

Treasure Hunt Berbasis TPR Tingkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SD

Salma Zafira Adilah^{1*}, Gina Larasaty², Siti Fathinurrahmah³, Sylmina Cahya Sukendar⁴,
Tiara Pradhini Citrahati⁵

¹Universitas Wiralodra, Indramayu, Indonesia

²Universitas Wiralodra, Indramayu, Indonesia

³Universitas Wiralodra, Indramayu, Indonesia

⁴Universitas Wiralodra, Indramayu, Indonesia

⁵Universitas Wiralodra, Indramayu, Indonesia

*e-mail korespondensi: Gina_larasaty@unwir.ac.id

Abstract

English learning at the elementary school level plays a crucial role in equipping students with basic foreign language skills before entering higher education. However, low student engagement and limited vocabulary mastery remain significant challenges. This community service program aimed to enhance the vocabulary acquisition and participation of sixth-grade students at UPTD SDN 3 Margadadi through an educational Treasure Hunt game that integrates the Total Physical Response (TPR) approach. The activity was conducted through station-based tasks involving movement, teamwork, and solving clues using prepositions of place and directional vocabulary. This method is designed to make learning fun, contextual, and aligned with the young learners' characteristics. The results showed increased student enthusiasm and active participation, as well as improved functional vocabulary comprehension. This approach effectively fosters meaningful learning experiences while promoting 21st-century skills such as collaboration, communication, and self-confidence. These findings indicate that movement- and game-based learning can be a relevant and effective alternative for improving English teaching quality at the elementary level.

Keywords: *English language; elementary school; Total Physical Response; Treasure Hunt; game-based learning*

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang Sekolah Dasar berperan penting dalam membekali siswa dengan dasar berbahasa asing sebelum memasuki pendidikan menengah. Namun, rendahnya minat dan partisipasi siswa, terutama dalam penguasaan kosakata, menjadi tantangan tersendiri. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman kosakata Bahasa Inggris siswa kelas VI UPTD SDN 3 Margadadi melalui permainan edukatif *Treasure Hunt* yang mengintegrasikan pendekatan *Total Physical Response* (TPR). Kegiatan dilakukan dalam bentuk aktivitas berbasis pos yang melibatkan gerak, kerja sama kelompok, serta pemecahan tantangan menggunakan *prepositions of place* dan *directions*. Metode ini dirancang agar pembelajaran terasa menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan aktif siswa, serta pemahaman kosakata yang lebih fungsional. Pendekatan ini efektif membangun pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gerak dan permainan dapat menjadi alternatif relevan dalam meningkatkan kualitas pengajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: Bahasa Inggris; Sekolah Dasar; *Total Physical Response*; *Treasure Hunt*; pembelajaran berbasis permainan

Accepted: 2025-06-05

Published: 2025-07-09

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran penting yang mulai diperkenalkan sejak jenjang Sekolah Dasar (SD) untuk membekali siswa dengan kemampuan dasar dalam berbahasa asing. Penguasaan Bahasa Inggris sejak dini sangat diperlukan agar siswa siap menghadapi materi yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya, khususnya Sekolah Menengah Pertama (SMP), yang

menuntut pemahaman terhadap kosakata, tata bahasa, dan keterampilan komunikasi dasar yang lebih terstruktur. Penelitian oleh Bravo dan Alves (2021) menunjukkan bahwa penguasaan Bahasa Inggris yang diperoleh di tingkat SD memiliki dampak signifikan terhadap kesiapan siswa dalam menghadapi materi yang lebih kompleks di SMP. Studi ini menyoroti pentingnya strategi pengajaran yang efektif selama masa transisi dari SD ke SMP, dengan menekankan bahwa pemahaman kosakata dan struktur bahasa yang solid di SD dapat memfasilitasi adaptasi siswa terhadap kurikulum SMP yang lebih menuntut.

