



PELATIHAN PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI ENGLISH MEETING CLUB BERBASIS REWARD AND PUNISHMENT PADA SISWA SMPN 21 MAKASSAR

ENGLISH VOCABULARY IMPROVEMENT TRAINING THROUGH AN ENGLISH MEETING CLUB BASED ON REWARD AND PUNISHMENT FOR STUDENTS OF SMPN 21 MAKASSAR

Fauzia Awalia¹, Chaerul Fadlan Saud², Munir³, Hasriani G^{4*}, Chairil Anwar Korompot⁵, Muhammad Akram Mahardika Kaharuddin⁶, Nur Amalia⁷, Yulia Amanda Putri⁸, Rezki Amelia⁹

^{1,2,3,.....9} English Education, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*hasriani@unm.ac.id

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VIII.A SMPN 21 Makassar melalui kegiatan English Meeting Club yang didukung dengan strategi reward dan punishment. Program ini dirancang sebagai respons praktis terhadap keterbatasan penguasaan kosakata siswa, khususnya dalam memahami dan menggunakan adjective dan noun. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan identifikasi kebutuhan, penyusunan materi kosakata, pemberian penjelasan terbimbing, permainan edukatif berbasis kelompok, pemberian reward, punishment edukatif, serta refleksi akhir. Permainan Scrambled Word digunakan untuk memperkenalkan dan memperkuat adjective, sedangkan Snakes Word digunakan untuk membantu siswa mengidentifikasi noun dalam situasi belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran, lebih aktif berpartisipasi dalam kerja kelompok, serta lebih percaya diri dalam mengingat dan menggunakan kosakata yang diperkenalkan selama kegiatan berlangsung. Reward berfungsi sebagai bentuk apresiasi terhadap partisipasi aktif siswa, sedangkan punishment edukatif mendorong tanggung jawab dan refleksi tanpa menurunkan motivasi belajar siswa. Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa English Meeting Club dapat digunakan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran untuk mendukung praktik penguasaan kosakata siswa sekolah menengah pertama.

Kata Kunci: English Meeting Club, Reward and Punishment

Abstract: *This community service activity aimed to strengthen the English vocabulary mastery of Grade VIII.A students at SMPN 21 Makassar through an English Meeting Club supported by reward and punishment strategies. The program was designed as a practical response to students' limited vocabulary mastery, particularly in understanding and using adjectives and nouns. The activity was implemented through needs identification, vocabulary material preparation, guided explanation, group-based educational games, reward distribution, educational punishment, and final reflection. Scrambled Word was used to introduce and reinforce adjectives, while Snakes Word was used to help students identify nouns in a more active and enjoyable learning situation. The implementation showed that students became more involved in classroom activities, more willing to participate in group work, and more confident in recalling and using the vocabulary introduced during the sessions. Rewards functioned as appreciation for active participation, while educational punishment encouraged responsibility and reflection without reducing students' motivation. This community service activity indicates that an English Meeting Club can be used as an alternative learning activity to support vocabulary practice among junior high school students.*

Keywords: English Meeting Club, Reward and Punishment

Article History:

Received	Revised	Published
23 Maret 2026	10 Mei 2026	15 Mei 2026

Pendahuluan

Kemampuan berbahasa asing menjadi salah satu kebutuhan penting dalam menghadapi perkembangan global karena bahasa digunakan sebagai sarana komunikasi lintas budaya, pendidikan, sosial, dan dunia kerja. Bahasa Inggris memiliki posisi penting sebagai bahasa internasional yang banyak digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Inggris perlu dikenalkan dan diperkuat sejak jenjang sekolah menengah pertama agar siswa memiliki dasar komunikasi yang memadai untuk melanjutkan pembelajaran pada tingkat berikutnya (Durrohman, 2019).

Salah satu unsur dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah kosakata. Penguasaan kosakata membantu siswa memahami teks, menyampaikan gagasan, mengikuti instruksi, serta membangun kalimat secara lisan maupun tulisan. Nursyamsiah (2021) menjelaskan bahwa kosakata merupakan kumpulan kata bermakna yang menjadi dasar dalam keterampilan berbahasa. Sejalan dengan itu, Rorimpandey (2024) menegaskan bahwa kosakata perlu dipahami berdasarkan fungsi katanya, seperti noun dan adjective, sehingga siswa tidak hanya menghafal bentuk kata, tetapi juga memahami penggunaannya dalam kalimat.

