

PENGUATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI PERMAINAN INTERAKTIF DI SD NEGERI 3 SINGAPADU TENGAH

Ni Made Indah Mentari ¹⁾, Ni Komang Ratih Kumala Dewi ²⁾, Ni Putu Putri
Cahayadewi ³⁾, Made Candra Pramesthi Dewi ⁴⁾

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

Email: indahmentari@unmas.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa melalui metode pembelajaran interaktif di SD Negeri 3 Singapadu Tengah. Permasalahan yang dihadapi meliputi rendahnya pemahaman siswa terhadap kosakata dasar Bahasa Inggris serta kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif di dalam kelas. Metode yang digunakan adalah pendekatan edukatif melalui demonstrasi, praktik langsung, dan permainan interaktif dengan memanfaatkan media *flashcard* dan *PowerPoint*. Kegiatan ini melibatkan siswa kelas 1, 2, dan 3 sebagai peserta utama. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa program terlaksana dengan baik dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata Bahasa Inggris, khususnya tema *animals*, serta meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa. Dengan demikian, kegiatan ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta dapat menjadi alternatif metode pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Kata Kunci: kosakata Bahasa Inggris, permainan interaktif, flashcard, sekolah dasar.

ANALISIS SITUASI

SD Negeri 3 Singapadu Tengah merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam penguatan kemampuan bahasa siswa. Dalam konteks pendidikan saat ini, kemampuan berbahasa Inggris menjadi salah satu keterampilan dasar yang perlu dikenalkan sejak dini karena berfungsi sebagai bahasa internasional yang digunakan dalam berbagai bidang kehidupan seperti pendidikan, teknologi, dan komunikasi global (Kemendikbud, 2020).

Pada jenjang sekolah dasar, penguasaan kosakata (vocabulary) merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kosakata menjadi dasar bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, dan menulis (Sari, 2021). Oleh karena itu, penguasaan kosakata sejak dini sangat penting agar siswa mampu memahami dan menggunakan bahasa Inggris secara sederhana dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 3 Singapadu Tengah, khususnya

pada siswa kelas 1, 2, dan 3, ditemukan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum mampu mengenali dan mengingat kosakata dasar, terutama pada tema sederhana seperti animals. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih memerlukan penguatan melalui metode yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Nugraha, 2023).



Gambar 1. SD Negeri 3 Singapadu Tengah, Br. Belaluan, Kec. Sukawati, Kab. Gianyar, Bali.

Selain itu, proses pembelajaran bahasa Inggris masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa kurang aktif, cepat bosan, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran (Setiawan, 2021). Padahal, siswa sekolah dasar lebih mudah memahami materi melalui pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa. Media seperti gambar, kartu kata (flashcard), dan permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah siswa dalam mengingat kosakata baru (Arsyad, 2017). Selain itu, pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan (Hidayati, 2022).

Sekolah sebagai lingkungan belajar memiliki peran penting sebagai ruang interaksi edukatif yang dapat memengaruhi perkembangan kognitif dan sosial siswa. Oleh karena itu, inovasi dalam proses pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk mendukung ketercapaian tujuan pendidikan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di sekolah dasar melalui penerapan metode yang lebih inovatif dan kontekstual (Prasetyo, 2022). Hal ini sejalan dengan hasil kegiatan pengabdian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pelatihan dan pengembangan keterampilan bahasa Inggris melalui pendekatan interaktif mampu meningkatkan kemampuan serta kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris (Marantika et al., 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, program Fun English: Penguatan Kosakata Bahasa Inggris melalui Permainan Interaktif dirancang dengan memanfaatkan media flashcard dan permainan edukatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan analisis situasi di SD Negeri 3 Singapadu Tengah, permasalahan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas 1, 2, dan 3.
2. Kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Belum optimalnya penerapan pembelajaran interaktif sebagai upaya meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa.

