



Lokatara Saraswati: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Vol 3, No. 2, 2024, hlm.57—67

ISSN 2829-7431 (online)

KELAS ASYIK DENGAN PERMAINAN KLASIK: METODE INOVATIF UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS INTERAKTIF DI SDN 11 DAUH PURI

Ni Made Verayanti Utami^{1*}, Ni Wayan Suastini²,
Ni Luh Vira Nitya Rini³, Anak Agung Made Indrawati⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Bahasa Asing, Universitas Mahasaraswati Denpasar
Jalan Kamboja No 11 A, 80233, Denpasar, Bali, Indonesia

*Penulis koresponden: Ni Made Verayanti Utami, e-mail: verayanti.utami@unmas.ac.id

No. HP: 08113891112

artikel masuk: 16-09-2024 ; artikel diterima: 17-10-2024

Abstract: This community service aims to increase the effectiveness and engagement of students in learning English through the application of classic game methods. The scope of the service covers English teaching in grades 1 to 6 of SDN 11 Dauh Puri with a focus on the use of classic games, such as "Telephone" and "Hangman." The methods used includes planning and implementing classic game-based learning sessions, followed by evaluation of student learning outcomes. These games were chosen because they can create a fun and interactive learning atmosphere, encouraging students to actively participate in the learning process. The results of this program show a significant increase in students' interest and engagement during English lessons. Students showed greater enthusiasm and improved language skills after participating in the classic game sessions. The evaluation also revealed that this method helps students in understanding new vocabulary and language concepts in a more fun way. The conclusion of this article is that classical games can be an effective method in creating an interactive and fun learning atmosphere, as well as improving English learning outcomes at the primary school level. The integration of classical games in learning not only improves students' language skills but also makes the learning process more interesting and motivating.

Keywords: innovative methods; English language learning; classic games; SDN 11 Dauh Puri

Abstrak: Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui penerapan metode permainan klasik. Ruang lingkup pengabdian mencakup pengajaran Bahasa Inggris di kelas 1 sampai kelas 6 SDN 11 Dauh Puri dengan fokus pada penggunaan permainan klasik, seperti "Telephone" dan "Hangman." Metode yang digunakan meliputi perencanaan dan pelaksanaan sesi pembelajaran berbasis permainan klasik, diikuti dengan evaluasi hasil belajar siswa. Permainan ini dipilih karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Hasil dari program ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat dan keterlibatan siswa selama pelajaran Bahasa Inggris. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih besar dan keterampilan berbahasa yang lebih baik setelah berpartisipasi dalam sesi permainan klasik. Evaluasi juga mengungkapkan bahwa metode ini membantu siswa dalam memahami kosakata baru dan konsep bahasa dengan cara yang lebih menyenangkan. Simpulan dari artikel ini adalah bahwa permainan klasik dapat menjadi metode yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Integrasi permainan klasik dalam pembelajaran tidak hanya memperbaiki keterampilan bahasa siswa tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan memotivasi.

Kata kunci: metode inovatif, pembelajaran bahasa Inggris; permainan klasik; SDN 11 Dauh Puri

