

PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM PENGUATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR

I Kadek Bagiana¹⁾, Nyoman Yudha Astriayu Widyari²⁾, Ni Made Ria
Novayanti³⁾, Ni Luh Sudiantari⁴⁾

^{1,2,3,4)}Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: astriayuwidyari@unmas.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan perwujudan dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang berperan signifikan dalam mendorong kemajuan sosial. Melalui kegiatan ini, institusi pendidikan tinggi dapat mengambil bagian langsung dalam menjawab permasalahan sosial dan meningkatkan kapasitas masyarakat. Salah satu bentuk nyata kontribusi mahasiswa Universitas Mahasaraswati Denpasar adalah pelaksanaan program penguatan kosakata Bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar di Desa Kemenuh, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar. Program ini bertujuan untuk mengembangkan pemahaman serta keterampilan dasar berbahasa Inggris melalui pendekatan yang menyenangkan dan aplikatif, yakni metode *Learning Through Games*. Mengingat pentingnya penguasaan Bahasa Inggris sejak dini dalam menghadapi tantangan global dan pendidikan lanjutan, SDN 4 Kemenuh dipilih sebagai lokasi pelaksanaan kegiatan. Program ini terdiri dari dua agenda utama: pelatihan kosakata dasar dan penerapan pembelajaran berbasis permainan edukatif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan penguasaan kosakata, kemampuan berkomunikasi, serta membangun kepercayaan diri siswa. Diharapkan metode ini dapat terus digunakan sebagai strategi pembelajaran alternatif di lingkungan sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengabdian Masyarakat, Bahasa Inggris, Kosakata Dasar, *Learning Through Games*

ANALISIS SITUASI

Pengabdian kepada masyarakat merupakan bagian integral dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang memiliki dampak signifikan terhadap pembangunan sosial. Perguruan tinggi tidak hanya berfungsi sebagai pusat pendidikan dan penelitian, tetapi juga memiliki tanggung jawab moral untuk turut serta dalam memecahkan persoalan-persoalan sosial yang dihadapi masyarakat. Menurut Amalia (2024), kegiatan pengabdian seharusnya dilandasi semangat keikhlasan dan pengabdian tanpa pamrih, serta menjadi media transfer ilmu pengetahuan dari akademisi kepada masyarakat luas. Dalam konteks ini, mahasiswa tidak hanya bertugas menyerap ilmu di dalam ruang kelas, namun juga berperan aktif sebagai agen perubahan sosial. Melalui pengabdian, terjadi pertukaran pengetahuan yang bermakna antara dunia

akademik dan masyarakat, sehingga menciptakan hubungan yang sinergis dan saling memberdayakan.

Salah satu bentuk aktualisasi pengabdian ini diwujudkan oleh mahasiswa Universitas Mahasaraswati Denpasar melalui pelaksanaan program pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar di Desa Kemenuh, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar. Desa ini dikenal sebagai desa wisata yang memiliki potensi besar dalam bidang budaya dan pariwisata, sehingga keterampilan berbahasa asing, khususnya Bahasa Inggris, menjadi aset penting yang perlu dimiliki oleh generasi muda setempat. Meningkatkan kompetensi Bahasa Inggris di tingkat dasar menjadi langkah awal dalam membekali siswa dengan kemampuan global, sekaligus mendukung pengembangan sumber daya manusia yang siap bersaing di era digital dan pariwisata internasional. Oleh karena itu, intervensi dalam bentuk pembelajaran kosakata Bahasa Inggris melalui metode yang menyenangkan menjadi pendekatan yang relevan untuk diterapkan.

