

**Upaya Pencegahan *Smartphone Addicted* Berbasis *Vocabulary Word Match Game* Pada Anak Usia Sekolah Dasar
Desa Tumi Jaya Oku Timur**

**Zulaikah¹, Hastuti Retno Kuspiyah², Khusnatul Amaliah³, Eka Setya Ningsih⁴,
M. Ilham Abdillah⁵, Sheila Oki Tarina⁶**

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nurul Huda OKU Timur
e-mail: zulaikah@unha.ac.id

Abstrak

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini yaitu untuk mengurangi *smartphone addicted* dengan memberikan pengenalan penguasaan kosakata atau *vocabulary* bahasa Inggris melalui metode *Vocabulary word match game* pada anak usia sekolah dasar di Desa Tumi Jaya Kecamatan Jayapura OKU Timur. Adapun metode yang digunakan yaitu dengan menggunakan *word match game*, Program pengabdian ini bisa dilakukan dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan apa yang sudah direncanakan dari awal kegiatan walaupun semua peserta pengabdian belum menguasai materi dengan baik. Kegiatan ini mendapatkan respon yang sangat baik dengan dibuktikan keaktifan peserta pengabdian dalam mengikuti proses pembelajaran dengan tidak meninggalkan materi sebelum selesai. Adapun pesan yang disampaikan oleh para tokoh dan orang tua dari anak usia sekolah dasar yakni tetap mengadakan kegiatan lanjutan yang berupa pelatihan sejenis selalu diselenggarakan secara periodik sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak-anak usia sekolah dasar dalam melaksanakan proses belajar khususnya dalam meningkatkan *vocabulary*.

Kata Kunci: *Pencegahan, Smartphone Addicted, Vocabulary Match Game*

Abstract

The aim of this community service is to reduce addicted Smartphone by providing and introduction to mastery of English Vocabulary through the vocabulary word match game method for elementary school in Tumi Jaya Village, Jayapura OKU Timur. The method used is by using a word match game, this service program can be carried out well and run smoothly according to what has been planned from the beginning of the activity even though all service participants have not mastered the material well. This activity got a very good response with the evidence of the activeness of the service participants in participating in the learning process by not leaving the material before it was finished. The message conveyed by the leaders and parents of elementary school was that they must continued to hold follow-up activities in the form of similar training which are always held periodically so that they can improve their ability of elementary school in carrying out the learning process, especially in increasing vocabulary.

Keyword: *Prevention, Smartphone Addicted, Vocabulary Match Game*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tiang penyangga bangsa dimasa depan. Suatu bangsa tidak dapat bertahan menghadapi pergeseran zaman bila tidak didukung dengan generasi penerus yang berkualitas. Oleh karena itu Pemerintah harus lebih baik lagi dalam memperhatikan pendidikan generasinya. Pemerataan pendidikan sangatlah dibutuhkan di Negara kita ini. Sebagaimana telah disebutkan dalam UUD No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 5 ayat (1) menyatakan bahwa: "Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.", pasal 11 ayat (1) menyatakan bahwa: " Pemerintah dan Pemerintah daerah wajib memberikan layanan dan kemudahan, serta menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu bagi setiap warga Negara tanpadiskriminatif".

Menurut Berita Resmi Statistik Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur Tahun 2020 No.01/02/ThXXI,26 Februari 2020, "Selama lima tahun terakhir (2016-2020) struktur perekonomian Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur didominasi oleh 5 kategori lapangan usaha, yaitu: Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan; Konstruksi; Perdagangan Besar dan Eceran, Respirasi Mobil dan Sepeda Motor; Industri Pengolahan, dan administrasi pemerintah, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib. Hal ini dapat dilihat dari peranan masing-masing lapangan usaha terhadap pembentukan PDRB Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur." Desa Tumi Jaya merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Jayapura Kabupaten OKU Timur dengan pertumbuhan ekonomi yang rendah dikabupaten OKU Timur. Desa ini juga merupakan Desa pra-sejahtera di Kabupaten OKU Timur dengan mayoritas masyarakat yang bekerja sebagai petani karet.