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi, penguasaan Bahasa Inggris menjadi keterampilan esensial yang diperlukan oleh generasi muda untuk bersaing di kancah internasional. Di tingkat pendidikan dasar, pengenalan dan pengajaran Bahasa Inggris yang efektif dapat membangun fondasi yang kuat bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berbahasa mereka di masa depan. Pada usia ini, anak-anak berada dalam periode kritis perkembangan bahasa di mana mereka lebih mudah menyerap bahasa baru melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Cameron (2001), "pembelajaran bahasa untuk anak-anak di sekolah dasar harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif dan emosional mereka, yang berarti pembelajaran harus berbasis aktivitas dan melibatkan banyak interaksi." Hal ini didukung oleh Pinter (2017), yang menekankan bahwa "pembelajaran bahasa yang efektif di sekolah dasar harus melibatkan penggunaan konteks nyata dan kegiatan yang relevan dengan dunia anak-anak." Pendekatan ini membantu siswa memahami penggunaan bahasa dalam situasi sehari-hari dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Namun, tantangan dalam pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar sering kali mencakup kurangnya metode pembelajaran yang inovatif dan menarik, yang dapat memotivasi siswa untuk belajar secara aktif. Metode pembelajaran inovatif merupakan pendekatan yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar dengan cara-cara yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Metode ini biasanya melibatkan penggunaan teknologi, media interaktif, atau aktivitas yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Menurut Trilling dan Fadel (2009), "pendekatan pembelajaran inovatif bertujuan untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital, yang sangat penting dalam era digital ini." Selain dengan menggunakan teknologi digital, metode pembelajaran berbasis permainan klasik juga masih menjadi metode inovatif yang dapat meningkatkan minat siswa tingkat sekolah dasar. Metode pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran bahasa adalah pendekatan yang menggunakan berbagai jenis permainan untuk mengajarkan keterampilan berbahasa kepada siswa. Metode ini didasarkan pada prinsip bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga mempercepat proses belajar. Dalam konteks pembelajaran bahasa, permainan dapat digunakan untuk memperkenalkan kosakata baru, meningkatkan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis, serta memperkuat pemahaman tata bahasa.

Menurut Wright, Betteridge, dan Buckby (2006), "permainan bahasa tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga menyediakan konteks yang alami dan relevan untuk penggunaan bahasa." Selain itu, Brewster, Ellis, dan Girard (2002) menyatakan bahwa "penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, karena permainan menyediakan lingkungan belajar yang aman dan bebas tekanan." Permainan seperti "Hangman," dan "Telephone" dapat membantu siswa belajar kosakata baru dan memperbaiki ejaan mereka dengan cara yang interaktif (Hadfield, 1990). Permainan-permainan ini juga mendorong siswa untuk berbicara dan berpikir dalam bahasa target, meningkatkan keterampilan komunikasi mereka. Dengan demikian, integrasi permainan klasik tersebut dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar dapat memaksimalkan potensi belajar siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Melihat pentingnya hal tersebut, program pengabdian masyarakat di SDN 11 Dauh Puri Denpasar tahun 2024 ini bertujuan untuk memperkenalkan pendekatan pengajaran Bahasa Inggris yang inovatif dan interaktif dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan klasik. Program ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa, tetapi juga menginspirasi guru untuk mengadopsi metode-metode baru dalam pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan tercipta lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada akhirnya akan mendorong siswa untuk lebih antusias dalam mempelajari Bahasa Inggris.

METODE

Metode yang dapat diterapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, adalah metode observasi dan identifikasi, metode pengajaran interaktif dan komunikatif, serta metode evaluasi dan umpan balik.

Metode Observasi dan Identifikasi

Langkah awal dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dengan identifikasi kebutuhan, yang merupakan proses penting untuk merancang program yang tepat sasaran. Tahapan ini melibatkan beberapa aktivitas kunci, seperti observasi dan wawancara mendalam dengan berbagai pemangku kepentingan, terutama guru dan siswa. Observasi dilakukan untuk memahami situasi di kelas, metode pengajaran yang telah diterapkan, serta tantangan yang dihadapi selama proses belajar mengajar. Wawancara dengan guru bertujuan untuk menggali pandangan dan pengalaman mereka dalam mengajar Bahasa Inggris, serta kendala yang mereka hadapi, seperti ketersediaan materi ajar yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa atau keterbatasan sarana pembelajaran.

Selain itu, wawancara dengan siswa dilakukan untuk mengetahui sejauh mana mereka merasa kesulitan dalam mempelajari Bahasa Inggris, serta area-area mana yang menurut mereka perlu diperbaiki, misalnya kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca, atau menulis. Dengan demikian, metode ini memberikan data yang komprehensif mengenai kebutuhan nyata di lapangan, yang akan menjadi dasar dalam perancangan program yang lebih sesuai dan efektif.

Hasil dari proses identifikasi kebutuhan ini kemudian digunakan untuk menyusun strategi pengajaran yang tepat, termasuk pengembangan materi ajar yang menarik dan sesuai dengan konteks lokal, pelatihan guru, serta pendekatan pembelajaran yang lebih partisipatif. Penentuan strategi pengajaran dapat mempengaruhi hasil pembelajaran dari para pemelajar (Harmer, 2007). Tahap identifikasi ini sangat krusial karena memastikan bahwa program yang dirancang benar-benar dapat menjawab masalah dan tantangan yang ada di lapangan.