Secara khusus, hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di sekolah dasar wilayah Desa Kemenuh, termasuk SDN 4 Kemenuh, memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran Bahasa Inggris, namun belum mendapatkan metode pembelajaran yang variatif dan interaktif. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan dominannya pendekatan konvensional menyebabkan siswa cenderung cepat bosan dan pasif dalam proses belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan metode inovatif yang mampu menarik perhatian siswa serta membangun keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, dipilihlah metode *Learning Through Games* sebagai pendekatan yang menggabungkan unsur hiburan dan edukasi, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Pemilihan SDN 4 Kemenuh sebagai lokasi utama kegiatan didasarkan pada berbagai pertimbangan, antara lain keterbukaan pihak sekolah terhadap inovasi pembelajaran, kesiapan siswa, serta kebutuhan akan penguatan kompetensi Bahasa Inggris. Dalam program ini, mahasiswa menyusun dua jenis kegiatan utama, yaitu pembekalan kosakata dasar Bahasa Inggris dan pelaksanaan pembelajaran interaktif melalui permainan edukatif. Kegiatan ini ditujukan kepada siswa kelas 5, karena pada jenjang ini mereka telah memiliki dasar membaca dan menulis yang cukup serta kemampuan berpikir kritis yang mulai berkembang, sehingga menjadi sasaran ideal untuk penguatan bahasa asing. Adapun bentuk permainan yang digunakan mencakup kuis interaktif, flash card, dan media digital sederhana yang mudah diakses dan digunakan dalam lingkungan sekolah dasar.

Lebih jauh, pendekatan berbasis permainan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan keberanian dalam berekspresi. Sebagaimana ditegaskan oleh Ummah et al. (2023), penggunaan permainan dalam pembelajaran

mampu menciptakan suasana yang dinamis dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Dengan adanya interaksi yang intensif antara siswa, fasilitator, dan media pembelajaran, terjadi proses internalisasi makna yang lebih mendalam, yang secara tidak langsung memperkuat retensi kosakata yang dipelajari. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan pengalaman nyata sebagai basis pembentukan kompetensi. Oleh karena itu, program ini tidak hanya relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, tetapi juga memberi kontribusi terhadap pembangunan karakter dan kemandirian belajar siswa.

PERUMUSAN MASALAH

Permasalahan yang melatarbelakangi kegiatan pengabdian ini berakar dari rendahnya penguasaan kosakata dasar Bahasa Inggris di kalangan siswa sekolah dasar, khususnya di SDN 4 Kemenuh, Desa Kemenuh, Kecamatan Sukawati, Gianyar. Meskipun minat belajar siswa terhadap Bahasa Inggris cukup tinggi, pendekatan pembelajaran yang selama ini diterapkan cenderung masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kurangnya inovasi dalam penyampaian materi membuat proses belajar menjadi kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa serta lambatnya peningkatan kemampuan berbahasa mereka. Dalam konteks globalisasi dan perkembangan sektor pariwisata yang pesat di kawasan tersebut, keterampilan Bahasa Inggris menjadi kebutuhan mendesak yang perlu ditanamkan sejak dini agar siswa mampu bersaing dan beradaptasi dengan tantangan masa depan. Melihat realitas tersebut, kegiatan pengabdian ini merumuskan dua fokus permasalahan utama. Pertama, diperlukan strategi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata dasar Bahasa Inggris, bukan hanya dari sisi hafalan, tetapi juga kemampuan untuk memahami dan menggunakannya dalam konteks yang sesuai. Kedua, penting untuk menghadirkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan agar siswa merasa terlibat aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, pendekatan *Learning Through Games* dipilih sebagai alternatif solusi yang diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

SOLUSI YANG DIBERIKAN

Sebagai respons terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi, program pengabdian ini menawarkan solusi konkret berupa penerapan strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Langkah awal yang dilakukan adalah memberikan pembekalan kepada siswa kelas 5 SDN 4 Kemenuh mengenai kosakata dasar dalam Bahasa Inggris. Pembekalan ini dirancang agar tidak hanya berfokus pada penghafalan semata, tetapi juga melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang interaktif,

seperti diskusi sederhana, tanya jawab, dan latihan-latihan aplikatif yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap kosakata yang dipelajari serta mampu menggunakannya dalam konteks yang tepat.

