



Pengalaman Belajar Kosakata Bahasa Inggris Melalui Permainan Edukatif: Studi Kualitatif Siswa Kelas II SD Negeri 060938

**Kezia Lora Sihaloho, Anastasya Miranda Simarmata, Tresya Valentyna Br.Bangun,
Gracia Irmanita. T**

Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP

Universitas Katolik Santo Thomas Medan

Email: irmanita464@gmail.com, anastasyamirandas@gmail.com, valenbangun3@gmail.com,
sihalohokezialora@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar sering menghadapi kendala, terutama dalam penguasaan kosakata. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu pembelajaran, pendekatan konvensional, serta kurangnya kepercayaan diri siswa. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan minat, semangat, dan penguasaan kosakata bahasa Inggris dasar melalui pendekatan Game-Based Learning. Kegiatan dilaksanakan di UPT SD Negeri 060938 Medan pada tanggal 19–20 Juni 2025, dengan siswa kelas II sebagai peserta. Metode pembelajaran yang digunakan melibatkan permainan edukatif dan interaktif seperti miming, word scramble, dan Kahoot. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam motivasi belajar, kemampuan kosakata, dan keberanian untuk berbicara.

Kata Kunci: Game-Based Learning, Kosakata Bahasa Inggris, Pembelajaran Interaktif, Sekolah Dasar, Pengabdian Masyarakat.

ABSTRACT

English learning at the elementary school level often faces challenges, particularly in vocabulary acquisition. These challenges are caused by limited learning time, conventional teaching approaches, and students' lack of self-confidence. This community service activity aims to enhance interest, enthusiasm, and mastery of basic English vocabulary through a Game-Based Learning approach. The activity was carried out at UPT SD Negeri 060938 Medan on June 19–20, 2025, with second-grade students as participants. The teaching method involved educational and interactive games such as miming, word scramble, and Kahoot. The results showed improvements in students' learning motivation, vocabulary skills, and confidence in speaking.

Keywords: Game-Based Learning, English Vocabulary, Interactive Learning, Elementary School, Community Service.

A. PENDAHULUAN



Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk generasi yang mampu menghadapi tantangan global. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional menjadi keterampilan penting yang perlu dikuasai sejak dini. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar masih menghadapi banyak tantangan, seperti waktu pembelajaran yang terbatas, metode pengajaran yang kurang menarik, dan rendahnya motivasi serta kepercayaan diri siswa.

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa adalah penguasaan kosakata. Kosakata merupakan dasar bagi keterampilan berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan. Anak-anak usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif yang pesat, sehingga pendekatan pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif jangka panjang dalam penguasaan bahasa.

Belajar sambil bermain (Game-Based Learning) adalah pendekatan yang menggabungkan aktivitas permainan dengan proses pembelajaran. Teori dari Jean Piaget (1951) dan Vygotsky (1978) menunjukkan bahwa bermain merupakan cara alami anak dalam belajar dan memahami dunia. Melalui permainan edukatif, siswa tidak hanya mempelajari kosakata baru, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial, rasa percaya diri, dan partisipasi aktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 060938 Medan dengan tujuan untuk meningkatkan semangat dan penguasaan kosakata bahasa Inggris dasar siswa melalui kegiatan edukatif

yang menyenangkan dan interaktif. Kegiatan ini juga bertujuan menjadi alternatif pembelajaran kreatif bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran bahasa Inggris secara efektif.

Penerapan pendekatan belajar sambil bermain juga sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar. Dalam konteks ini, anak tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga peserta aktif yang terlibat secara fisik, emosional, dan intelektual dalam pembelajaran. Hal ini memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih bermakna dan berkesan.

Selain itu, pendekatan ini juga mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang inklusif dan adaptif. Dalam satu kelas, siswa memiliki latar belakang, gaya belajar, dan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Game-Based Learning memberikan ruang bagi setiap siswa untuk belajar sesuai kecepatannya, sekaligus membangun interaksi sosial yang sehat melalui kerja kelompok dan kolaborasi.