Namun, pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SD kerap menghadapi tantangan, terutama dalam hal rendahnya minat dan partisipasi aktif siswa. Banyak siswa merasa kesulitan memahami kosakata baru karena kurangnya keterlibatan emosional dan fisik dalam proses belajar. Observasi awal yang dilakukan di UPTD SDN 3 Margadadi menunjukkan bahwa siswa kelas VI menunjukkan antusiasme yang rendah terhadap pembelajaran Bahasa Inggris, terlihat dari minimnya respons terhadap instruksi guru dan lemahnya penguasaan kosakata dasar yang seharusnya telah dimiliki di akhir masa sekolah dasar. Fenomena ini sejalan dengan temuan Sondakh dan Sya (2022), yang mengidentifikasi bahwa siswa SD sering mengalami kesulitan dalam memahami kosakata Bahasa Inggris, disebabkan oleh faktor internal seperti rendahnya minat dan motivasi belajar, serta faktor eksternal seperti metode pembelajaran yang kurang menarik dan penggunaan media yang tidak optimal. Selain itu, Fitri et al. (2025) menemukan bahwa kurangnya eksposur terhadap kosakata, metode pengajaran yang monoton, dan minimnya media pembelajaran inovatif menjadi penyebab utama rendahnya pemahaman dan penggunaan kosakata Bahasa Inggris di kalangan siswa SD.

Kondisi ini sejalan dengan penelitian oleh Celik (2021), yang menegaskan bahwa metode Total Physical Response (TPR) mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap kosakata karena menggabungkan unsur gerakan tubuh dan respons verbal yang saling memperkuat. Penelitian oleh Retnoningsih et al. (2018) menunjukkan bahwa metode Total Physical Response (TPR) efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa SD. Metode ini melibatkan gerakan fisik yang dikombinasikan dengan instruksi verbal, sehingga membantu siswa dalam memahami dan mengingat kosakata baru dengan lebih baik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata siswa setelah penerapan metode TPR. Selain itu, penelitian oleh Fahrurrozi (2016) juga mendukung efektivitas metode TPR dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di SD. Studi ini menemukan bahwa penggunaan TPR meningkatkan hasil belajar kosakata siswa secara signifikan, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa kelas VI UPTD SDN 3 Margadadi dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui penerapan metode Treasure Hunt berbasis TPR. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif, antusias, dan siap secara linguistik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya.

METODE

Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa ini dilaksanakan pada Sabtu, 19 April 2025, bertempat di UPTD SDN 3 Margadadi yang berlokasi di Jl. RA Kartini No.09, Margadadi, Kecamatan Indramayu, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas VI sebanyak 50 orang. Pemilihan kelas VI dilatarbelakangi oleh kebutuhan mereka dalam mempersiapkan diri

menghadapi jenjang pendidikan menengah, khususnya dalam penguasaan dasar kosakata Bahasa Inggris yang menjadi mata pelajaran wajib di tingkat selanjutnya.

Rangkaian kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan inti, serta evaluasi dan tindak lanjut. Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, observasi lapangan, penyusunan modul ajar dan instrumen kegiatan, serta pemetaan kelompok. Pada tahap ini juga dilakukan simulasi dan pengumpulan alat serta media pembelajaran yang akan digunakan.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui sebuah permainan edukatif bertajuk *Treasure Hunt*. Siswa dibagi ke dalam tujuh kelompok, masing-masing terdiri dari 6–8 orang. Setiap kelompok dibimbing oleh satu orang pendamping, yakni mahasiswa pelaksana kegiatan PKM. Dalam permainan ini, siswa mengikuti serangkaian pos yang berisi petunjuk (*clues*) dan aktivitas terkait penggunaan *prepositions of place* dalam Bahasa Inggris. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Game-Based Learning*, dengan pendekatan *Communicative Language Teaching* dan metode *Total Physical Response* untuk merangsang keterlibatan aktif dan pemahaman makna melalui gerak dan interaksi.

