lembar observasi untuk mencatat keaktifan peserta, keberanian menjawab pertanyaan, partisipasi dalam diskusi, dan keterlibatan selama permainan “Estafet Kata”. Skor tes diperoleh berdasarkan jumlah jawaban yang benar, kemudian dibandingkan antara hasil *pre-test* dan *post-test* untuk melihat perubahan capaian penguasaan kosakata. Data observasi digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan perubahan keterlibatan dan respons peserta selama kegiatan.

Keberhasilan kegiatan ditentukan berdasarkan perubahan hasil penguasaan kosakata sebelum dan sesudah pembelajaran serta ketercapaian indikator proses pembelajaran. Indikator tersebut meliputi kemampuan peserta memahami kosakata dalam konteks *short story*, ketepatan menyebutkan dan menuliskan kosakata, kemampuan mengingat kembali kosakata selama permainan, serta keaktifan dan partisipasi peserta dalam kegiatan pembelajaran. Analisis hasil dilakukan dengan membandingkan capaian *pre-test* dan *post-test* serta mendeskripsikan hasil observasi selama kegiatan. Pendekatan evaluasi tersebut digunakan agar keberhasilan program tidak hanya didasarkan pada kesan umum mengenai antusiasme peserta, tetapi juga pada perubahan kemampuan yang dapat diamati dan diukur secara sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1 Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan oleh tim mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Pamulang di Pondok Pesantren Al-Ghozali, Kecamatan Gunung Sindur, Kabupaten Bogor, berlangsung sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Kegiatan diikuti oleh 45 santri dan berfokus pada penguatan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui penggunaan cerita pendek (*short story*) yang dipadukan dengan permainan edukatif “Estafet Kata”. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan, peserta menunjukkan keterlibatan yang baik pada setiap tahapan pembelajaran, terutama ketika kegiatan beralih dari penyampaian materi menuju aktivitas permainan.

Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi internal tim, penyusunan materi, pemilihan *short story*, serta penyiapan lembar materi dan perlengkapan permainan. Cerita yang digunakan disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta dan memuat kosakata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain materi utama, tim juga menyiapkan media pendukung dan bentuk apresiasi bagi kelompok yang menunjukkan kinerja terbaik selama permainan. Persiapan tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa kegiatan tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk menggunakan kosakata secara aktif.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan diawali dengan pembukaan, pengondisian peserta melalui *ice breaking*, serta penyampaian motivasi mengenai pentingnya penguasaan bahasa Inggris. Peserta kemudian memperoleh lembar *short story* dan diarahkan untuk membaca teks secara bersama-sama melalui kegiatan *reading aloud*. Setelah pembacaan, tim PKM membimbing peserta mendiskusikan isi cerita dan mengidentifikasi kosakata yang belum mereka pahami. Kosakata tersebut kemudian dijelaskan berdasarkan konteks penggunaannya dalam kalimat, disertai contoh pelafalan (*pronunciation*) dan penggunaan sederhana.

Setelah pembelajaran berbasis *short story* selesai, kegiatan dilanjutkan dengan permainan “Estafet Kata”. Peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diminta mengingat dan menuliskan kosakata bahasa Inggris berdasarkan kategori atau tema yang telah ditentukan. Aktivitas dilakukan secara estafet sehingga setiap anggota memperoleh kesempatan untuk berkontribusi. Kelompok yang mampu mengumpulkan kosakata dengan jumlah dan ketepatan yang lebih baik memperoleh apresiasi dari tim PKM. Selama permainan berlangsung, peserta tampak lebih aktif dalam mengingat kembali kosakata yang sebelumnya diperkenalkan melalui cerita.

2 Pembahasan dan Evaluasi Kegiatan

Hasil pengamatan selama pelaksanaan menunjukkan adanya perubahan positif dalam keterlibatan peserta setelah pembelajaran menggunakan *short story* dan permainan “Estafet Kata”. Perubahan tersebut terutama terlihat dari meningkatnya keberanian peserta untuk membaca, menjawab pertanyaan, menyampaikan kosakata, serta berpartisipasi dalam aktivitas kelompok. Dengan demikian, hasil kegiatan lebih tepat dipahami sebagai perubahan positif yang teramati selama proses pembelajaran, bukan sebagai peningkatan yang telah dibuktikan secara statistik.