Gambar 1. Tim Pengabdian Menyusun Strategi Pengajaran dan Pengembangan Materi

Metode Pengajaran Interaktif dan Komunikatif

Setelah tahap identifikasi kebutuhan selesai, langkah berikutnya adalah pelaksanaan pengajaran. Program pengajaran dilaksanakan dalam jangka waktu enam bulan dan dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dan interaktif. Setiap sesi pengajaran dirancang secara khusus untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu pendekatan utama adalah permainan edukatif yang dirancang secara khusus tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep Bahasa Inggris dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa diajak untuk bermain sambil belajar, yang secara alami akan menumbuhkan rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan maupun tertulis (Brown, 2007). Permainan edukatif yang digunakan ialah permainan klasik yang biasa digunakan di sekolah-sekolah di luar negeri. Permainanklasik yang digunakan adalah ‘telephone’ dan ‘hangman’. Permainan ini sangat relevan

untuk meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris para siswa dan juga melatih pengejaan bahasa Inggris mereka.

Metode Evaluasi dan Umpan Balik

Setelah program pengajaran selesai dilaksanakan, langkah berikutnya yang sangat penting adalah melakukan evaluasi untuk menilai efektivitas dan keberhasilan program. Evaluasi ini dirancang secara sistematis untuk mengukur berbagai aspek program, termasuk tingkat pemahaman siswa, peningkatan kemampuan berbahasa Inggris, serta partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, evaluasi juga mencakup penilaian terhadap metode pengajaran yang digunakan dan permainan dalam meningkatkan motivasi siswa.

Evaluasi formatif dilakukan selama masa pelaksanaan program untuk memantau kemajuan secara berkelanjutan, sementara evaluasi sumatif dilakukan setelah program selesai guna memberikan gambaran menyeluruh tentang hasil akhirnya. Evaluasi ini berupa tes tertulis serta observasi kelas. Selain itu, umpan balik dari para guru yang terlibat juga diambil untuk mengevaluasi apakah metode yang diterapkan relevan dan bermanfaat bagi mereka dalam pengajaran jangka panjang.

Hasil evaluasi kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan dari program pengajaran. Dari sini, umpan balik yang konstruktif diberikan kepada para pengajar, siswa, dan pihak sekolah. Umpan balik sangat penting karena dapat menjadi landasan untuk menyempurnakan program di masa mendatang (Larsen-Freeman, 2000). Umpan balik dari siswa dan tim pengajar akan memberikan wawasan bagi guru mengenai praktik terbaik yang dapat diadopsi dalam pembelajaran sehari-hari, serta membantu mereka mengidentifikasi area yang masih memerlukan pengembangan. Sebagai tindak lanjut dari evaluasi, hasilnya akan digunakan untuk merancang rencana perbaikan program ke depan. Dengan demikian, setiap siklus pengajaran berikutnya akan semakin disempurnakan berdasarkan data dan umpan balik yang diperoleh, sehingga program pengabdian kepada masyarakat ini dapat memberikan dampak yang lebih besar dan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di **SDN 11 Dauh Puri Denpasar** fokus pada peningkatan kemampuan berbahasa Inggris siswa melalui penerapan metode pembelajaran berbasis permainan. Dua permainan klasik yang digunakan dalam pembelajaran adalah “**Telephone**” dan “**Hangman**”, yang terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang **interaktif, menyenangkan, dan komunikatif**.

Penerapan Permainan "Telephone"

Permainan "Telephone" melibatkan siswa dalam sebuah rangkaian komunikasi lisan (Nugrahani, 2019). Dalam permainan ini, siswa duduk dalam lingkaran dan satu siswa berbisik menyampaikan sebuah kalimat dalam Bahasa Inggris ke telinga siswa di sebelahnya. Pesan tersebut kemudian diteruskan secara berantai hingga mencapai siswa terakhir, yang kemudian harus menyampaikan kembali kalimat tersebut secara lisan kepada seluruh kelas.