Ditengah himpitan ekonomi masyarakat yang sangat sulit, muncul masalah baru yakni pandemi covid-19. Pandemi covid-19 ini berpengaruh sangat spesifik di hampir seluruh aspek kehidupan mencakup ekonomi dan pendidikan. Pengaruh kompleks pada aspek pendidikan dapat dilihat dari berubahnya sistem pendidikan di sekolah. Situasi pandemi memaksa anak-anak melakukan kegiatan sekolah dengan cara *daring* (dalam jaringan) atau *online*. Hal ini jelas menimbulkan pro kontra dalam masyarakat terutama orang tua, salah satu masalah terjadi dikarenakan orang tua harus menambah perannya untuk mengawasi proses sekolah anak dan juga bekerja demi mencukupi desakan ekonomi yang sulit dimasa pandemi. Sedangkan orang tua pun juga banyak dari berbagai latar belakang, mulai dari orang tua yang berpendidikan tinggi, rendah hingga yang tidak mengenyam pendidikan sama sekali, dan itu menjadi masalah baru bagi mereka, selebihnya masalah juga terjadi karena intensitas penggunaan *smartphone* pada anak yang semakin meningkat hingga akhirnya menimbulkan *smartphone addicted*. Kurangnya orang tua dalam mendampingi anak saat pembelajaran daring menyebabkan anak mengalami ketergantungan terhadap *smartphone*, sehingga dibutuhkan aksi atau program pembelajaran kepada anak-anak Desa Tumi Jaya. Kondisi anak di desa Tumi Jaya yang kurang

pendampingan orang tua menyebabkan ketergantungan terhadap *smartphone* dan mengakibatkan menurunnya semangat belajar anak. Dalam pengabdian ini anak-anak desa Tumi Jaya akan diperkenalkan dengan kosakata bahasa Inggris sebagai modal mereka untuk menghadapi tantangan dimasa yang akan datang dan melanjutkan jenjang pendidikan ditingkat SMP/Mts. Menurut Noni marlianingsih (2016) pengenalan kosakata atau *vocabulary* bisa dilakukan dengan menggunakan berbagai macam cara, salah satunya bisa menggunakan media, membaca, ataupun mendengarkan. Bagi anak-anak usia sekolah dasar sangat mengandalkan kemampuan reseptif dalam pemerolehan kosakata bahasa Inggris atau *vocabulary*. Selain itu penyerapan kosakata bahasa Inggris yang lebih efektif jika dengan menggunakan media yang menarik. Maka dengan menerapkan *vocabulary word match game* diharapkan sistem pembelajaran dapat menjadi Aktif, Kreatif, Menyenangkan, Gembira dan berbobot. Sehingga anak akan lebih tertarik dalam belajar dan mengurangi *smartphone addicted*. Selain itu menurut Sahrawi, dkk (2018:169) menyatakan bahwa penguasaan kemampuan Berbahasa, khususnya bahasa Inggris bisa dilakukan melalui metode belajar yang sesuai dengan keperluan siswa dan mampu menarik keinginan mereka untuk belajar secara efektif.

Vera Kristiana, dkk (2019:596) mengatakan metode "*word match games*" merupakan metode yang menggabungkan konsep belajar sambil bermain game. Memberikan pelajaran *vocabulary* dalam bahasa Inggris sambil bermain game mempunyai beberapa manfaat diantaranya yakni:

1. Seorang pendidik akan lebih mudah memberikan penjelasan tentang *vocabulary* bahasa Inggris bila diterapkan dalam bentuk permainan.
2. Seorang pendidik juga bisa membuat suasana di dalam kelas menjadi lebih hidup dan menarik.
3. Seorang pendidik akan mendapatkan prestasi tersendiri dimana pendidik dapat membuat semua peserta didiknya berpartisipasi secara aktif

Dari uraian diatas kami akan melakukan pengabdian kepada masyarakat yang dalam hal ini difokuskan untuk mencegah timbulnya *smartphone addicted* pada anak usia sekolah dasar di Desa Tumi Jaya dengan metode *english vocabulary word match games* agar anak tidak mudah bosan dalam belajar, terkhusus dalam belajar bahasa Inggris. Tentunya kegiatan ini pun akan dilaksanakan dengan menaati protokol kesehatan penuh di era *new normal*. Selanjutnya kegiatan ini diharapkan bisa memberi manfaat bagi kedua belah pihak yakni Dosen dan Mahasiswa Universitas Nurul Huda sebagai pelaku kegiatan serta anak usia sekolah dasar di Desa Tumi Jaya sebagai sasaran kegiatan. Sedangkan tujuan dari pengabdian masyarakat ini mengurangi penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah dasar dengan memberikan kegiatan yang menarik dan bermanfaat yaitu dengan memberikan *vocabulary word match game*.