Penggunaan *short story* memberikan konteks bagi peserta dalam mempelajari kosakata baru. Kosakata tidak diperkenalkan secara terpisah, tetapi ditempatkan dalam rangkaian kalimat dan alur cerita sehingga peserta memperoleh kesempatan untuk menghubungkan bentuk kata dengan makna dan penggunaannya. Kondisi tersebut tampak membantu peserta ketika mereka diminta menjelaskan kembali isi cerita atau mengidentifikasi kata-kata tertentu yang terdapat di dalam teks. Temuan ini sejalan dengan Gao, Wang, dan Lee (2023) yang menunjukkan bahwa pendekatan *storytelling* dapat mendukung pemerolehan kosakata pada pembelajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Mohammed (2022) yang menemukan bahwa penggunaan cerita pendek dapat membantu pembelajaran kosakata peserta didik EFL.

Dari sisi proses pembelajaran, aktivitas membaca bersama dan pembahasan kosakata memungkinkan peserta memperoleh paparan kata secara berulang dalam konteks yang

bermakna. Hal ini penting karena penguasaan kosakata tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali arti kata, tetapi juga dengan kemampuan mengingat dan menggunakan kata tersebut. Nation (2021) menekankan pentingnya memberikan kesempatan belajar kosakata secara seimbang, sedangkan Webb, Yanagisawa, dan Uchihara (2020) menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran kosakata dapat menghasilkan pemerolehan yang positif, meskipun keberlanjutan hasil belajar perlu mendapat perhatian. Oleh karena itu, penggunaan cerita dalam kegiatan ini dapat dipandang sebagai sarana untuk memberikan konteks dan paparan terhadap kosakata, sementara aktivitas “Estafet Kata” memberikan kesempatan kepada peserta untuk melakukan pengingatan kembali secara aktif.

Permainan “Estafet Kata” juga menunjukkan fungsi pedagogis dalam meningkatkan keterlibatan peserta. Unsur kerja kelompok, tantangan, kompetisi, dan apresiasi membuat peserta memiliki dorongan untuk berpartisipasi dan mengingat kosakata yang telah dipelajari. Selama permainan, beberapa peserta yang sebelumnya relatif pasif menjadi lebih terlibat karena keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi setiap anggota. Temuan proses tersebut sejalan dengan kajian Zhang dan Hasim (2023) yang menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran bahasa dapat memberikan manfaat terhadap keterampilan bahasa serta aspek sikap dan keterlibatan peserta didik. Namun demikian, efek positif gamifikasi sangat bergantung pada desain aktivitas dan konteks pembelajaran. Karena itu, manfaat permainan dalam kegiatan ini tidak semata-mata berasal dari unsur kompetisinya, tetapi dari integrasinya dengan tujuan pembelajaran kosakata.

Berdasarkan indikator pelaksanaan yang telah ditetapkan, terdapat beberapa capaian yang dapat diamati. Pertama, sebagian besar peserta mampu memahami garis besar isi *short story* yang digunakan dalam pembelajaran. Kedua, peserta mampu menyebutkan dan menuliskan sejumlah kosakata yang telah diperkenalkan, terutama ketika mengikuti permainan “Estafet Kata”. Ketiga, peserta menunjukkan keterlibatan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pemateri setelah kegiatan pembelajaran. Keempat, aktivitas kelompok selama permainan memberikan kesempatan kepada peserta untuk bekerja sama dan membangun keberanian dalam menggunakan kosakata bahasa Inggris.

Meskipun demikian, hasil kegiatan perlu diinterpretasikan secara proporsional. Evaluasi dalam program ini terutama didasarkan pada pengamatan proses pembelajaran, respons peserta, tanya jawab, dan performa peserta selama aktivitas permainan. Oleh sebab itu, hasil tersebut belum dapat digunakan untuk menyimpulkan besarnya peningkatan penguasaan kosakata secara kuantitatif ataupun membuktikan efektivitas metode dibandingkan dengan metode pembelajaran lain. Selain itu, kegiatan dilaksanakan dalam waktu yang terbatas dan belum disertai pengukuran retensi kosakata dalam jangka panjang maupun tindak lanjut setelah program selesai. Tidak adanya kelompok pembandingan juga menyebabkan perubahan yang diamati belum dapat secara khusus diatribusikan hanya kepada penggunaan *short story* dan “Estafet Kata”.