Hasil dari penerapan permainan ini menunjukkan beberapa dampak positif yang signifikan, antara lain:

Peningkatan keterampilan mendengarkan (*listening skills*): Siswa dilatih untuk mendengarkan dengan saksama agar pesan yang diterima tidak berubah. Hal ini meningkatkan perhatian dan fokus mereka selama pembelajaran.

Pengembangan keterampilan berbicara (*speaking skills*): Siswa dipaksa untuk mengutarakan kalimat dalam Bahasa Inggris dengan jelas, melatih mereka untuk lebih percaya diri dalam berbicara.

Pembelajaran kosakata secara tidak langsung: Melalui permainan ini, siswa diperkenalkan dengan berbagai kosa kata baru yang sering muncul dalam pesan yang disampaikan, membantu memperkaya perbendaharaan kata mereka.

Selain aspek pembelajaran, permainan "Telephone" juga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa menjadi lebih terlibat dan antusias karena mereka merasa bermain, bukan sekadar belajar. Interaksi sosial antara siswa juga semakin meningkat karena mereka harus berkomunikasi dengan teman-teman sekelasnya.



Gambar 2. Permainan 'Telephone' dengan topik 'My Body Parts'

Penerapan Permainan "Hangman"

Permainan "Hangman" adalah permainan tebak kata yang diadaptasi untuk mengajarkan dan memperkuat kosa kata (Richard-Amato, 1996). Pada pengabdian ini bahasa yang difokuskan

adalah Bahasa Inggris. Guru memilih kata yang berkaitan dengan tema pembelajaran hari itu, kemudian siswa bergantian menebak huruf hingga menemukan kata yang dimaksud. Setiap kali siswa salah menebak huruf, gambar gantungan (hangman) bertambah, sehingga mereka didorong untuk lebih teliti dalam menebak.

Hasil dari penerapan "Hangman" juga sangat positif:

Peningkatan penguasaan kosa kata (vocabulary): Siswa lebih cepat memahami dan mengingat kata-kata baru karena mereka belajar melalui konteks permainan yang menyenangkan dan kompetitif.

Penguatan keterampilan mengeja (spelling): Siswa belajar mengeja kata dalam Bahasa Inggris dengan tepat. Ketika mereka salah menebak huruf, mereka mengingat kesalahan tersebut dan belajar dari pengalaman.

Pengembangan keterampilan berpikir logis: Permainan ini menuntut siswa untuk berpikir secara strategis, memikirkan kemungkinan kata yang mungkin sesuai dengan huruf yang sudah ditebak, sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kritis dan logis.

Selain manfaat pendidikan, "Hangman" juga mampu menciptakan dinamika kelas yang lebih **aktif dan partisipatif**. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi, dan suasana kompetitif yang sehat terbentuk ketika siswa saling berusaha menebak kata yang benar.



Gambar 3. Siswa berpartisipasi dalam permainan "Hangman"

Dampak Secara Keseluruhan

Secara keseluruhan, hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa penerapan permainan klasik seperti "Telephone" dan "Hangman" dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 11 Dauh Puri Denpasar memiliki banyak manfaat. **Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan komunikatif**, dengan siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses belajar. Permainan ini terbukti **relevan** meskipun metode ini sudah ada sejak lama, karena berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tetap fokus pada tujuan utama, yaitu meningkatkan keterampilan komunikasi dan memperkaya kosa kata siswa.

Selain itu, permainan ini dapat diterapkan dengan mudah oleh guru di kelas-kelas berikutnya, menciptakan keberlanjutan dalam metode pengajaran. **Umpan balik** dari guru dan siswa juga sangat positif, dengan banyak siswa yang merasa bahwa mereka lebih nyaman berbicara dalam Bahasa Inggris dan lebih cepat memahami kata-kata baru. Sebagai hasilnya, pembelajaran Bahasa Inggris tidak hanya efektif tetapi juga menjadi sesuatu yang dinantikan oleh siswa.