METODE

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini yaitu dengan menggunakan metode *vocabulary word match game* terhadap anak usia sekolah dasar. Suyanto (2010) mengatakan bahwa kosa kata (*vocabulary*) adalah kumpulan beberapa kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan arti bila kita menggunakan bahasa tersebut. Artinya kosa kata adalah salah satu bagian dari bahasa dimana setiap bahasa mempunyai kosa kata yang berbeda sehingga terbentuk sebuah kalimat dan mempunyai makna.

Sedangkan menurut West dalam Tarigan (2009) memaparkan bahwa kosa kata atau *vocabulary* merupakan komponen pokok kecakapan atau keterampilan membaca. Intinya jika seseorang tidak memahami arti dari kosa kata tersebut dalam sebuah kalimat, maka akan sulit juga memaknai bacaan yang sedang dibacanya. Menurut Richards dan Renandya *vocabulary is also an important core of language proficiency and provides much of basis for how weel learners speak, listen, read, and write*. Artinya mempelajari kosa kata juga merupakan inti penting dari kemahiran bahasa dan memberikan banyak dasar untuk bagaimana pembelajar berbicara, mendengar, membaca dan juga menulis. *Vocabulary* dalam bahasa Inggris itu mempunyai peranan yang sangat penting, karena semakin banyak kita menguasai kosa kata semakin mudah kita akan berkomunikasi. Menurut ahli pakar yang lain (Alizadeh, 2016:22) *Vocabulary* yaitu suatu pengetahuan tentang kata beserta artinya,

Word Match Game merupakan salah satu dari sekian banyak permainan instruksional yang cocok bagi anak-anak untuk membuat atau melihat hubungan antara kata, definisi, gambar, sinonim atau antonim suatu kata. Metode ini merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menjadikan anak/siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Janet Allen (2006:102) mengatakan bahwa, *Game* ini merupakan salah satu tipe alternative untuk latihan mencocokkan kata dan merupakan cara yang menyenangkan untuk pemahaman awal dan konsep.

Word matching Game dapat memudahkan guru untuk mengajar *vocabularies* sambil menyiapkan pelajaran *vocab* di kelas mereka. Cara melakukan permainan ini yaitu dengan mencocokkan objek seperti kata, definisi, gambar, sinonim atau antonym pada kartu. Dalam permainan ini anak-anak diberikan kata atau gambar untuk mengalihkan perhatian dan menarik siapa yang ingin memainkan permainan ini. Isi yang digunakan adalah tentang kosakata atau *vocabularies* agar dapat meningkatkan kosa kata bagi anak usia sekolah dasar dengan cepat karena permainannya sangat menyenangkan. Dengan menggunakan cara belajar yang menyenangkan, guru dapat membantu siswa mempermudah memahami materi ajar. Oleh karena itu, menggunakan metode mengajar bahasa Inggris yang tepat dan menarik akan sangat membantu peserta didik meningkatkan antusias mereka dalam mengikuti pembelajaran bahkan mereka akan memahami pelajaran dengan motivasi yang tinggi. (Sahrawi et al., 2018)