SOLUSI YANG DIBERIKAN

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah penerapan program Fun English sebagai inovasi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Program ini dilaksanakan melalui beberapa pendekatan sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran interaktif melalui metode demonstrasi, tanya jawab, dan praktik langsung untuk meningkatkan partisipasi siswa.
2. Pemanfaatan media pembelajaran berupa flashcard dan permainan edukatif guna mempermudah pemahaman dan retensi kosakata.
3. Pelaksanaan pembelajaran berbasis kelompok untuk melatih kerja sama, keberanian, dan keaktifan siswa dalam proses belajar.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara tatap muka (luring) yang diawali dengan observasi dan koordinasi dengan pihak SD Negeri 3 Singapadu Tengah untuk mengetahui kondisi pembelajaran, sekaligus mengurus perizinan dan penyesuaian jadwal kegiatan. Program ini berfokus pada peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 1, 2, dan 3 melalui penggunaan media flashcard dengan metode demonstrasi, praktik langsung, serta pendekatan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan.

Adapun tahapan pelaksanaan program kerja adalah sebagai berikut:

1. Tahap Observasi

Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan kunjungan awal ke sekolah untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran siswa, khususnya dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Selain itu, dilakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui kebutuhan serta kendala yang dihadapi siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memerlukan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

2. Tahap Perizinan

Setelah observasi, tim melanjutkan dengan pengajuan izin pelaksanaan program kepada pihak sekolah. Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru terkait waktu, teknis pelaksanaan, serta sasaran kegiatan guna memastikan program berjalan sesuai dengan kebijakan sekolah.

3. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim menyusun materi pembelajaran kosakata dasar bertema animals yang disesuaikan dengan tingkat siswa kelas 1, 2, dan 3. Selain itu, tim menyiapkan media pembelajaran berupa flashcard dan PowerPoint, serta merancang permainan interaktif. Pembagian tugas antar anggota tim juga dilakukan untuk mendukung kelancaran kegiatan.

4. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung melalui pembelajaran interaktif. Kegiatan dilaksanakan dengan mengombinasikan metode demonstrasi dan praktik langsung untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Kegiatan pelaksanaan terdiri atas dua bentuk utama, yaitu:

- a) **Kegiatan edukasi**, berupa penyampaian materi tentang pentingnya mempelajari Bahasa Inggris sejak dini dengan fokus pada kosakata bertema animals. Materi disampaikan menggunakan media PowerPoint yang dilengkapi gambar visual, disertai sesi tanya jawab (recall) dan kegiatan menyanyi untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
- b) **Kegiatan praktik**, berupa pembelajaran menggunakan media flashcard. Siswa dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari 7–8 orang dan diberi nama sesuai jenis hewan. Setiap kelompok diminta mengelompokkan flashcard berdasarkan kategori seperti pets, farm animals, sea animals, dan insects. Kelompok dengan jawaban benar memperoleh poin, dan kelompok terbaik diberikan reward sebagai bentuk apresiasi.

Selama kegiatan berlangsung, tim pelaksana juga memberikan pendampingan kepada siswa untuk memastikan setiap peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik dan memahami materi yang diberikan.

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Program Fun English: Penguatan Kosakata Bahasa Inggris melalui Permainan Interaktif telah dilaksanakan secara sistematis di SD Negeri 3 Singapadu Tengah dengan mengintegrasikan pendekatan edukatif dan praktik langsung. Kegiatan ini difokuskan pada peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 1, 2, dan 3 melalui penggunaan media flashcard serta permainan interaktif. Implementasi program menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu mengenali kosakata dasar bertema animals, tetapi juga dapat mengelompokkan dan menggunakannya secara sederhana dalam konteks pembelajaran.

Peningkatan kemampuan siswa tersebut menunjukkan keberhasilan penerapan pendekatan interactive learning, di mana proses pembelajaran dilakukan melalui aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Siswa terlihat lebih antusias dan responsif selama kegiatan berlangsung, khususnya pada saat sesi permainan dan praktik kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis aktivitas mampu meningkatkan daya serap dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.



Gambar 2. Kegiatan Pembelajaran dan Foto Bersama

Keberhasilan pelaksanaan program ini tidak terlepas dari beberapa faktor pendukung, antara lain dukungan dari pihak sekolah, baik kepala sekolah maupun guru, serta tingginya partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran seperti PowerPoint dan flashcard terbukti efektif dalam membantu penyampaian materi secara visual dan menarik, sehingga mempermudah siswa dalam memahami kosakata yang diajarkan.

Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan, yaitu perbedaan tingkat pemahaman siswa serta jumlah siswa yang cukup banyak dalam satu kelas. Kondisi ini menuntut adanya pengelolaan kelas yang lebih optimal agar seluruh siswa dapat terlibat secara merata. Selain itu, pengondisian siswa selama kegiatan berlangsung juga menjadi tantangan dalam menjaga fokus dan keterlibatan siswa.

Adapun realisasi ketercapaian kegiatan dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut:

Tabel 1. Realisasi Ketercapaian Kegiatan

Tema Kegiatan	Spesifikasi Kegiatan	Realisasi
Fun English: Penguatan Kosakata Bahasa Inggris melalui Permainan Interaktif di SD Negeri 3 Singapadu Tengah	Pelaksanaan kegiatan edukasi kepada siswa mengenai pentingnya mempelajari Bahasa Inggris sejak dini yang berfokus pada pengenalan kosakata bertema <i>animals</i> .	100%
	Pelaksanaan kegiatan praktik pembelajaran menggunakan media flashcard sebagai sarana penguatan kosakata dasar Bahasa Inggris bagi siswa kelas 1, 2, dan 3 SD Negeri 3 Singapadu Tengah.	100%

Partisipasi masyarakat dalam kegiatan ini, khususnya dari pihak sekolah dan siswa, menunjukkan keterlibatan yang sangat baik. Pihak sekolah berperan aktif dalam mendukung pelaksanaan program, mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi kegiatan. Guru turut membantu dalam pengondisian kelas serta penyediaan fasilitas pendukung, seperti proyektor dan ruang kelas.

Siswa sebagai peserta utama juga menunjukkan partisipasi aktif, baik dalam mengikuti penyampaian materi maupun dalam kegiatan praktik menggunakan flashcard. Keterlibatan ini mencerminkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Kegiatan Praktik dan Pemberian Hadiah

Untuk memastikan keberlanjutan dampak kegiatan, dilakukan pemantauan secara sederhana melalui observasi selama kegiatan berlangsung. Hasil pemantauan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengingat kembali kosakata yang telah dipelajari serta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menjawab pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan yang

dilaksanakan tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga aspek afektif siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat Fun English: Penguatan Kosakata Bahasa Inggris melalui Permainan Interaktif di SD Negeri 3 Singapadu Tengah secara empiris menunjukkan adanya peningkatan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. Melalui kombinasi pendekatan edukatif yang meliputi penyampaian materi, praktik langsung, dan permainan interaktif, program ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata bertema animals serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mampu mengenali dan menyebutkan kosakata, tetapi juga dapat mengelompokkan dan menggunakannya secara sederhana.

Keberhasilan kegiatan ini didukung oleh sinergi antara metode pembelajaran interaktif, penggunaan media seperti flashcard, serta dukungan dari pihak sekolah dan antusiasme siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) efektif dalam meningkatkan daya serap dan minat belajar siswa, sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan hasil tersebut, kegiatan pengabdian serupa disarankan untuk terus dikembangkan dengan memperluas variasi metode pembelajaran interaktif serta penggunaan media yang lebih beragam. Selain itu, diperlukan pengelolaan kelas dan waktu yang lebih optimal agar seluruh siswa dapat terlibat secara merata. Pengembangan program secara berkelanjutan dengan pendekatan yang kreatif dan kontekstual diharapkan dapat semakin meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hidayati, N. (2022). Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 115–123.
- Kemendikbud. (2020). *Kebijakan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Marantika, I. M. Y., Satwika, I. G. A. A. S., Winarta, I. B. G. N., Jayanthi, K. A. M. T., & Raditya, I. M. K. (2024). Pelatihan dan pengembangan keterampilan Bahasa Inggris peserta didik di SD Negeri 1 Pancasari. *Jurnal Abdi Dharma Masyarakat*, 5(1), 49–55. <https://doi.org/10.36733/jadma.v5i1.8899>
- Nugraha, A. (2023). Analisis penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah

dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(1), 23–30.

Prasetyo, B. (2022). Inovasi pembelajaran melalui kegiatan pengabdian masyarakat di sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Pendidikan*, 4(2), 55–62.

Sari, D. P. (2021). Pengaruh penggunaan media flashcard terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 5(1), 45–53.

Setiawan, A. (2021). Penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 89–96.