Berdasarkan kondisi pembelajaran di kelas VIII.A SMPN 21 Makassar, siswa masih membutuhkan penguatan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Keterbatasan kosakata tersebut terlihat dari kesulitan siswa dalam mengingat kata, membedakan jenis kata, dan menggunakan kosakata sederhana dalam konteks yang relevan. Selain itu, pembelajaran kosakata yang cenderung berpusat pada hafalan dapat membuat siswa kurang aktif dan kurang termotivasi. Kondisi ini menunjukkan perlunya kegiatan pendampingan yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu melibatkan siswa secara langsung.

Salah satu bentuk kegiatan yang dapat digunakan adalah English Meeting Club. Hijrah dan Umar (2021) menjelaskan bahwa English Meeting Club merupakan wadah pembelajaran bahasa Inggris yang memberikan ruang bagi peserta untuk berlatih dalam suasana yang lebih informal dan kolaboratif. Maming et al. (2024) juga menegaskan bahwa kegiatan klub bahasa Inggris dapat mendukung latihan berbahasa melalui interaksi yang lebih terstruktur namun tidak kaku. Kegiatan Meeting Club dalam program ini dilaksanakan melalui arahan, contoh, latihan kelompok, dan pendampingan langsung. Dalam konteks pengabdian ini, English Meeting Club difokuskan pada penguatan kosakata melalui penjelasan singkat, latihan kelompok, dan permainan edukatif.

Permainan edukatif dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kompetitif. Kegiatan Scrambled Word membantu siswa menyusun huruf acak menjadi kata yang tepat, sedangkan Snakes Word melatih siswa menemukan kosakata yang tersembunyi dalam rangkaian huruf. Rumodar (2024) menyebutkan bahwa permainan scramble dapat

membantu peserta didik lebih fokus dan berpikir cepat dalam menemukan kata. Dengan pendekatan permainan, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga mempraktikkan kosakata melalui aktivitas yang menuntut kerja sama, ketelitian, dan keberanian.

Untuk memperkuat motivasi dan partisipasi, kegiatan ini juga menerapkan reward and punishment. Reward digunakan sebagai bentuk apresiasi terhadap keaktifan, kerja sama, dan pencapaian kelompok. Gunawan et al. (2023) memandang reward sebagai bentuk penghargaan yang dapat mendorong motivasi peserta. Sementara itu, punishment dalam kegiatan ini diterapkan secara edukatif, yaitu melalui refleksi lisan agar siswa dapat meninjau kembali pengalaman belajarnya. Rahmah dan Sari (2023) menjelaskan bahwa punishment dapat berfungsi sebagai sarana refleksi apabila diberikan secara tepat dan mendidik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk memberikan pelatihan peningkatan kosakata bahasa Inggris melalui English Meeting Club berbasis reward and punishment bagi siswa kelas VIII.A SMPN 21 Makassar. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu siswa memperkaya kosakata, meningkatkan partisipasi, membangun motivasi belajar, serta memberikan alternatif aktivitas pembelajaran bahasa Inggris yang lebih interaktif bagi guru dan sekolah.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 21 Makassar dengan melibatkan siswa kelas VIII.A sebagai peserta. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui dua sesi English Meeting Club yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran di sekolah. Materi yang diberikan berfokus pada penguatan kosakata adjective dan noun karena kedua jenis kata tersebut merupakan bagian penting dalam pembentukan kalimat sederhana bahasa Inggris.

Pelaksanaan kegiatan ini mengadopsi pola pengajaran berbasis pelatihan, yaitu penyajian materi, latihan, pendampingan, dan evaluasi sederhana terhadap keterlibatan peserta. Pola serupa juga digunakan dalam kegiatan pengajaran Bahasa Inggris berbasis pengabdian yang menekankan presentasi materi dan latihan terarah kepada peserta (Hasriani et al., 2018).

Pendekatan pelaksanaan kegiatan bersifat partisipatif dan edukatif. Tim pelaksana tidak hanya menyampaikan materi secara langsung, tetapi juga melibatkan siswa dalam permainan, diskusi kelompok, tanya jawab, serta refleksi. Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif melalui pengamatan terhadap partisipasi siswa, tanya jawab kosakata, latihan menulis kata, dan penyebutan kosakata secara lisan pada akhir kegiatan. Evaluasi ini digunakan untuk melihat capaian kegiatan dan respons siswa terhadap pelaksanaan English Meeting Club.

