

SCRAMBLE DAN TPR GAME UNTUK MENINGKATKAN ENGLISH VOCABULARY ANAK-ANAK DESA KLEPEK, BOJONEGORO

Oktha Ika Rahmawati¹, Chyntia Heru Woro Prastiwi², Meiga Ratih Tirtanawati³, Rika Pristian Fitri Astuti⁴, Risqi Anggita⁵, Mawar Lestari⁶

¹IKIP PGRI Bojonegoro. Email: oktha_ika@ikippgribojonegoro.ac.id

²IKIP PGRI Bojonegoro. Email: chyntia_heru@ikippgribojonegoro.ac.id

³IKIP PGRI Bojonegoro. Email: meiga_ratih@ikippgribojonegoro.ac.id

⁴IKIP PGRI Bojonegoro. Email: rika_pristian@ikippgribojonegoro.ac.id

⁵IKIP PGRI Bojonegoro. Email: anggitarizqi@gmail.com

⁶IKIP PGRI Bojonegoro. Email: mawarlestari@gmail.com

ABSTRACT

The Community Reading Center (CRC) Karya Muda in Klepek Village has experienced a decline in literacy activities and children's visits, partly due to the lack of varied and engaging programs. This Community Service Program was designed to introduce more diverse activities and enhance children's English vocabulary through the implementation of scramble games and Total Physical Response (TPR). The program employed a direct learning approach. The results indicate that both activities successfully increased children's engagement and enthusiasm, strengthened vocabulary retention, and encouraged active participation throughout the learning process. The evaluation conducted with TBM administrators further confirms that game-based approaches serve as an effective alternative for literacy activities and hold the potential to revitalize the role of the TBM as an appealing and inclusive learning space for children.

Keywords: Scramble, TPR Game, english vocabulary, Community Reading Center

ABSTRAK

Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Karya Muda di Desa Klepek mengalami penurunan aktivitas literasi dan jumlah kunjungan anak, hal ini salah satunya disebabkan oleh minimnya variasi kegiatan. Program Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang untuk memberikan variasi kegiatan dan meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris melalui penerapan scramble game dan Total Physical Response (TPR). Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode direct learning. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kedua jenis permainan ini mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme anak, memperkuat memori kosakata, serta mendorong partisipasi aktif selama proses belajar. Evaluasi bersama pengurus TBM menegaskan bahwa pendekatan berbasis permainan efektif sebagai alternatif kegiatan literasi bagi anak-anak dan berpotensi menghidupkan kembali fungsi TBM sebagai ruang belajar yang menarik dan inklusif.

Kata kunci: Scramble, TPR Game, english vocabulary, TBM

PENDAHULUAN

Taman Bacaan Masyarakat (TBM) merupakan perpustakaan sederhana yang diinisiasi dan dijalankan oleh masyarakat sebagai wujud partisipasi dalam pendidikan. TBM didirikan dengan tujuan untuk memberikan kemudahan akses dan bersifat informal untuk memperoleh bahan bacaan dan berbagai kegiatan (Afrina&Irwan, 2022). Di Bojonegoro, ada beberapa TBM yang salah satunya adalah TBM Karya Muda yang terletak di Desa Klepek, Bojonegoro. TBM ini berdiri sejak tahun 2011 dan berfungsi

untuk mendukung layanan pendidikan dan literasi masyarakat sekitar. Namun, jenis kegiatan dan jumlah kunjungan di TBM ini semakin menurun, hingga buku-buku menjadi lusuh dan berdebu. Meskipun desa ini sudah memiliki perpustakaan, namun keberadaannya belum bisa maksimal mendukung kegiatan literasi masyarakat, mengingat letak perpustakaan desa yang cukup jauh dari pemukiman, minimnya koleksi buku, serta tidak adanya penjaga perpustakaan.