Sedangkan tahapan-tahapan yang telah dilakukan dalam pengabdian masyarakat antara lain: 1) melakukan identifikasi permasalahan dan kebutuhan mitra (tahapan ini sudah dilakukan). Tahapan ini telah dilakukan guna mendeteksi permasalahan awal mitra, sehingga tim pelaksana pengabdian dan mitra dapat menemukan solusi sesuai dengan kebutuhan secara bersama. Kegiatan yang dilakukan berupa observasi, membaca literatur dan melakukan survey awal, dan 2) melakukan pendampingan kelompok belajar kepada anak usia sekolah dasar dengan cara memberikan *vocabulary word match game* di masa pandemi Covid-19.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilakukan dengan cara tatap muka dengan para anak usia sekolah dasar dan tentunya dengan mematuhi protokol kesehatan demi keselamatan bersama, hasil yang dicapai dalam kegiatan ini sangat membantu anak-anak dalam mengatasi ketergantungan mereka terhadap handphone. Proses pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan memberikan vocabulary yang berupa gambar dengan menggunakan tehnik *word match game* yang berhubungan dengan benda yang ada di sekitar mereka. Kemudian anak-anak diberikan kesempatan untuk mencocokkan gambar yang sudah disediakan, dan sebelumnya tim pengabdian memberikan pelajaran tersebut, sehingga jika anak sudah mengetahui dan paham mereka langsung di suruh praktek langsung untuk melafalkannya, karena bahasa Inggris berbeda dengan bahasa Indonesia yang mempunyai perbedaan pelafalan dengan tulisannya.

Setelah anak-anak diyakini memperhatikan semua materi yang telah diberikan oleh tim pengabdian dan mendapatkan kesempatan untuk mendengarkan secara berulang-ulang, kemudian anak-anak diminta langsung mengulang dan meniru satu persatu dari kata/gambar yang sudah disediakan yaitu tentang *colours* untuk pertemuan pertama, *Animals,vegetables, body parts* dipertemuan kedua, dipertemuan ke tiga ada materi *fruits, things, and sport*, dengan antusias anak-anak tersebut mengucapkan kosakata dengan suara yang lantang secara bersama-sama secara tepat dan benar, meskipun ada beberapa anak yang masih kurang fasih dalam melafalkannya.

Dikarenakan usia mereka masih di usia sekolah dasar, maka bentuk materi yang disajikan dibuat yang seunik mungkin dan menarik agar mereka semangat untuk belajar dan bisa mengurangi kecanduan mereka terhadap handphone. Proses selanjutnya yaitu melihat anak-anak mampu meniru dan mengulang kata-kata yang telah diucapkan oleh tim pengabdian, kemudian tim pengabdian memberitahukan arti atau makna dari setiap kata yang ada pada gambar. Mereka dipandu oleh tim pengabdian untuk mengulang-ulang kosakata sambil menunjuk kearah gambar yang sudah disediakan. Kemudian tim pengabdian memberikan kesempatan kepada semua peserta untuk mengasah kemampuan mereka dalam menyebutkan arti dari Kosakata bahasa Inggris tersebut yang terdapat dalam gambar, serta mencocokkan dengan arti yang

sesuai dengan gambar. Beberapa dari mereka ada yang belum bisa membaca serta menerjemahkan arti dari *vocabulary* dikarenakan malu dan lupa, akan tetapi sebagian besar dari mereka bisa membaca dan menerjemahkan arti dari kata yang ditunjuk oleh tim pengabdian dengan suara yang lantang dan benar, serta sebagian besar dari mereka sudah bisa mencocokkan gambar sesuai kata yang bersangkutan. Kemudian Tim Pengabdian memberikan materi dengan memberikan gambar setiap *vocabulary* tentang *Colours, Animals, vegetables, Body Parts, Fruit, Things, and Sport*. Setelah itu peserta pengabdian disuruh untuk menulis *Vocabulary* Bahasa Inggris yang terdapat dalam gambar pada alat tulis yang sudah diberikan dan telah dicontohkan oleh Tim Pengabdian di papan tulis. Kemudian para peserta pengabdian tersebut diminta untuk maju kedepan sebagai perwakilan untuk menuliskannya di papan tulis, meskipun tulisan mereka belum begitu rapi dan bagus akan tetapi sudah benar dan tepat sesuai dengan ejaan bahasa Inggris. Dipenghujung dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini Tim Pengabdian memberikan Evaluasi untuk mengetahui seberapa jauh peserta pengabdian memahami materi yang telah diberikan dalam beberapa pertemuan dengan cara memberikan pertanyaan sederhana terhadap topic pembelajaran *vocabulary words match game* dalam pencegahan *smartphone addicted* terhadap anak usia sekolah dasar. Anak-anak yang dapat menjawab pertanyaan dari Tim pengabdian akan mendapatkan hadiah berupa snack, alat tulis, dan permen, sehingga mereka semakin bersemangat dalam belajar *Vocabulary* dalam bahasa Inggris.