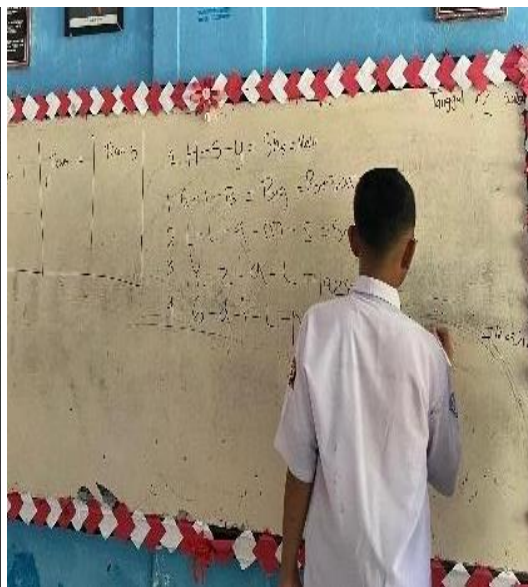
Tahap pertama adalah koordinasi dan identifikasi kebutuhan mitra. Tim pelaksana melakukan diskusi awal dengan pihak sekolah dan guru mata pelajaran untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Hasil koordinasi tersebut menjadi dasar penyusunan materi, pemilihan jenis permainan, dan penentuan bentuk reward serta punishment edukatif yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Tahap kedua adalah persiapan materi dan media kegiatan. Tim pelaksana menyusun daftar kosakata adjective untuk sesi pertama dan kosakata noun untuk sesi kedua. Setiap kosakata dilengkapi dengan contoh sederhana agar siswa memahami makna dan

penggunaannya. Media permainan yang disiapkan meliputi lembar Scrambled Word untuk materi adjective dan lembar Snakes Word untuk materi noun. Reward disiapkan dalam bentuk cokelat sebagai apresiasi bagi kelompok yang aktif dan berhasil menyelesaikan permainan, sedangkan punishment edukatif diberikan dalam bentuk refleksi lisan bagi kelompok yang belum mencapai target permainan.



Gambar 1. Penjelasan Materi.



Gambar 2. Games Interaktif Scrambled Word

Tahap ketiga adalah pelaksanaan sesi pertama English Meeting Club. Pada sesi ini, tim pelaksana memberikan pengantar tentang adjective, fungsi adjective, dan contoh penggunaannya dalam kalimat sederhana. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mengikuti permainan Scrambled Word. Dalam permainan ini, siswa diminta menyusun huruf acak menjadi kosakata adjective yang benar. Kegiatan ini mendorong siswa untuk berpikir cepat, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok.

Tahap keempat adalah pelaksanaan sesi kedua English Meeting Club. Pada sesi ini, materi difokuskan pada noun, contoh noun, dan penggunaannya dalam konteks sederhana. Setelah penjelasan materi, siswa mengikuti permainan Snakes Word dengan cara menemukan kosakata noun yang tersembunyi dalam rangkaian huruf tanpa spasi. Kegiatan ini dirancang untuk melatih ketelitian siswa, memperkaya kosakata benda, dan membangun suasana belajar yang menyenangkan.

Tahap kelima adalah refleksi dan evaluasi kegiatan. Pada akhir sesi, siswa diminta menyebutkan dan menuliskan kembali kosakata yang telah dipelajari. Beberapa siswa juga diminta menyampaikan kesan, kendala, dan pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan. Refleksi ini menjadi bagian dari punishment edukatif sekaligus sarana bagi tim pelaksana untuk melihat tingkat keterlibatan siswa dan peluang pengembangan kegiatan serupa pada masa mendatang.



Gambar 3. Pemberian *Reward*



Gambar 4. Pemberian *Punishment* Edukatif

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan English Meeting Club di kelas VIII.A SMPN 21 Makassar menunjukkan bahwa kegiatan berbasis permainan dapat menciptakan suasana pembelajaran kosakata yang lebih aktif. Pada awal kegiatan, sebagian siswa masih tampak ragu dalam menjawab pertanyaan kosakata sederhana. Beberapa siswa juga belum mampu membedakan penggunaan adjective dan noun secara tepat. Kondisi ini menguatkan pentingnya kegiatan penguatan kosakata yang tidak hanya berorientasi pada hafalan, tetapi juga memberikan ruang praktik secara langsung.

Pada sesi pengantar materi, tim pelaksana menjelaskan fungsi dan contoh adjective serta noun dengan menggunakan contoh kalimat sederhana. Penjelasan dilakukan secara bertahap agar siswa lebih mudah memahami perbedaan jenis kata. Kegiatan ini juga dilengkapi dengan tanya jawab untuk membangun interaksi awal antara tim pelaksana dan peserta. Dokumentasi penjelasan materi ditunjukkan pada Gambar 1.