Media dan alat pendukung kegiatan mencakup mikrofon, pengeras suara, alat tulis kantor, flashcard berisi kosa kata, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), denah lokasi, koin sebagai tanda pencapaian pos, papan tulis, spidol, plastik untuk pelindung alat, serta koneksi internet untuk kelancaran koordinasi dan dokumentasi. Lingkungan kelas dan area kegiatan ditata sedemikian rupa agar mendukung jalannya permainan secara tertib dan menyenangkan.

Untuk menilai ketercapaian tujuan kegiatan, dilakukan pengumpulan data melalui beberapa teknik, yaitu observasi langsung selama pelaksanaan, pengisian lembar kerja kelompok, wawancara singkat dengan siswa untuk mendapatkan tanggapan mereka terhadap kegiatan, serta dokumentasi berupa foto dan video. Seluruh data digunakan sebagai bahan evaluasi untuk menilai efektivitas kegiatan dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris dasar pada siswa kelas VI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan *Treasure Hunt* dengan pendekatan *Total Physical Response* (TPR) dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VI SDN 3 Margadadi pada Sabtu, 19 Mei 2025, berlangsung dengan lancar dan sesuai rencana. Kegiatan ini melibatkan 50 siswa yang dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil secara acak untuk menghindari kecemburuan sosial dan memastikan kolaborasi lintas pertemanan. Dalam briefing awal di hall sekolah, siswa diajak mereview materi 'directions' dan 'prepositions of place' yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya, 12 Mei 2025.

Siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama pelaksanaan. Hal ini tampak dari keaktifan mereka dalam menyelesaikan tantangan pada empat pos pembelajaran: menyanyi lagu bahasa Inggris, menyusun kalimat simple present tense dengan prepositions, mengerjakan LKPD mengisi kalimat rumpang, serta menyelesaikan soal true or false tentang prepositions. Hasilnya, mayoritas siswa berhasil menyelesaikan semua tantangan dalam waktu kurang dari estimasi maksimal 30 menit, yaitu sekitar 25 menit. Setelah mengunjungi semua pos, setiap kelompok menerima instruksi untuk mencari harta karun utama dan menukarkan kertas tantangan dengan hadiah berupa snack.

Gambar 1 dan 2. Siswa Mengerjakan LKPD pada Pos Treasure Hunt**Gambar 3.** Siswa Akan Menunjukkan Kertas Harta Karun

Kegiatan *Treasure Hunt* yang dikombinasikan dengan pendekatan *Total Physical Response* (TPR) di SDN 3 Margadadi mencerminkan praktik baik pembelajaran Bahasa Inggris yang bersifat partisipatif, kolaboratif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dalam implementasinya, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku aktif dalam proses pencarian informasi, pemahaman instruksi, dan penyusunan kalimat sederhana yang berkaitan dengan materi prepositions of place dan directions. Penggunaan TPR dalam kegiatan ini didasarkan pada prinsip bahwa bahasa dapat dipahami dengan lebih mudah ketika dikaitkan langsung dengan gerakan fisik. James Asher (1977) menyebutkan bahwa pembelajaran melalui respon fisik memungkinkan otak kiri (bahasa) dan otak kanan (gerakan) bekerja secara simultan, sehingga memperkuat ingatan dan pemahaman anak. Hal ini relevan dalam konteks siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget, yaitu ketika pembelajaran akan lebih bermakna jika dihubungkan dengan pengalaman langsung.

Kegiatan ini juga mengakomodasi kebutuhan siswa untuk bergerak dan bermain. Sebagaimana dijelaskan oleh Brewster, Ellis, dan Girard (2002), anak-anak usia sekolah dasar sangat terbantu dalam pembelajaran bahasa asing melalui aktivitas yang melibatkan interaksi sosial, permainan, dan gerakan tubuh. *Treasure Hunt* menjadi media yang tepat karena menggabungkan tantangan, kerja sama, dan pemahaman materi dalam satu kegiatan yang menyenangkan dan penuh energi.