Kreativitas guru dalam merancang permainan yang edukatif sangat menentukan keberhasilan metode ini. Guru dapat mengintegrasikan materi kosakata dalam berbagai bentuk permainan sederhana yang menyenangkan namun tetap fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan belajar sambil bermain tidak hanya menasar aspek kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan afektif dan psikomotorik siswa secara seimbang.



Pendekatan belajar sambil bermain juga mendukung terciptanya pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung (experiential learning). Ketika anak terlibat dalam aktivitas nyata seperti permainan, mereka lebih mudah memahami konsep yang diajarkan karena mengalami sendiri proses belajarnya. Pengalaman ini cenderung melekat lebih lama dalam ingatan dan membantu siswa dalam menerapkan kosakata ke situasi sehari-hari.

Selain itu, keterlibatan emosional yang muncul dalam permainan juga berdampak positif terhadap motivasi belajar. Siswa merasa senang, dihargai, dan tidak tertekan saat belajar melalui media yang menyenangkan. Rasa percaya diri pun tumbuh seiring keberhasilan mereka dalam menyelesaikan tantangan-tantangan permainan, yang secara tidak langsung menguatkan kemampuan mereka dalam memahami dan menggunakan kosakata bahasa Inggris.

Keunggulan lain dari pendekatan ini adalah fleksibilitasnya dalam diterapkan pada berbagai materi pelajaran dan jenjang usia. Permainan dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan kebutuhan siswa, sehingga guru memiliki keleluasaan untuk mengeksplorasi variasi kegiatan yang relevan. Ini membuat proses pembelajaran menjadi dinamis dan tidak monoton.

Melalui penerapan metode yang inovatif ini, diharapkan paradigma pembelajaran bahasa di sekolah dasar dapat bergeser dari yang bersifat pasif menjadi aktif dan menyenangkan. Anak-anak tidak lagi melihat bahasa Inggris sebagai beban, melainkan sebagai keterampilan yang seru

dan menarik untuk dipelajari. Dalam jangka panjang, hal ini berkontribusi pada pembentukan sikap positif terhadap pembelajaran bahasa asing secara umum.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan partisipatif. Kegiatan pengabdian berlangsung selama dua hari, yakni pada tanggal 19 dan 20 Juni 2025, yang berlokasi di UPT SD Negeri 060938 Medan. Subjek kegiatan adalah siswa kelas II yang terlibat secara aktif dalam setiap sesi pembelajaran.

Metode pelaksanaan kegiatan didasarkan pada pendekatan Game-Based Learning yang menggabungkan unsur pendidikan dan permainan. Permainan yang digunakan terdiri atas miming, word scramble, dan kuis interaktif berbasis Kahoot. Permainan ini dipilih karena mampu menarik perhatian siswa, memberikan tantangan kognitif, serta mendorong siswa untuk menggunakan kosakata dalam konteks yang menyenangkan.

Tahapan kegiatan terdiri atas:

1. Tahap Dialogis: Diskusi antara tim pelaksana, guru kelas, dan kepala sekolah mengenai kebutuhan pembelajaran siswa dan teknis pelaksanaan kegiatan.
2. Tahap Ekspositori: Implementasi pembelajaran melalui permainan edukatif secara langsung di kelas.
3. Tahap Interogatif: Evaluasi dan refleksi melalui diskusi singkat



dengan siswa dan guru untuk mengukur efektivitas kegiatan.

Teknik pengumpulan data meliputi:

1. Observasi: Mencatat keterlibatan dan antusiasme siswa selama kegiatan berlangsung.
2. Wawancara informal: Dilakukan kepada beberapa siswa untuk mendapatkan kesan dan tanggapan mereka terhadap kegiatan.
3. Dokumentasi: Mengambil gambar dan catatan proses kegiatan serta hasil yang diperoleh selama pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara informal, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif.

Sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik, hasil pengamatan dan dokumentasi diolah secara sistematis dan dijadikan dasar dalam menyusun laporan kegiatan. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran objektif mengenai keberhasilan dan kendala pelaksanaan pendekatan Game-Based Learning di lingkungan sekolah dasar.

Selain itu, pendekatan partisipatif memungkinkan keterlibatan langsung dari semua pihak yang terlibat, baik siswa, guru, maupun tim pelaksana. Hal ini membantu menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif dan saling mendukung. Pengalaman langsung siswa dalam bermain sekaligus belajar memberikan data otentik yang dapat dianalisis secara kualitatif.