Permainan Scrambled Word pada sesi pertama membuat siswa lebih aktif dalam mengenali dan menyusun kosakata adjective. Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menyusun huruf acak menjadi kata yang benar. Aktivitas ini membantu siswa menghubungkan bentuk kata, ejaan, dan makna secara lebih konkret. Selain itu, pola permainan berbasis kelompok mendorong siswa untuk saling membantu dan berdiskusi. Penggunaan permainan dalam pembelajaran kosakata juga relevan dengan temuan Maharani et al., (2024) yang menunjukkan bahwa permainan Hyponymy Game dapat membantu siswa SMP meningkatkan penguasaan kosakata, terutama dalam aspek makna, ejaan, pelafalan, kelas kata, dan penggunaan kata. Dokumentasi permainan Scrambled Word dapat dilihat pada Gambar 2.

Pada sesi kedua, permainan Snakes Word digunakan untuk memperkuat kosakata noun. Siswa diminta menemukan kata benda yang tersembunyi dalam rangkaian huruf. Kegiatan ini menuntut ketelitian, konsentrasi, dan kerja sama antarsiswa. Suasana kompetitif yang sehat membuat siswa lebih bersemangat mengikuti kegiatan. Dokumentasi pelaksanaan Snakes Word ditunjukkan pada Gambar 5.

Pemberian reward berupa cokelat kepada kelompok yang aktif dan berhasil menyelesaikan permainan memberikan dorongan motivasi bagi siswa. Reward tidak hanya berfungsi sebagai hadiah, tetapi juga sebagai bentuk pengakuan terhadap usaha, keberanian, dan kerja sama peserta. Siswa tampak lebih antusias ketika mengetahui bahwa partisipasi aktif mereka diapresiasi. Dokumentasi pemberian reward dapat dilihat pada Gambar 3.

Punishment dalam kegiatan ini diterapkan secara edukatif dan tidak bersifat menjatuhkan. Kelompok yang belum berhasil menyelesaikan permainan diminta menyampaikan refleksi atau kesan terhadap kegiatan di depan kelas. Bentuk punishment ini membantu siswa melatih keberanian berbicara, mengevaluasi proses belajar, dan tetap terlibat secara positif dalam kegiatan. Dengan demikian, punishment tidak diposisikan sebagai hukuman yang menimbulkan tekanan, tetapi sebagai bagian dari proses pembelajaran yang mendorong tanggung jawab. Dokumentasi kegiatan refleksi ditampilkan pada Gambar 4.

Secara umum, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap partisipasi siswa. Siswa yang pada awalnya pasif mulai terlibat dalam diskusi kelompok, berani menjawab pertanyaan, dan menunjukkan minat untuk menemukan kosakata baru. Perubahan ini menunjukkan bahwa aktivitas kosakata yang dikemas dalam bentuk permainan dapat membantu mengurangi kejenuhan belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Kegiatan English Meeting Club juga memperlihatkan pentingnya pembelajaran kolaboratif. Dalam kelompok, siswa saling berbagi pengetahuan, mengoreksi jawaban, dan mendiskusikan kemungkinan susunan kata. Kolaborasi ini membantu siswa belajar dari teman sebaya dan membangun rasa percaya diri. Selain mendukung penguasaan kosakata, kegiatan kelompok juga melatih komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab bersama. Pola tersebut sejalan dengan prinsip scaffolding dalam pembelajaran Bahasa Inggris, yaitu pemberian bantuan terstruktur agar siswa lebih percaya diri dan mandiri dalam memahami materi (Fajrin et al., 2024).

Dari sisi pelaksanaan pengabdian, kegiatan ini menunjukkan bahwa English Meeting Club dapat menjadi alternatif program sekolah untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris. Program ini relatif mudah diterapkan karena tidak membutuhkan peralatan yang rumit. Guru dapat mengembangkan kegiatan serupa dengan menyesuaikan kategori kosakata, tingkat kesulitan permainan, dan bentuk apresiasi yang digunakan. Dengan variasi yang berkelanjutan, English Meeting Club dapat menjadi kegiatan pendukung yang membantu siswa memperluas kosakata secara bertahap.