Dalam implementasinya, siswa harus menafsirkan petunjuk lokasi menggunakan ekspresi *turn left, go straight, in front of*, dan sebagainya. Selain itu, mereka menyusun kalimat dalam bentuk *simple present tense* secara lisan maupun tertulis, berdasarkan situasi di tiap pos permainan. Hal ini memberikan mereka ruang untuk menggunakan bahasa target secara fungsional dalam konteks yang nyata dan bermakna.

Pembagian kelompok secara acak dan pendampingan oleh fasilitator turut menciptakan suasana belajar yang lebih adil dan inklusif. Beberapa penelitian sebelumnya juga mencatat bahwa

pembagian kelompok yang tidak berdasarkan kedekatan sosial dapat meningkatkan interaksi dan mengurangi eksklusivitas dalam dinamika kerja kelompok (Melchioriyusni, Zikra, & Said, 2013). Dalam praktik di lapangan, pendekatan ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan merata.

Gambar 4. Siswa Dibagi Dalam Kelompok Kecil



Kegiatan refleksi setelah permainan juga menjadi bagian penting dari implementasi. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membagikan pengalaman mereka di depan teman-temannya, kegiatan ini sekaligus melatih keberanian berbicara dan kepercayaan diri. Pemberian reward sederhana dalam bentuk snack menunjukkan bentuk penguatan positif (*positive reinforcement*) yang sangat cocok dalam pembelajaran di jenjang SD.

Gambar 5. Siswa Mendapatkan Reward Snack



Walaupun kegiatan ini bukan ditujukan untuk membuktikan peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, pelaksanaannya menunjukkan potensi besar untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris secara bermakna. Apa yang dilakukan dalam kegiatan ini selaras dengan pendekatan pembelajaran tematik dan berbasis aktivitas yang menjadi bagian penting dari Kurikulum Merdeka, serta mendukung perkembangan kompetensi abad 21 seperti kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (Kemendikbud, 2020).

Penerapan pendekatan kolaboratif dan interaktif seperti Treasure Hunt yang mengintegrasikan metode Total Physical Response memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris. Metode TPR, yang menekankan keterlibatan fisik dalam proses pembelajaran, sangat sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar, karena mampu merangsang pemahaman melalui gerakan dan interaksi langsung (Asher, 1977; Mayasari, 2022). Antusiasme siswa dalam menyelesaikan aktivitas di bawah tekanan waktu memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Prastikawati & Mardijono, 2015). Lebih lanjut, keterlibatan aktif dalam konteks kolaboratif memungkinkan mereka untuk mempraktikkan kemampuan

komunikasi dan kerja sama tim. Hal ini sejalan dengan prinsip active learning, di mana siswa belajar melalui aktivitas yang memerlukan keterlibatan kognitif dan sosial (Bonwell & Eison, 1991).

Pembentukan kelompok secara acak memberikan dampak positif dalam menciptakan dinamika baru dalam kerja tim. Penelitian Melchioriyusni et al. (2013) menunjukkan bahwa kecenderungan siswa untuk memilih teman akrab dalam kelompok dapat membatasi interaksi lintas sosial. Maka, strategi acak ini membantu memperluas jejaring sosial siswa serta meningkatkan toleransi dalam bekerja sama. Selain itu, dari dokumen referensi yang diunggah seperti pada penelitian oleh Purwaningsih dan Setiawati (2022), pendekatan permainan berbasis gerak seperti Treasure Hunt terbukti dapat memfasilitasi keterampilan berbahasa secara holistik, karena memungkinkan integrasi listening, speaking, serta pemahaman reading dan writing dalam satu rangkaian aktivitas menyenangkan.

Aktivitas penguatan di akhir berupa apresiasi dan review pembelajaran penting dilakukan dalam membentuk rasa percaya diri dan refleksi belajar. Memberikan kesempatan berbicara di depan teman dan mendapatkan umpan balik positif akan membangun keterampilan public speaking sejak dini (Ratnasari, 2021).