Setelah penerapan permainan klasik "**Telephone**" dan "**Hangman**" dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 11 Dauh Puri Denpasar, dilakukan evaluasi formatif dan sumatif untuk menilai efektivitas metode ini dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa. Hasil evaluasi menunjukkan sejumlah perkembangan positif dalam keterampilan siswa, baik dari segi komunikasi maupun penguasaan kosa kata, yang menjadi fokus utama pembelajaran.

Hasil Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif dilakukan secara berkala selama program berlangsung, dengan tujuan untuk **memantau kemajuan siswa** serta **mengidentifikasi hambatan** yang dihadapi selama proses pembelajaran. Beberapa metode yang digunakan untuk evaluasi formatif antara lain pengamatan langsung selama kegiatan permainan serta tes tulis setelah setiap sesi permainan. Hasil dari evaluasi formatif ini menunjukkan beberapa temuan penting:

Peningkatan keterlibatan siswa: Dari observasi yang dilakukan selama sesi permainan "Telephone" dan "Hangman", terlihat bahwa siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Mereka lebih antusias dalam berpartisipasi, terutama saat menebak kata atau menyampaikan pesan berantai, yang memperlihatkan bahwa permainan ini efektif dalam menarik minat mereka.

Perbaikan bertahap dalam keterampilan berbicara: Selama pelaksanaan permainan "Telephone", siswa secara bertahap menunjukkan peningkatan dalam kejelasan berbicara dan keberanian untuk berbicara dalam Bahasa Inggris. Mereka terlihat lebih percaya diri dalam mengucapkan kata-kata yang diajarkan, meskipun di awal program beberapa siswa masih ragu-ragu.

Penambahan kosa kata secara kontekstual: Setiap sesi permainan "Hangman" memperkenalkan kosa kata baru yang kemudian diintegrasikan dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Hasil evaluasi formatif menunjukkan bahwa siswa mulai dapat mengingat dan menggunakan kata-kata baru ini dengan lebih baik dalam interaksi sehari-hari di kelas.

Namun, evaluasi formatif juga menunjukkan beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Beberapa siswa yang kurang aktif atau lebih pemalu membutuhkan dorongan tambahan dari guru

untuk lebih berpartisipasi dalam permainan. Dalam hal ini, guru perlu melakukan penyesuaian agar semua siswa terlibat secara merata.



Gambar 4. Siswa mengerjakan Evaluasi Formatif yang diberikan oleh Tim Pengabdian

Hasil Evaluasi Sumatif

Setelah program pembelajaran berbasis permainan selesai, dilakukan *evaluasi sumatif* untuk menilai keseluruhan dampak dari penerapan permainan "Telephone" dan "Hangman" terhadap kemampuan berbahasa Inggris siswa. Evaluasi ini dilakukan melalui tes tertulis dan lisan, yang melibatkan pengukuran keterampilan berbicara, mendengarkan, meneja, dan penguasaan kosa kata. Beberapa temuan penting dari evaluasi sumatif meliputi:

Peningkatan keterampilan berbicara dan mendengarkan: Hasil tes lisan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara siswa. Dibandingkan dengan tes awal sebelum program dimulai, siswa lebih lancar dan percaya diri dalam berbicara Bahasa Inggris. Mereka juga mampu mendengarkan dan memahami instruksi dalam Bahasa Inggris dengan lebih baik, yang terlihat jelas dalam sesi evaluasi lisan di akhir program.

Peningkatan penguasaan kosa kata dan keterampilan meneja: Tes tertulis yang diberikan menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti permainan "Hangman" secara konsisten berhasil menambah perbendaharaan kosa kata baru dan mampu meneja kata-kata dengan lebih akurat. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan "Hangman" tidak hanya memperkuat daya ingat mereka terhadap kata-kata baru, tetapi juga membantu mereka memahami cara meneja kata tersebut dengan benar.

Motivasi belajar yang lebih tinggi: Umpan balik dari guru dan siswa menunjukkan adanya peningkatan **motivasi belajar** setelah penerapan metode berbasis permainan ini. Siswa merasa lebih bersemangat untuk belajar Bahasa Inggris karena permainan membuat proses pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak membosankan. Guru juga melaporkan bahwa suasana kelas menjadi lebih dinamis dan interaktif.