Dengan mempertimbangkan keterbatasan tersebut, kontribusi utama kegiatan PKM ini terletak pada penerapan pembelajaran kosakata yang lebih kontekstual, partisipatif, dan menyenangkan bagi santri. Integrasi *short story* dengan permainan “Estafet Kata” memberikan pengalaman belajar yang menggabungkan pemahaman konteks, pengingatan kembali kosakata, interaksi kelompok, dan penggunaan bahasa secara aktif. Dengan demikian, kegiatan ini menunjukkan potensi pendekatan tersebut sebagai alternatif pembelajaran kosakata bahasa Inggris di lingkungan pesantren, meskipun penelitian atau

evaluasi lanjutan dengan desain yang lebih terukur masih diperlukan untuk menguji besarnya dan keberlanjutan dampak pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di Pondok Pesantren Al-Ghozali, Kecamatan Gunung Sindur, Kabupaten Bogor, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui *short story* dan permainan edukatif “Estafet Kata” dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih kontekstual dan partisipatif bagi santri. Kesimpulan kegiatan ini dirumuskan berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran, respons peserta, kegiatan tanya jawab, serta keterlibatan peserta dalam permainan.

Pertama, terkait pelaksanaan pembelajaran kosakata bahasa Inggris, kegiatan dapat dilaksanakan melalui tahapan persiapan, penyampaian materi berbasis *short story*, pembahasan kosakata, dan permainan “Estafet Kata”. Pelaksanaan kegiatan memperoleh respons positif dari peserta yang terlihat dari keterlibatan mereka dalam kegiatan membaca bersama, diskusi, tanya jawab, dan permainan kelompok. Dengan demikian, kegiatan PKM dapat memberikan pengalaman belajar bahasa Inggris yang lebih interaktif dibandingkan pola pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi.

Kedua, terkait penggunaan *short story* dalam pembelajaran kosakata, kegiatan menunjukkan bahwa cerita pendek dapat membantu peserta memahami kosakata melalui konteks kalimat dan alur cerita. Peserta tidak hanya diarahkan untuk mengetahui arti kata, tetapi juga mengenali penggunaannya dalam teks. Temuan ini menunjukkan bahwa *short story* memiliki potensi sebagai media pendukung pembelajaran kosakata karena memberikan konteks yang lebih bermakna bagi peserta dalam mengenali dan memahami kata-kata baru.

Ketiga, terkait penggunaan permainan “Estafet Kata”, kegiatan menunjukkan bahwa permainan tersebut dapat mendorong keterlibatan peserta dalam mengingat kembali kosakata yang telah diperkenalkan. Unsur kerja kelompok, tantangan, dan kompetisi edukatif membuat peserta memperoleh kesempatan untuk menggunakan kembali kosakata secara aktif. Selama kegiatan berlangsung, keterlibatan peserta tampak melalui aktivitas menyebutkan, mengingat, dan menuliskan kosakata secara berkelompok. Dengan demikian, “Estafet Kata” dapat digunakan sebagai aktivitas pendukung untuk memperkuat proses pengingatan kembali kosakata sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Meskipun demikian, kesimpulan tersebut perlu dipahami dalam batas evaluasi kegiatan yang dilakukan. Evaluasi program lebih banyak didasarkan pada pengamatan proses, respons peserta, tanya jawab, dan performa dalam permainan sehingga belum dapat digunakan untuk menentukan besarnya peningkatan penguasaan kosakata secara kuantitatif. Kegiatan ini juga belum menggunakan kelompok pembanding dan belum melakukan pengukuran retensi kosakata dalam jangka panjang. Oleh karena itu, temuan kegiatan lebih tepat diposisikan sebagai bukti awal mengenai potensi penggunaan *short story* dan “Estafet Kata” dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di lingkungan pesantren.