Dengan pendekatan ini, proses refleksi tidak hanya dilakukan oleh guru dan siswa, tetapi juga oleh tim pengabdian. Refleksi ini penting untuk memperbaiki dan mengembangkan strategi implementasi kegiatan serupa di masa mendatang. Umpan balik yang dikumpulkan dari guru dan siswa menjadi bagian integral dari hasil penelitian dan evaluasi keberhasilan kegiatan.

Akhirnya, metode deskriptif kualitatif ini memungkinkan peneliti untuk menggambarkan realitas pembelajaran secara mendalam dan menyeluruh. Tidak hanya berfokus pada hasil akhir, metode ini juga merekam proses, interaksi, dinamika kelas, serta tantangan-tantangan yang muncul selama pelaksanaan kegiatan. Dengan demikian, laporan yang dihasilkan tidak hanya menggambarkan data statistik, tetapi juga narasi lengkap mengenai pengalaman belajar siswa dalam kegiatan ini.

Permainan yang digunakan dalam kegiatan ini tidak dipilih secara acak, melainkan berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan efektivitas pedagogisnya. Setiap permainan dirancang untuk melatih satu atau lebih keterampilan berbahasa, seperti pengenalan bunyi, pengucapan, asosiasi visual, serta daya ingat. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar mengenali kata, tetapi juga menggunakannya secara kontekstual.

Tim pelaksana juga menyesuaikan durasi dan intensitas kegiatan agar sesuai dengan rentang perhatian anak usia dini. Permainan disusun dalam sesi singkat namun padat interaksi agar siswa tetap fokus dan antusias. Dalam setiap sesi, siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk mendorong



kolaborasi, mengurangi tekanan, dan meningkatkan kenyamanan mereka dalam belajar.

Interaksi antara guru dan tim pelaksana juga menjadi bagian penting dalam kelancaran kegiatan. Guru dilibatkan secara aktif dalam setiap tahap, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Hal ini bertujuan agar guru dapat mengadaptasi pendekatan Game-Based Learning ke dalam pembelajaran reguler setelah kegiatan pengabdian selesai.

Selama kegiatan berlangsung, suasana kelas dibuat seinteraktif mungkin. Penggunaan media visual, ekspresi wajah, dan intonasi suara yang bervariasi turut membantu menyampaikan instruksi dan menjaga perhatian siswa. Teknik ini juga membantu siswa yang memiliki gaya belajar auditori maupun visual agar tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Dengan desain kegiatan yang menyeluruh dan partisipatif ini, pendekatan Game-Based Learning menjadi lebih dari sekadar aktivitas bermain. Ia berfungsi sebagai strategi pembelajaran yang menyatu dengan kebutuhan anak, budaya kelas, dan kompetensi dasar yang ditargetkan. Oleh karena itu, pengumpulan data dilakukan dengan cermat untuk menangkap seluruh dinamika pembelajaran secara holistik.

C.HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Selama pelaksanaan, siswa menunjukkan

perubahan yang signifikan dalam antusiasme, kepercayaan diri, dan partisipasi aktif. Sebelum kegiatan, sebagian besar siswa terlihat ragu-ragu dan pasif dalam merespons kosakata bahasa Inggris. Namun setelah sesi permainan seperti word scramble, miming, dan Kahoot, banyak siswa yang mulai berani menjawab, bahkan menggunakan kata-kata baru dalam percakapan singkat.

Salah satu permainan yang paling efektif adalah word scramble, karena siswa merasa tertantang untuk menyusun huruf menjadi kata yang benar. Permainan ini memicu daya ingat dan pemahaman mereka terhadap kosakata. Sedangkan miming membantu siswa dalam mengasosiasikan gerakan dengan makna kata, sehingga mereka lebih mudah mengingat kosakata. Kahoot menjadi media yang sangat disukai karena interaktif dan kompetitif, serta memberikan umpan balik secara langsung. Dari segi penguasaan materi, siswa mampu mengenali dan mengucapkan kosakata seputar hari-hari dalam seminggu, nama hewan, buah, angka, pekerjaan, hingga kata sifat. Selain itu, kegiatan ini turut membangun suasana pembelajaran yang lebih hidup, kolaboratif, dan mengurangi kecemasan siswa terhadap pelajaran bahasa Inggris.