Dari hasil evaluasi formatif dan sumatif, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan "Telephone" dan "Hangman" dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 11 Dauh Puri Denpasar telah memberikan dampak yang sangat positif. Metode pembelajaran berbasis permainan ini berhasil meningkatkan keterampilan komunikasi lisan dan memperkaya kosa kata siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. **Evaluasi formatif** membantu dalam mengidentifikasi tantangan dan menyesuaikan strategi di tengah-tengah program, sementara **evaluasi sumatif** membuktikan bahwa metode ini efektif dalam jangka panjang dalam meningkatkan kompetensi siswa. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa metode permainan sederhana yang dirancang dengan baik dapat tetap relevan dan memberikan hasil yang signifikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

SIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SDN 11 Dauh Puri Denpasar dengan menerapkan permainan klasik "Telephone" dan "Hangman" dalam pembelajaran Bahasa Inggris berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan keterampilan komunikasi dan penguasaan kosa kata siswa. Berdasarkan hasil evaluasi formatif dan sumatif, program ini menunjukkan bahwa metode berbasis permainan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, komunikatif, dan menyenangkan bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka.

Permainan "Telephone" terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara dan mendengarkan siswa, sekaligus membangun kepercayaan diri mereka dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris. Sementara itu, permainan "Hangman" berkontribusi signifikan dalam memperkaya kosa kata dan meningkatkan kemampuan meneja siswa. Melalui evaluasi formatif, ditemukan bahwa siswa menunjukkan peningkatan secara bertahap selama program, dan evaluasi sumatif menunjukkan dampak positif jangka panjang dari penerapan metode ini.

Secara keseluruhan, program pengabdian ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif, serta memberikan dampak positif tidak hanya pada siswa, tetapi juga memberikan inspirasi kepada para guru mengenai metode pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif. Program ini membuktikan bahwa penerapan permainan klasik tetap relevan dalam konteks pembelajaran modern, dan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian ini mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: Rektor Universitas Mahasaraswati, atas dukungan penuh yang diberikan sehingga program pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Bimbingan dan arahan yang diberikan sangat membantu dalam mencapai tujuan program ini. Dekan Fakultas

Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati, atas kesempatan yang diberikan kepada kami untuk menjalankan program ini. Dukungan dan kepercayaan yang diberikan kepada tim kami menjadi motivasi utama dalam melaksanakan kegiatan dengan penuh tanggung jawab. Kepala Sekolah SDN 11 Dauh Puri, Denpasar, yang telah menyambut kami dengan sangat baik dan memberikan izin serta fasilitas yang memadai untuk melaksanakan kegiatan ini di sekolah. Kami sangat berterima kasih atas kerjasama yang solid selama pelaksanaan program. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada para guru yang dengan antusias ikut terlibat dan memberikan dukungan selama kegiatan berlangsung, serta para siswa yang berpartisipasi dengan penuh semangat. Partisipasi aktif dari siswa dan bimbingan dari guru-guru sangat berperan dalam keberhasilan program ini. Kami berharap program ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi sekolah, dan semoga kerjasama yang telah terjalin dengan baik ini dapat terus berlanjut di masa mendatang.

DAFTAR RUJUKAN

- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). *The Primary English Teacher's Guide*. Harlow: Pearson Education.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching* (5th ed.). New York: Pearson Education.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hadfield, J. (1990). *Intermediate Communication Games*. Longman.
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching* (4th ed.). Harlow: Pearson Longman.
- Larsen-Freeman, D. (2000). *Techniques and Principles in Language Teaching* (2nd ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Lembaga Penelitian dan Pemberdayaan Masyarakat UNMAS Denpasar. 2021. *Buku Panduan Pengabdian Masyarakat Universitas Mahasaraswati Denpasar*. LPPM: UNMAS Denpasar
- Nugrahani, Dyah. (2019). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa SD melalui Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pinter, A. (2017). *Teaching Young Language Learners* (2nd ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Richard-Amato, P. A. (1996). *Making It Happen: Interaction in the Second Language Classroom: From Theory to Practice* (2nd ed.). White Plains: Longman.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.