Selama hampir 13 tahun, TBM ini semakin sepi kegiatan, padahal jumlah anak-anak di Desa Klepek mencapai 100 an. Di TBM ini, anak-anak hanya dapat membaca buku yang jumlah koleksi judulnya sangat terbatas. Minimnya kegiatan literasi di TBM Karya Muda serta trend anak yang lebih suka berinteraksi dengan HP turut berkontribusi pada sepiya kunjungan anak-anak. Dengan kata lain, anak-anak yang berkunjung di TBM ini membutuhkan variasi kegiatan yang menarik dan memotivasi perkembangan literasi, khususnya literasi Bahasa Inggris. Literasi berbahasa yang mencakup keterampilan berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan sangatlah penting bagi anak-anak SD. Kemampuan bercerita, berpendapat, serta membuat keputusan harus dibina sejak usia dini karena kemampuan inilah yang akan menentukan keberhasilan belajar mereka di masa mendatang. Salah satu cara belajar vocabulary Bahasa Inggris yang fun dan tepat untuk usia SD adalah melalui game dan menggunakan body movement.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, Tim PKM mengusulkan program kegiatan “Scramble dan TPR (Total Physical Response) Game untuk Meningkatkan English Vocabulary Anak-anak Desa Klepek, Bojonegoro”. Tim PKM berupaya membangun English Vocabulary dalam aspek keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis kata. Target peserta kegiatan PKM ini adalah 30 anak-anak usia SD. Mereka akan bermain scramble dan TPR game secara berkelompok. Dalam kegiatan scramble, anak-anak akan diminta untuk menyusun huruf menjadi kata yang diinstruksikan. Selain mengaktifkan otak kiri dan otak kanan (Dita & Zaki, 2022), kegiatan menyusun ulang huruf menjadi kata atau menyusun kata menjadi kalimat yang benar dalam scramble game sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis. Anak-anak belajar mengenali ejaan, memahami struktur kalimat, serta memperkaya kosakata mereka melalui aktivitas pemecahan kata atau kalimat. Selain itu, karena sifatnya seperti teka-teki, scramble game melatih kemampuan berpikir kritis dan logika bahasa anak (Nabila, 2023).

Sedangkan dalam kegiatan TPR Game, anak-anak akan diajak untuk menebak berdasarkan gerakan atau suara yang diperagakan. TPR game lebih menekankan pada penguatan kemampuan listening dan speaking. Dalam permainan ini, anak mendengarkan instruksi dan meresponsnya dengan gerakan fisik, seperti melompat, menepuk, atau menirukan suatu aksi (Astutik, Megawati, & Aulina, 2019). Proses ini membangun pemahaman makna secara alami, memperkuat memori jangka panjang, serta meningkatkan kepercayaan diri anak untuk berbicara dalam bahasa Inggris. Dengan pendekatan multisensorik, TPR juga sangat membantu anak-anak yang memiliki gaya belajar kinestetik dan visual (Arini & Suwarso, 2024).

Penerapan kedua jenis kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi anak-anak sehingga anak-anak akan senang dalam pembelajaran kosa-kata bahasa Inggris dan akan lebih sering untuk mengunjungi TBM ini. Kombinasi antara scramble game dan TPR game dapat memperkuat literasi bahasa Inggris anak, menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, sekaligus mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan sosial mereka.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan di TBM Muda Karya yang terletak di Desa Klepe, Kecamatan Sukosewu, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Minggu, 5 Oktober 2025. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah direct learning dimana anak-anak disekitar taman baca diundang dan diajak belajar English vocabulary tentang animal, part of body, and action verb dengan scramble words dan TPR game. Tahapan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

Sebelum melakukan kegiatan pengabdian ini, tim melakukan survey Lokasi terlebih dahulu. Setelah itu, tim PKM memberikan sosialisasi kepada pengurus TBM tentang manfaat Scramble dan TPR Game untuk meningkatkan literasi berbahasa Inggris anak-anak. Selanjutnya, tim mempersiapkan media yang akan digunakan untuk kegiatan scramble words dan TPR Game. Tim melakukan koordinasi dengan pengurus taman baca untuk mengundang anak-anak sekitar.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung dalam satu hari. Kegiatan berlangsung dengan seru dan menarik. Dalam pelaksanaan PKM ini, anak-anak belajar dan bermain secara berkelompok dengan jenjang Pendidikan yang berbeda-beda, sehingga dapat membantu satu sama lainnya.

3. Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilaksanakan setelah kegiatan PKM selesai. Kegiatan diikuti oleh tim PKM dan pengurus TBM Karya Muda. Pada tahap evaluasi ini membahas hasil dari kegiatan dan hal-hal apa saja yang perlu ditingkatkan pada kegiatan berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diselenggarakan pada hari Minggu, 5 Oktober 2025, bertempat di lingkungan TBM Karya Muda. Kegiatan tersebut dihadiri oleh sekitar 20 peserta yang terdiri atas anak-anak sekolah dasar dari berbagai tingkatan kelas, mulai dari kelas satu hingga kelas enam. Keanekaragaman jenjang pendidikan para peserta menjadi pertimbangan penting dalam penyusunan materi dan metode pembelajaran agar seluruh anak dapat mengikuti kegiatan dengan baik.