Dalam diskusi pascakegiatan, guru menyampaikan bahwa beberapa siswa yang sebelumnya cenderung pendiam mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan belajar sambil bermain mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan menciptakan ruang belajar yang aman serta menyenangkan. Kendati demikian, masih ada



tantangan seperti keterbatasan waktu dan sarana penunjang digital di kelas. Namun secara keseluruhan, pendekatan ini dinilai berhasil dan berpotensi diadaptasi secara berkelanjutan oleh pihak sekolah. Selain peningkatan kemampuan akademik, kegiatan ini juga mendorong terbentuknya hubungan sosial yang positif antar siswa. Kolaborasi dalam kelompok dan komunikasi yang terjalin selama permainan menciptakan iklim belajar yang suportif. Siswa belajar saling menghargai, mendukung, dan berkontribusi dalam kelompok.

Guru juga melaporkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan siswa lebih fokus saat mengikuti pembelajaran. Permainan yang dirancang dengan target pembelajaran yang jelas dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini memperlihatkan bahwa metode ini tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan sosial. Beberapa siswa bahkan menyatakan keinginan mereka untuk terus belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan. Ini membuktikan bahwa metode belajar sambil bermain tidak hanya meningkatkan hasil belajar jangka pendek, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap bahasa Inggris dalam jangka panjang.

Guru dan orang tua memberikan umpan balik positif terhadap pendekatan ini. Mereka berharap agar kegiatan semacam ini dapat dilanjutkan dan dikembangkan menjadi bagian dari kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Penting untuk mencatat bahwa pelaksanaan kegiatan ini juga memberikan pengalaman belajar bermakna bagi tim pengabdian. Melalui interaksi langsung dengan siswa dan guru,

tim dapat memahami kebutuhan pembelajaran secara riil dan mengembangkan pendekatan yang lebih tepat sasaran.

D.Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui pendekatan Game-Based Learning di UPT SD Negeri 060938 Medan berhasil meningkatkan penguasaan kosakata dan semangat belajar siswa. Melalui permainan edukatif, siswa terlibat secara aktif dan menunjukkan peningkatan dalam aspek kognitif dan afektif. Mereka tidak hanya mengenali lebih banyak kosakata, tetapi juga menunjukkan kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris secara sederhana. Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris dapat menjadi menyenangkan dan tidak menegangkan jika disampaikan dengan metode yang tepat. Selain itu, kegiatan ini turut membangun kerja sama antar siswa, mempererat hubungan sosial, dan menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk belajar. Guru juga mendapatkan masukan baru dalam hal strategi pembelajaran yang efektif dan disukai siswa.

Temuan ini memperlihatkan bahwa pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif seperti Game-Based Learning mampu menjangkau berbagai aspek perkembangan siswa, termasuk kemampuan komunikasi, interaksi sosial, dan keterlibatan emosional dalam pembelajaran. Hal ini menjadi penting mengingat pembelajaran bahasa asing memerlukan keberanian serta motivasi tinggi dari peserta didik.



Secara keseluruhan, kegiatan ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada materi atau kurikulum, tetapi juga pada metode penyampaian dan pendekatan yang digunakan oleh pendidik. Peran guru sebagai fasilitator sangat menentukan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa.

Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi contoh praktik baik yang dapat diadaptasi oleh sekolah-sekolah lain dalam mengembangkan model pembelajaran kreatif, khususnya untuk penguasaan kosakata bahasa Inggris di tingkat dasar. Dukungan dari pihak sekolah dan kolaborasi dengan lembaga pendidikan tinggi juga menjadi faktor penting dalam kelangsungan dan keberhasilan program semacam ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Piaget, J. (1951). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi & Ulfah, M. (2013). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*:

Berbasis Pendidikan Karakter. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Yus, A. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, K. K. E. (2007). *English for Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slavin, R. E. (2009). *Educational Psychology: Theory and Practice* (9th ed.). Boston: Pearson Education.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.