Pelaksanaan kegiatan ini memiliki beberapa implikasi praktis bagi pembelajaran bahasa Inggris di lingkungan pesantren. Dari sisi pedagogis, kegiatan menunjukkan bahwa materi

kosakata dapat dikemas melalui teks naratif dan aktivitas permainan sehingga peserta memperoleh kesempatan untuk memahami serta menggunakan kosakata dalam situasi pembelajaran yang lebih aktif. Pendekatan tersebut dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru atau pengelola pembelajaran bahasa Inggris yang ingin memberikan variasi terhadap kegiatan pembelajaran yang selama ini lebih banyak menggunakan penjelasan dan latihan konvensional.

Dari sisi pembelajaran peserta, penggunaan *short story* memberikan konteks yang dapat membantu peserta menghubungkan kosakata dengan makna dan penggunaannya dalam kalimat. Sementara itu, "Estafet Kata" memberikan kesempatan untuk melakukan pengingatan kembali kosakata melalui aktivitas kelompok. Kombinasi kedua aktivitas tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran kosakata dapat dirancang dengan menggabungkan aspek pemahaman, pengingatan, interaksi, dan partisipasi peserta.

Dari sisi motivasi dan keterlibatan, suasana permainan yang bersifat kolaboratif memberikan ruang bagi peserta untuk berpartisipasi secara lebih aktif. Aktivitas kelompok juga dapat memberikan dukungan sosial kepada peserta ketika mereka mencoba menggunakan kosakata bahasa Inggris. Namun, implikasi ini masih perlu dipahami sebagai temuan berbasis pengamatan selama kegiatan, bukan sebagai bukti perubahan psikologis yang telah diukur menggunakan instrumen khusus. Pengukuran motivasi, kepercayaan diri, atau kecemasan belajar secara lebih akurat memerlukan instrumen dan desain evaluasi tersendiri.

Secara akademis, kegiatan ini mendukung pandangan bahwa pembelajaran kosakata perlu memberikan kesempatan kepada peserta untuk menemukan kata dalam konteks dan menggunakannya kembali melalui aktivitas yang bermakna. Penggunaan *short story* dan permainan dalam kegiatan ini karena itu dapat dipertimbangkan sebagai salah satu bentuk integrasi pembelajaran berbasis konteks dan aktivitas. Akan tetapi, kegiatan ini belum cukup untuk membuktikan efektivitas kedua metode tersebut secara kausal atau menentukan keunggulannya dibandingkan metode pembelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil dan keterbatasan kegiatan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pelaksanaan program sejenis pada masa mendatang. Bagi pihak Pondok Pesantren Al-Ghozali, penggunaan *short story* dan permainan edukatif dapat dikembangkan sebagai variasi dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya untuk materi kosakata. Pemilihan cerita sebaiknya disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta, tema yang dekat dengan kehidupan mereka, serta jumlah kosakata yang realistis untuk dipelajari dalam satu sesi.

Bagi para santri, pembelajaran kosakata sebaiknya tidak berhenti pada kegiatan PKM, tetapi dilanjutkan melalui kegiatan membaca cerita pendek, mencatat kosakata baru, menggunakan kata dalam kalimat sederhana, dan melakukan latihan pengingatan kembali secara berkala. Pemanfaatan bahan bacaan dan media digital yang sesuai juga dapat menjadi sarana tambahan untuk memperluas paparan terhadap bahasa Inggris.

Bagi tim PKM berikutnya, pelaksanaan kegiatan dapat dirancang dengan durasi yang lebih panjang dan evaluasi yang lebih terukur. Penggunaan *pre-test* dan *post-test*, lembar observasi dengan indikator dan kriteria penilaian yang jelas, serta pengukuran lanjutan (*follow-up test*) dapat dipertimbangkan untuk mengetahui perubahan penguasaan dan retensi kosakata secara lebih objektif. Apabila memungkinkan, kegiatan berikutnya juga dapat

menggunakan kelompok pembanding sehingga pengaruh intervensi dapat dianalisis dengan lebih kuat. Selain itu, variasi *short story*, tingkat kesulitan kosakata, dan bentuk permainan dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta yang heterogen.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). *The primary English teacher's guide* (New ed.). Penguin Books.
- Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press.
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nunan, D. (2015). *Teaching English to speakers of other languages: An introduction*. Routledge.
- Pardede, P. (2011). Using short stories to teach language skills. *Journal of English Teaching*, 1(1), 14-27.
- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (Eds.). (2002). *Methodology in language teaching: An anthology of current practice*. Cambridge University Press.
- Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Longman.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.