Selanjutnya, solusi kedua yang ditawarkan adalah penerapan metode *Learning Through Games* sebagai media pembelajaran. Pendekatan ini dilakukan dengan menggunakan berbagai permainan edukatif, seperti kartu bergambar (*flash cards*), kuis kelompok, serta permainan digital sederhana yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Tujuan utama dari penggunaan media ini adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan, sehingga siswa dapat belajar tanpa merasa terbebani. Dengan bermain sambil belajar, siswa dapat menyerap materi dengan lebih mudah dan antusias, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan Bahasa Inggris secara aktif. Solusi ini tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga membantu dalam mengembangkan aspek sosial dan keterampilan kolaboratif siswa melalui interaksi antar teman sebaya selama kegiatan berlangsung.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dirancang secara sistematis melalui empat tahapan utama, yaitu observasi, persiapan, pelaksanaan, serta monitoring dan evaluasi. Tahap pertama adalah observasi awal yang dilakukan pada tanggal 24 Februari dan 6 Maret 2025 di SDN 4 Kemenuh. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan kunjungan lapangan dan wawancara dengan Pelaksana Tugas Kepala Sekolah untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai proses pembelajaran yang berlangsung, kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah, serta kegiatan edukatif yang pernah atau belum dilaksanakan sebelumnya. Hasil observasi ini menjadi dasar penting dalam merancang program yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan sekolah.

Setelah tahapan observasi selesai, langkah berikutnya adalah tahap persiapan yang mencakup penyusunan estimasi anggaran dan perencanaan teknis pelaksanaan kegiatan. Tim menyusun anggaran secara rinci agar seluruh kebutuhan program, seperti alat peraga, media pembelajaran, serta perlengkapan pendukung lainnya dapat tersedia dengan optimal. Selain itu, penjadwalan kegiatan disusun secara fleksibel namun terstruktur agar dapat menyesuaikan dengan kalender akademik sekolah dan kesiapan siswa. Tahap persiapan ini juga melibatkan pembuatan materi pembelajaran yang akan digunakan, termasuk media permainan edukatif dan lembar evaluasi.

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam dua sesi yang berlangsung antara tanggal 14 hingga 18 Maret 2025. Pada sesi pertama, kegiatan dimulai dengan pengenalan dan pembentukan kedekatan antara tim pengabdian dan siswa kelas 5. Hal ini penting

PROSIDING SEMINAR REGIONAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNIVERSITAS MAHASARASWATI DENPASAR

"Pengabdian Masyarakat Tematik Kreasi Harmoni : Eksplorasi Potensi Menjadi Aktualisasi Yang Berdampak Pada Masyarakat"

Vol.4, No.2 tahun 2025

e-ISSN: 3025-1753, halaman 226-234

untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Selanjutnya, siswa diberikan materi kosakata dasar Bahasa Inggris melalui presentasi interaktif yang dikombinasikan dengan media visual dan kuis ringan. Respon siswa terhadap metode ini sangat positif, ditandai dengan antusiasme dan partisipasi aktif mereka sepanjang kegiatan. Pada sesi kedua, kegiatan difokuskan pada penguatan materi dengan menggunakan media permainan edukatif seperti flash cards dan permainan daring yang dirancang untuk melatih kemampuan mengenal dan menggunakan kata sifat dalam Bahasa Inggris.

Tahapan terakhir adalah monitoring dan evaluasi untuk mengukur efektivitas program yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa sebelum dan setelah kegiatan berlangsung. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 63,5 menjadi 80 setelah mengikuti pembelajaran. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan metode Learning Through Games dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan minat belajar siswa terhadap Bahasa Inggris. Selain itu, diskusi akhir dengan pihak sekolah menunjukkan bahwa kegiatan ini dinilai sangat bermanfaat dan diharapkan dapat dilanjutkan dalam bentuk program berkelanjutan.