Beberapa kendala juga ditemukan selama kegiatan, terutama terkait perbedaan kemampuan siswa dan keterbatasan waktu pelaksanaan. Siswa yang memiliki penguasaan kosakata lebih rendah membutuhkan pendampingan lebih intensif agar dapat mengikuti ritme permainan. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dirancang dengan pembagian kelompok yang seimbang, instruksi yang lebih sederhana, dan alokasi waktu yang cukup untuk refleksi.

Foto bersama tim pelaksana, guru, dan siswa setelah kegiatan ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 5. Bermain Snakes Word



Gambar 6. Foto Bersama

Kesimpulan (Arial, 11 pt, Bold)

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui English Meeting Club berbasis reward and punishment memberikan pengalaman belajar kosakata bahasa Inggris yang lebih aktif, menyenangkan, dan kolaboratif bagi siswa kelas VIII.A SMPN 21 Makassar. Melalui permainan Scrambled Word dan Snakes Word, siswa memperoleh kesempatan untuk mengenali, mengingat, dan menggunakan kosakata adjective dan noun dalam suasana yang tidak monoton.

Reward yang diberikan kepada kelompok aktif mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, sedangkan punishment edukatif dalam bentuk refleksi membantu siswa membangun tanggung jawab dan keberanian berbicara. Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata dapat dikembangkan melalui aktivitas sederhana yang berbasis permainan, kerja kelompok, dan apresiasi positif.

English Meeting Club dapat menjadi alternatif kegiatan pendukung pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah pertama. Agar manfaat kegiatan lebih berkelanjutan, sekolah dan guru dapat mengadaptasi program ini secara rutin dengan variasi kosakata, media permainan, dan bentuk evaluasi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada pihak SMPN 21 Makassar, guru mata pelajaran bahasa Inggris, serta siswa kelas VIII.A yang telah berpartisipasi dalam kegiatan English Meeting Club. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Negeri Makassar atas dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Referensi

- Durrohman, A. (2019). Terobosan baru dalam belajar bahasa Inggris. Suara Nusantara. Retrieved from <https://koransn.com/terobosan-baru-dalam-belajar-bahasa-inggris/>
- Fajrin, Muh. F., Sunra, L., & Hasriani, G. (2024). Scaffolding in English Classroom: A Case Study on the Teaching of English Language to Eight-Year Students. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 4(3), 455–463. <https://doi.org/10.35877/454RI.eduline3007>
- Gunawan, A., Sopandi, E., Salsabila, M., Pangestu, M. I., Assifah, R., Manajemen, J., ... & Pelita Bangsa, U. (2023). Pengaruh reward dan punishment terhadap kinerja karyawan PT. Bintang Toedjoe Cikarang. *Jurnal Manajemen*, 11(1), 1–9.
- Hasriani, G., Muhayyang, M., Nasta, M., & Risan, R. (2018). Pengajaran Subject-Verb Agreement bagi Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2018(5). <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/7747>
- Hijrah, H., & Umar, N. H. (2021). English meeting club: Students' perception and their speaking skill. *Journal of Development Research*, 5(2), 174–178.
- Maharani, S. B., Sunra, L., & Hasriani, G. (2024). Using Hyponymy Game to Improve Seventh-Grade Students' Vocabulary Mastery at SMP Negeri 29 Makassar. *Performance: Journal of English Education and Literature*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.26858/performance.v3i2.61954>
- Maming, K., Sianna, Hasman, Cabuso, M. E. A., & Sasmita, E. (2024). Existence of English meeting club in supporting the English-speaking skill of university students: Their constructive voices. *Eduvelop: Journal of English Education and Development*, 7(2), 65–85. <https://doi.org/10.31605/eduvelop.v7i2.3656>
- Nursyamsiah, E. (2021). Penggunaan media aplikasi Duolingo dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VII SMP Negeri 3 Agrabinta Cianjur. *Jurnal Paedagogy*, 8(1).
- Rahmah, A. S., & Sari, R. K. (2023). Pengaruh punishment dan reward terhadap produktivitas kerja pegawai di Rumah Sakit Bhakti Kartini Bekasi. *Jurnal Economina*, 2(3), 785–798.
- Rumodar, J. U. (2024). The combination of scramble word game and make a match method in teaching narrative text on reading comprehension. [Informasi jurnal atau penerbit belum tersedia].
- Rorimpandey, R. S. (2024). Kaidah grammar bahasa Inggris. Penerbit Tahta Media. Retrieved from <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/1096Adiningsih>, S. (2001), Regulasi dalam Revitalisasi Usaha Kecil dan Menengah di Indonesia (Artikel web). Diakses di <http://jurnal.unikom.ac.id/vol4/art7.html>