Pada Kegiatan pengabdian ini dilakukan observasi guna untuk mengetahui setiap perkembangan dan kemampuan anak-anak dalam mempelajari *vocabulary words match game* dalam bahasa Inggris. Diantara mereka pada tahap ini tidak semuanya mengalami perubahan secara drastic serta signifikan, dikarenakan faktor usia mereka yang masih bisa dikategorikan anak usia dini dan masih ada yang malu karena masih bergantung kepada orang tua mereka. Pelaksanaan pengabdian dan rancangan seluruh materi yang sudah di buat. Kemudian evaluasi dilakukan di pertemuan akhir dan dilakukan secara oral dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada anak tentang *vocabulary* dalam bahasa Inggris yang sudah di pelajari pada saat proses pembelajaran di lokasi kegiatan.

Setelah dilakukan evaluasi untuk kegiatan selanjutnya dirembukkan bersama tim pengabdian dan seluruh orang tua dari anak usi sekolah dasar yang mengikuti kegiatan pengabdian ini. Tanggapan, komentar dan penilaian dianalisis guna untuk mengetahui keberhasilan dan kegagalan / kelemahan pada pengenalan *vocabulary* dalam bahasa Inggris untuk dicari solusinya. Jika hasilnya kurang memuaskan atau kurang memahami maka akan dilakukan perbaikan. Jika sudah dikatakan berhasil maka diupayakan untuk selalu meningkatkannya. Sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan dampak yang besar dalam mengatasi *Smartphone addicted* terhadap anak-anak usi sekolah dasar di lingkungan Desa Tumi Jaya Kabupaten OKU Timur. Para tokoh masyarakat yang menyaksikan kegiatan pengabdian masyarakat ini

dihadiri oleh bapak ketua RT dan RW, serta para orang tua dari anak-anak yang mengikuti kegiatan pengabdian. beberapa tokoh masyarakat tersebut dan perwakilan dari orang tua memberikan sambutan yang sangat baik dan senang hati atas kedatangan dan niat yang kuat dari Tim Pengabdian dalam mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Dan mereka meminta kepada Tim pengabdian untuk tetap terus melanjutkan kegiatan positif ini sehingga anak-anak mereka mendapatkan kegiatan yang dapat meningkatkan kecerdasan dan pengetahuan dalam pengembangan kemampuan bahasa Inggris khususnya peningkatan Vocabulary dan pencegahan smartpone.

SIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini bisa diselenggarakan sesuai dengan harapan tim pengabdian dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana awal kegiatan yang telah disusun walaupun belum semua peserta pengabdian dapat dikategorikan menguasai materi dengan baik. Kegiatan pengabdian ini mendapat sambutan yang hangat dari tokoh masyarakat serta wali dari peserta pengabdian sebagai bukti dengan keaktifan peserta pengabdian yang mengikuti pendampingan dari awal pertemuan hingga selesai dengan tidak meninggalkan materi sebelum waktunya berakhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Alizadeh, I. (2016). Vocabulary teaching techniques: A Review of common practices. *International journal of research in English education*. 1(1).
- Berita Resmi Statistik. (2020). Perkembangan Ekonomi Ogan Komering Ulu Timur Tahun 2020. Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur Tahun 2020, 01(02), 03.
- Henry Guntur Tarigan, (2009). *Metodologi Pengajaran Bahasa*, Bandung: Angkasa Bandung.
- Janet Allen, (2006). *Words, words, words: Teaching vocabulary in grades 4-12*, (Portland: Stenhouse Publishers).
- Kasihani K.E. Suyanto, (2010). *English For Young Learner*, Jakarta: Bumi Aksaram.
- Kristiana V, Nurmala D (2019). Pelatihan Teknik 'Word Match Games' Dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. [Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian](#) 2(1). 595-599
- Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada PAUD. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 133-140.
- 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>
- UU No. 20 (2003) tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 5 ayat (1) dan pasal 11 ayat (1)