Tabel 1. Perolehan Nilai Pre-Test

No	Nilai	Jumlah Siswa	Total Nilai
1	30	2	60
2	50	2	100
3	70	4	280
4	80	2	160
5	100	1	100
		11	700
Rata-rata : 63,5			

Tabel 2. Perolehan Nilai Post-Test

No	Nilai	Jumlah Siswa	Total Nilai
1	50	1	50
2	75	2	150
3	70	2	140
4	85	4	340
5	100	2	200
		11	880
Rata-rata : 80			

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian di SDN 4 Kemenuh menunjukkan hasil yang menggembirakan, terutama dalam hal pencapaian tujuan kegiatan yang telah dirancang sebelumnya. Melalui pembekalan kosakata dasar Bahasa Inggris kepada siswa kelas 5, siswa tidak hanya diperkenalkan dengan berbagai kata dalam Bahasa Inggris, tetapi

juga diberikan pemahaman mengenai makna dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini dirancang secara interaktif, dengan menyertakan metode tanya jawab, latihan lisan, dan kuis sederhana untuk membangun keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan respons yang positif dan keterlibatan yang tinggi, yang menjadi indikator awal keberhasilan program. Antusiasme mereka juga tercermin dari keaktifan dalam berdiskusi dan semangat mengikuti berbagai sesi pembelajaran yang disiapkan.

Selain itu, penerapan metode *Learning Through Games* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, dinamis, dan partisipatif. Penggunaan media seperti *flash cards*, permainan kelompok, dan *web games* menjadi sarana yang efektif untuk memperkuat ingatan siswa terhadap kosakata yang telah diajarkan. Aktivitas bermain sambil belajar ini juga mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris secara lisan, karena mereka merasa tidak terbebani oleh tekanan akademik seperti pada pembelajaran konvensional. Permainan yang dirancang secara edukatif ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kemampuan kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan aspek sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan sikap saling menghargai di antara siswa.

Dari hasil evaluasi berupa perbandingan nilai pre-test dan post-test, diperoleh data bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa dari 63,5 menjadi 80 setelah mengikuti program. Kenaikan nilai ini menjadi bukti kuantitatif bahwa pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris, khususnya dalam penguasaan kosakata dasar. Peningkatan ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu mengoptimalkan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, pendekatan ini dapat menjadi alternatif yang layak diterapkan di sekolah dasar lainnya yang menghadapi tantangan serupa.

Partisipasi aktif dari seluruh elemen sekolah, baik guru, kepala sekolah, maupun siswa, menjadi faktor pendukung keberhasilan program. Dukungan dari guru Bahasa Inggris dan kepala sekolah dalam menyediakan waktu, tempat, serta fasilitas pembelajaran menunjukkan adanya sinergi yang baik antara perguruan tinggi dan pihak sekolah. Hal ini penting dalam membangun kolaborasi jangka panjang yang dapat berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan di lingkungan desa. Para guru juga menyampaikan bahwa metode yang diterapkan dalam kegiatan ini dapat diadopsi dalam proses pembelajaran reguler untuk memperkaya strategi mengajar yang telah ada.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berhasil mencapai target yang ditetapkan, tetapi juga memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar Bahasa Inggris secara aktif dan menyenangkan. Program ini membuktikan bahwa integrasi antara pendekatan edukatif dan media permainan dapat menjadi sarana

PROSIDING SEMINAR REGIONAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNIVERSITAS MAHASARASWATI DENPASAR

“Pengabdian Masyarakat Tematik Kreasi Harmoni : Eksplorasi Potensi Menjadi Aktualisasi Yang Berdampak Pada Masyarakat”

Vol.4, No.2 tahun 2025

e-ISSN: 3025-1753, halaman 226-234

pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa sejak usia dini. Keberhasilan program ini juga menegaskan pentingnya inovasi dalam proses pembelajaran di tingkat dasar, terutama di daerah dengan potensi wisata seperti Desa Kemenuh, di mana penguasaan Bahasa Inggris menjadi salah satu keterampilan strategis bagi generasi muda.