Secara keseluruhan, rangkaian kegiatan dibagi ke dalam dua sesi utama. Sesi pertama berfokus pada pemberian materi mengenai parts of the body, action verbs, dan guessing animals dengan menggunakan suara. Sesi kedua dilanjutkan dengan aktivitas scramble game untuk melatih kemampuan kritis, kemampuan literasi menulis kosakata dalam bahasa Inggris yang sudah dipelajari dan dilanjutkan dengan Total Physical Response (TPR) Game, yang bertujuan mengoptimalkan pemahaman melalui gerak tubuh dan interaksi langsung.

Sesi pertama dimulai tepat pada pukul 09.00 WIB, diawali dengan kegiatan ice-breaking “Head, Shoulder, Knees, and Toes” yang dirancang untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan fokus para peserta. Setelah sesi pembukaan, peserta dibagi menjadi lima kelompok kecil. Setiap kelompok menerima handout yang berisi materi mengenai parts of the body, action verbs, dan animals sebagai panduan belajar. Materi pertama yang diajarkan adalah parts of the body. Pada bagian ini, Bu Meiga selaku anggota tim PkM bertugas menyampaikan penjelasan mengenai berbagai bagian tubuh dalam Bahasa Inggris. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif tidak hanya membaca handout tetapi juga Bu Meiga menyentuh bagian tubuh yang sedang dijelaskan, misalnya Head, Bu Meiga akan menyentuh kepala untuk menunjukkan kepada anak-anak apa itu Head. Setelah itu, saatnya anak-anak untuk menyebutkan nama bagian tubuh. Selain menyebutkan, mereka juga diminta untuk memegang bagian tubuh yang disebutkan. Pendekatan tersebut diterapkan untuk memastikan bahwa peserta tidak sekadar mengenali istilah secara verbal, tetapi juga memahami maknanya melalui pengalaman langsung. Metode ini sekaligus berfungsi sebagai evaluasi awal guna melihat tingkat pemahaman anak-anak terhadap materi yang diberikan. Selain itu Bu Meiga juga memberikan beberapa pertanyaan terkait “what is it?”, dengan begitu anak-anak akan belajar untuk memahami part of body beserta fungsinya. Aktivitas terkait part of body dapat dilihat di Gambar 1.



Gambar 1. Penjelasan Part of Body

Setelah pe... ody, sesi pembelajaran dilanjutkan dengan topik action verbs dan animals with sounds. Pada bagian action

verbs, peserta didik terlebih dahulu diarahkan untuk membaca daftar kosakata yang tercantum dalam handout. Daftar tersebut dilengkapi dengan gambar agar anak-anak dapat mengetahui arti dari action verb berdasarkan gambar yang ada.

Setelah proses pembacaan dan klarifikasi makna selesai, beberapa peserta secara bergiliran diminta untuk memperagakan gerakan yang merepresentasikan action verb tertentu. Sementara itu, peserta lainnya bertugas untuk menebak kosakata yang sedang diperagakan oleh temannya. Aktivitas ini tidak hanya bertujuan memperkuat pemahaman peserta terhadap kosakata baru, tetapi juga mendorong partisipasi aktif, kerja sama, serta keterlibatan fisik dalam proses belajar.

Metode ini merupakan bagian dari pendekatan *Total Physical Response* (TPR), yaitu strategi pembelajaran yang menekankan keterhubungan antara bahasa dan gerakan tubuh. Dengan memadukan stimulus visual, gerakan kinestetik, dan respons verbal, TPR membantu peserta didik—khususnya pada jenjang pendidikan dasar—untuk memahami kosakata secara lebih natural dan kontekstual. Pendekatan ini juga memfasilitasi lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan kognitif anak-anak. Setelah penyampaian materi mengenai action verbs, rangkaian kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan sesi pengenalan kosakata bertema *animals with sounds* melalui aktivitas menebak hewan berdasarkan suara yang diperdengarkan. Kegiatan ini dirancang sebagai bagian dari strategi penguatan kompetensi kosakata yang berbasis pada stimulus auditori, sekaligus melengkapi pendekatan kinestetik yang digunakan pada sesi sebelumnya.