Dengan demikian, penggunaan Treasure Hunt berbasis TPR tidak hanya memiliki potensi yang baik dalam bidang akademik, tetapi juga mendukung aspek sosial-emosional peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Gambar 6. Foto Bersama Siswa



KESIMPULAN

Kegiatan *Treasure Hunt* yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VI SDN 3 Margadadi memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Melalui pendekatan *Total Physical Response* (TPR), siswa tidak hanya belajar memahami materi secara teoritis, tetapi juga melibatkan diri secara aktif melalui gerakan dan interaksi langsung. Hal ini sejalan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami konsep ketika dikaitkan dengan pengalaman konkret.

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan keterlibatan yang merata. Mereka mampu bekerja sama dalam kelompok, mengikuti instruksi berbahasa Inggris, serta menyelesaikan berbagai tantangan yang menguji pemahaman terhadap materi *prepositions of place* dan *directions*. Proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna karena dikemas dalam bentuk permainan yang memadukan unsur fisik, sosial, dan kognitif.

Pembagian kelompok secara acak dan pendampingan oleh fasilitator memberikan dampak positif terhadap dinamika kelompok, karena mendorong kolaborasi lintas teman dan mengurangi

eksklusivitas. Di samping itu, sesi refleksi setelah kegiatan turut memberi ruang bagi siswa untuk melatih keberanian dalam berbicara dan membangun kepercayaan diri.

Meskipun kegiatan ini tidak berfokus pada pengukuran hasil belajar secara kuantitatif, pelaksanaannya menunjukkan bahwa metode pembelajaran seperti ini mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif. Dengan demikian, pendekatan berbasis permainan seperti *Treasure Hunt* layak dipertimbangkan sebagai alternatif dalam mengajarkan Bahasa Inggris di sekolah dasar, terutama untuk meningkatkan partisipasi aktif, komunikasi, serta rasa percaya diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Asher, J. J. (1977). *Learning another language through actions: The complete teacher's guidebook*. Sky Oaks Productions.

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom* (ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1). The George Washington University.

Bravo, I. G., & Alves, M. P. (2021). Factors that influence the teaching of the English language during the transition from primary to secondary school in eighth-grade students from Guayaquil. *Social Sciences*, 9(4), Article ID:108497, 21 pages. <https://doi.org/10.4236/jss.2021.94010>

Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). *The primary English teacher's guide*. Penguin English.

Celik, T. I., Cay, T., & Kanadli, S. (2021). The effect of Total Physical Response method on vocabulary learning: A mixed research synthesis. *English Language Teaching*, 14(12), 154–164. <https://doi.org/10.5539/elt.v14n12p154>

Fahrurrozi. (2016). Improving students' vocabulary mastery by using Total Physical Response. *English Language Teaching*, 9(3), 195–202. <https://doi.org/10.5539/elt.v10n3p118>

Fitri, H., Dongoran, S. H., Hia, J. S., Azh-Zahra, M., Manullang, G. E., Azhar, H., & Ramadani, N. (2025). Kesulitan siswa dalam memahami dan menggunakan vocabulary about food dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di SDN 060868 Medan Timur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 10169–10173. <http://jptam.org/index.php/jptam/article/view/26244>

Kemendikbud. (2020). *Kurikulum Merdeka: Panduan implementasi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Mayasari, R. (2022). Pemanfaatan pendekatan Total Physical Response dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*.

Melchioriyusni, Z., Zikra, N., & Said, M. (2013). Pengaruh pembentukan kelompok acak terhadap interaksi sosial di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.

Prastikawati, A., & Mardijono, J. (2015). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.

Purwaningsih, D., & Setiawati, Y. (2022). Efektivitas permainan berbasis gerak dalam meningkatkan keterampilan berbahasa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.

Ratnasari, D. (2021). Pengembangan kepercayaan diri siswa melalui public speaking di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Retnoningsih, H. A., Suparno, & Handayani, E. I. P. (2018). Enhancing students' vocabulary mastery through Total Physical Response (TPR) for elementary school students. *English Education*, 7(1). <https://doi.org/10.20961/eed.v7i1.35837>

Sondakh, D. C., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris tingkat sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 2(1).