Gambar 1. Pembekalan

Melalui kegiatan pembekalan kosakata dasar Bahasa Inggris bagi siswa kelas 5 di SDN 4 Kemenuh, diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris sejak dini. Pengenalan kosakata ini menjadi langkah awal dalam membangun dasar kemampuan berbahasa. Selama kegiatan, siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif, baik dalam sesi tanya jawab maupun saat menyampaikan pesan dan kesan. Mereka juga berharap kegiatan serupa dapat dilaksanakan kembali sebagai dukungan terhadap proses belajar mereka.



Gambar 2. Learning Through Games



Gambar 3. Mahasiswa Pengabdian Masyarakat dan SDN 4 Kemenuh

Seluruh rangkaian kegiatan di SDN 4 Kemenuh berlangsung dengan lancar berkat dukungan dari pihak sekolah dan antusiasme siswa yang tinggi. Berdasarkan wawancara dengan PLT Kepala Sekolah dan guru Bahasa Inggris, kegiatan ini dinilai memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa, khususnya kelas 5. Pengetahuan yang diperoleh diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari serta dibagikan kepada teman sebaya. Secara keseluruhan, program kerja ini berhasil mencapai tujuannya dalam menumbuhkan motivasi dan meningkatkan kemampuan dasar Bahasa Inggris melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta layak untuk dikembangkan lebih lanjut.

SIMPULAN DAN SARAN

Program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SDN 4 Kemenuh memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan kemampuan dasar Bahasa Inggris siswa, khususnya dalam aspek penguasaan kosakata. Melalui dua strategi utama—pembekalan kosakata dasar dan pembelajaran interaktif berbasis permainan—program ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan partisipatif. Hasil evaluasi melalui pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, yang menandakan bahwa pendekatan *Learning Through Games* efektif dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan berbahasa siswa. Selain itu, partisipasi aktif dari siswa dan dukungan penuh dari pihak sekolah turut memperkuat keberhasilan kegiatan ini.

Berdasarkan hasil dan pengalaman pelaksanaan program, disarankan agar kegiatan serupa dapat dilanjutkan secara berkelanjutan, baik dalam bentuk program pengabdian lanjutan maupun integrasi ke dalam kurikulum pembelajaran sekolah. Penggunaan media pembelajaran perlu dikembangkan secara lebih variatif dan adaptif, seperti melalui video pembelajaran, aplikasi digital, atau modul interaktif yang dapat diakses secara mandiri oleh siswa. Pelibatan guru dalam setiap tahap kegiatan, mulai dari perencanaan hingga evaluasi, juga sangat penting agar pendekatan pembelajaran yang telah berhasil diterapkan dapat diadopsi dan dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Selain itu, perluasan jangkauan program ke sekolah dasar lain di wilayah Desa Kemenuh juga direkomendasikan agar manfaatnya dapat dirasakan oleh lebih banyak siswa, sekaligus mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia di daerah wisata yang strategis tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. (2024). Tridharma Perguruan Tinggi untuk Membangun Akademik dan Masyarakat Berpradaban. *Karimah Tauhid*, 3(4), 4654-4663.
- Fitria, T. N. (2022). *Pengajaran kosakata dasar bahasa Inggris (English Basic Vocabulary) dengan metode drilling untuk anak-anak desa kalangan Murut*

**PROSIDING SEMINAR REGIONAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS MAHASARASWATI DENPASAR**

“Pengabdian Masyarakat Tematik Kreasi Harmoni : Eksplorasi Potensi Menjadi Aktualisasi Yang Berdampak Pada Masyarakat”

Vol.4, No.2 tahun 2025

e-ISSN: 3025-1753, halaman 226-234

- Sukoharjo*. Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi, 1(2), 67-72.
- Triyanto, D., & Astuti, R. Y. (2021). *Pentingnya Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Di Desa Purwoasri, 28 Metro Utara*. SETARA: Jurnal Studi Gender dan Anak, 3(2), 45-55.
- Ummah, S. S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2023). *Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar*. Attractive: Innovative Education Journal, 5(3), 91-103.