Pada tahap awal, peserta diberikan handout yang memuat daftar hewan yang menjadi fokus pembelajaran, lengkap dengan gambar dan nama dalam bahasa Inggris. Kemudian anak-anak diminta untuk membaca dan mengucapkan nama-nama hewan dalam bahasa Inggris secara klasikal. Tahap ini tidak hanya berfungsi sebagai latihan fonologis, tetapi juga memastikan pemahaman awal anak-anak yang hadir. Penekanan diberikan pada pelafalan serta karakteristik fonetis dari masing-masing nama hewan untuk meminimalkan ambiguitas yang mungkin muncul pada tahap identifikasi suara.

Kemudian, tim mengeluarkan suara hewan yang ada di dalam handout dan anak-anak diminta untuk menebak jenis hewan apakah itu. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menebak jenis hewan berdasarkan suara yang mereka dengar. Hal ini bertujuan untuk melihat apakah anak-anak memahami dengan materi yang sudah dipelajari bersama. Kegiatan ini termasuk ke dalam pendekatan *Total Physical Response* (TPR).

Lebih jauh, kegiatan menebak suara hewan ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengembangkan keterampilan mendengarkan (*listening discrimination*), memperkuat daya konsentrasi, dan meningkatkan sensitivitas fonetik terhadap variasi bunyi dalam bahasa Inggris. Selain itu, dinamika kegiatan yang bersifat interaktif dan kompetitif secara sehat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, meningkatkan partisipasi aktif, serta mengurangi kecemasan linguistik yang kerap muncul dalam pembelajaran bahasa asing.

Secara keseluruhan, aktivitas ini tidak hanya berfungsi sebagai media penguatan kosakata, tetapi juga sebagai intervensi pedagogis yang dirancang untuk

mengintegrasikan kemampuan auditori, visual, verbal, dan kinestetik. Hal tersebut menjadikan kegiatan ini relevan bagi peserta didik usia sekolah dasar yang secara perkembangan kognitif cenderung menyerap informasi melalui pendekatan berbasis pengalaman langsung dan aktivitas multisensorik. Implementasi kegiatan diatas dapat dilihat di Gambar 2.



Gambar 2. Penjelasan tentang action verb dan animals with sound

Setelah penjelasan tentang materi part of body, action verb, dan animals, selanjutnya anak-anak diajak untuk bermain game. Game yang pertama adalah sramble game. Dalam game ini, anak-anak secara berkelompok diminta untuk menyusun kata yang diperagakan atau disuarakan, contoh ketika tim melompat, berarti anak-anak harus menyusun kata "JUMP", ketika anak-anak mendengar "hmmma, hmmma", mereka harus menyusun kata "COW", dan seterusnya. Sebelum permainan di mulai, anak-anak diberikan potongan-potongan huruf untuk disusun menjadi kata yang benar. Melalui permainan ini, anak-anak dilatih untuk mengenali kata, memperluas kosakata, serta meningkatkan pemahaman bahasa inggris secara bertahap dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Widiyarto, S. (2017) mengatakan bahwa scramble merupakan media berbasis permainan yang dapat menstimulasi perkembangan otak. Selain itu, Scramble game mendorong pemikiran spasial peserta didik, pemikiran kreatif, keterampilan sosial dan pribadi yang terkait dengan pemikiran kritis. Keterampilan hubungan spasial meningkat saat siswa menyusun huruf menjadi sebuah kata agar sesuai dengan gerakan, suara, atau sentuhan yang diperagakan. Permainan ini juga meningkatkan kemampuan siswa untuk fokus pada hubungan spasial, dan mengembangkan keterampilan berpikir dan kreativitas mereka (Ekasari, dkk, 2023).

Setelah itu, anak-anak diajak untuk bermain Total Physical Response (TPR). Dalam kegiatan ini anak-anak bermain secara berkelompok untuk menebak gerakan, suara, atau sentuhan yang diberikan. Berbeda dengan scramble game, dalam TPR game ini anak-anak tidak diminta untuk menyusun huruf menjadi kata, tetapi anak-anak diminta untuk menebak langsung bahasa inggris dari gerakan, suara, atau sentuhan

yang diperagakan. Tim yang menjawab pertama akan mendapatkan poin 4, dan seterusnya. Dalam dua permainan tersebut, anak-anak terlihat sangat bersemangat dan senang dalam menyusun kata maupun menebak gerakan, suara, dan sentuhan yang diperagakan. Mereka berusaha menjadi yang tercepat dalam menyusun dan menebak kata dengan benar. Kegiatan ini memberikan stimulus kepada anak-anak yang akan memudahkan untuk mengingat apa yang sudah dipelajari sehingga memperkuat memori (Sembiring, dkk, 2024). TPR mengutamakan stimulus dengan tujuan semakin sering atau semakin sensitive memori seseorang diberikan stimulasi maka semakin kuat asosiasi memori berhubungan dan semakin mudah untuk mengingat (recalling). Kegiatan mengingat ini dilakukan secara verbal dengan aktivitas gerak (motor activity). Gambar 3 menunjukkan aktivitas permainan di sesi 2 dan Gambar 4



Gambar 3. Scramble dan TPR Game



Gambar 4. Tim, Pengurus TBM, anak-anak yang hadir

SIMPULAN

Dari hasil kegiatan PkM di TBM Muda Karya dapat disimpulkan bahwa kegiatan scramble dan TPR game berjalan dengan lancar. Kegiatan ini mendapatkan tanggapan yang baik tidak hanya dari pengurus taman baca, tetapi juga dari anak-anak yang hadir pada kegiatan ini. Mereka senang dan antusias mengikuti kegiatan, mereka berlomba untuk menjadi yang tercepat dalam menyusun kata ataupun menebak gerakan yang diperagakan. Melihat antusias dari anak-anak, diharapkan pengelola TBM dapat menerapkan permainan ini menjadi salah satu kegiatan di taman bacaan ini sehingga akan lebih banyak lagi anak-anak disekitarnya yang tertarik untuk datang mengunjungi tempat ini. Adanya TBM seharusnya dapat menjadi tempat untuk membantu anak-anak dalam meningkatkan kemampuan literasi mereka. Selain itu, TBM ini baru saja mendapatkan bantuan buku yang sangat banyak sekali dan akan sangat disayangkan jika tidak dapat memberikan kebermanfaatan bagi anak-anak di sekitarnya. Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi pengelola taman baca untuk dapat memberikan pelayanan yang lebih baik lagi dengan mempersiapkan banyak kegiatan yang dapat menarik anak-anak yang salah satunya scramble dan TPR game ini sehingga TBM ini dapat menyebarkan kebermanfaatan yang lebih banyak lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel jurnal ini berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang dibiayai oleh IKIP PGRI Bojonegoro melalui Program Hibah Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat 2025. Untuk itu kami ucapkan terima kasih kepada LPPM IKIP PGRI Bojonegoro, TBM Muda Karya, dan anak-anak sekitar TBM sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bisa berjalan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrina, C., & Irwan, I. (2022). Peran Taman Bacaan Masyarakat (Tbm) Dalam Membangun Budaya Literasi Berbasis Kearifan Lokal Di Kota Padang Panjang. *Proceedings Icis 2021*, 1(1).
- Arini, A. R., & Suwarso, P. N. (2024). EFL STUDENTS'PERCEPTION TOWARDS THE USE OF BAAMBOOZLE FOR VOCABULARY LEARNING. *Eltin Journal: Journal of English Language Teaching in Indonesia*, 12(1), 97-110.
- Astutik, Y., Megawati, F., & Aulina, C. N. (2019). Total physical response (TPR): How is it used to teach EFL young learners. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(1), 92-103.
- Dita, A., & Zaki, L. B. (2023). The Effects of Scramble Game in Improving Students Vocabulary at Secondary Students of Muhammadiyah Plus Batam. *International Social Sciences and Humanities*, 2(1), 262-267.
- Ekasari, L. A., Primastuti, A. K., Andrea, H. V., Kusuma, A. M., Andini, A. P., Yuniarti, Y., & Sukardi, R. R. (2023). Pengembangan dan kemampuan membaca pemahaman dengan metode scramble. *Teaching, Learning, and Development*, 1(2), 92-102.

- Nabila, H. (2023). The Use of Baamboozle Games To Improve Students' Vocabulary of State Junior High School 2 Panti in Academic Year 2023/2024. STATE ISLAMIC UNIVERSITY KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ OF JEMBER. Retrieved from https://digilib.uinkhas.ac.id/24457/1/HILMATUN_NABILA.pdf
- Sembiring, F., Sinabariba, Y. E., Meilani, A., Laia, W., & Sembiring, T. A. B. (2024). Penerapan metode TPR (total physical response) dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 104219 Tanjung Anom. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 1(11), 3087-3091.
- Widiyanto, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scramble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X, SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat. Deiksis, 9(03), 323-335