



## Sosialisasi penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar 01 Pandak Bandung, Tabanan

I WAYAN SUADNYANA <sup>1\*</sup>, DIKA PRANADWIPA KOESWIRYONO<sup>2</sup>, PUTU SRI DARMAYANTI<sup>3</sup>, NI MADE SRI RAHAYU<sup>4</sup>, UTIK KUNTARIATI<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Manajemen Perhotelan

Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional

[iwsuadnyana@ipbi-intl.ac.id](mailto:iwsuadnyana@ipbi-intl.ac.id), [dika.pranadwipa@ipb-intl.ac.id](mailto:dika.pranadwipa@ipb-intl.ac.id), [sridarmayanti@ipb-intl.ac.id](mailto:sridarmayanti@ipb-intl.ac.id), [sri.rahayu@ipb-intl.ac.id](mailto:sri.rahayu@ipb-intl.ac.id)

<sup>2</sup>Manajemen Perhotelan

Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional

[utik.kuntariati@ipb-intl.ac.id](mailto:utik.kuntariati@ipb-intl.ac.id)

### KATA KUNCI

permainan edukatif,  
kosakata bahasa  
Inggris,  
sekolah dasar,  
pembelajaran  
interaktif

### ABSTRAK

*Pembelajaran bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar, khususnya dalam penguasaan kosakata, masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya motivasi belajar dan penggunaan metode konvensional yang kurang interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 2 sekolah dasar melalui penerapan metode permainan edukatif. Metode pelaksanaan dilakukan melalui lima tahap, yaitu persiapan, sosialisasi, implementasi pembelajaran, monitoring dan evaluasi, serta refleksi dan tindak lanjut. Kegiatan inti berupa pembelajaran kosakata menggunakan media visual dan permainan edukatif seperti bingo, flashcard game, dan guessing game. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata siswa, dari rata-rata 5–10 kosakata menjadi 15–20 kosakata yang dapat digunakan secara aktif. Selain itu, terjadi peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, serta peningkatan kompetensi guru dalam menerapkan metode pembelajaran interaktif. Dengan demikian, metode permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar.*

### RIWAYAT ARTIKEL

Diterima : 03/03/2026  
Revisi : -  
Disetujui : 12/03/2026  
Dipublish : 30/04/2026

### KEYWORD

*Educational games,  
English vocabulary,  
elementary school,  
interactive learning*

### ABSTRACT

*English language learning at the elementary school level, particularly in vocabulary acquisition, still faces several challenges, including low student motivation and the use of conventional, less interactive teaching methods. This community service program aims to improve the English vocabulary mastery of second-grade elementary school students through the implementation of educational game-based learning. The method was carried out through five stages: preparation, socialization, instructional implementation, monitoring and evaluation, and reflection and follow-up. The core activities involve vocabulary instruction using visual media and educational games such as bingo, flashcard games, and guessing games. The results indicate a significant improvement in students' vocabulary mastery, increasing from an average of 5–10 words to 15–20 words used actively. Additionally, there was an increase in*

### ARTICLE HISTORY

Accepted : 03/03/2026  
Revision : -  
Approved : 12/03/2026  
Published : 30/04/2026

*student engagement and learning motivation, as well as improved teacher competence in applying interactive teaching methods. Therefore, educational game-based learning is proven to be effective in enhancing the quality of English vocabulary instruction at the elementary school level.*

Ini adalah artikel akses terbuka dibawah lisensi [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



## A. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris sejak usia dini, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), sangat penting dalam membangun dasar keterampilan berbahasa yang kuat (Syalsabila et al., 2024). Namun, dalam praktiknya, masih banyak tantangan yang dihadapi oleh sekolah-sekolah dasar, terutama di kelas-kelas awal seperti kelas 2 SD. Salah satu masalah yang dihadapi adalah rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa (SUCANDRA et al., 2022). Sebagian besar metode pengajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional, yakni melalui penghafalan tanpa adanya variasi aktivitas yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini menyebabkan siswa sering kali merasa bosan dan tidak termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu, pendekatan berbasis permainan edukatif diyakini dapat menjadi salah satu solusi efektif dalam mengatasi masalah tersebut, sebagaimana yang telah diungkapkan dalam berbagai penelitian sebelumnya (Mawardah & Ramadhanti, 2025).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris secara signifikan pada siswa sekolah dasar (Indriyani et al., n.d.). Sebagai contoh, permainan bingo dan flashcard telah terbukti efektif dalam membantu siswa lebih cepat mengingat kosakata baru dan menggunakannya dalam konteks sehari-hari (Daar et al., 2025; Khasanah et al., 2024). Selain itu, penggunaan media permainan juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Aditama et al., 2025; Putri et al., 2024). Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivis, di mana siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi apabila mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang kontekstual dan interaktif (Casfian et al., 2024).

Permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama yang berbasis interaktif, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan sekaligus memperkuat penguasaan kosakata secara bertahap (Pratiwi et al., 2025; Safiah, 2025). Selain memberikan

pengalaman belajar yang berbeda, permainan juga membantu siswa meningkatkan keterampilan komunikasi, kerjasama, serta melatih daya ingat mereka dalam mengasosiasikan kata dengan gambar atau situasi yang relevan (Sudrajat, 2023).

Kondisi yang dihadapi oleh sekolah dasar mitra dalam pengabdian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Inggris masih didominasi oleh metode pasif, di mana siswa hanya menerima informasi tanpa dilibatkan secara aktif. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang interaktif membuat siswa cepat merasa bosan dan sulit menguasai kosakata baru. Berdasarkan temuan penelitian terdahulu, pendekatan berbasis permainan dinilai tepat untuk diterapkan di sekolah ini guna memecahkan permasalahan tersebut. Dengan mengadopsi permainan edukatif, diharapkan siswa tidak hanya mampu menguasai lebih banyak kosakata, tetapi juga lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Daar et al., 2025; Hafizh et al., 2026).

Tujuan dari program pengabdian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 2 SD melalui penerapan metode permainan edukatif. Dengan adanya pendekatan ini, siswa diharapkan tidak hanya belajar kosakata baru secara efektif, tetapi juga memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga motivasi dan minat mereka terhadap pelajaran bahasa Inggris meningkat. Manfaat dari kegiatan ini diharapkan dapat dirasakan oleh siswa, guru, dan pihak sekolah dalam jangka panjang, terutama dalam hal perbaikan metode pembelajaran dan peningkatan kualitas pendidikan bahasa Inggris di sekolah dasar.

## B. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui beberapa tahap yang dirancang untuk memberikan solusi yang telah direncanakan sebelumnya, yaitu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa SD kelas 2 melalui metode permainan edukatif. Kegiatan ini mencakup beberapa langkah implementasi yang terstruktur agar tujuan dapat tercapai dengan optimal. Berikut ini adalah tahapan-tahapan implementasi kegiatan:

**Tabel 1**  
**Bentuk Kegiatan**

Tahap	Tujuan	Kegiatan Utama	Output
1. Persiapan	Mengidentifikasi kebutuhan dan merancang program	- Observasi dan wawancara dengan guru kelas 2 - Penyusunan rencana pembelajaran - Penyiapan media (flashcard, bingo, gambar, alat peraga) - Pelatihan awal guru	Rencana kegiatan dan perangkat pembelajaran siap digunakan
2. Sosialisasi	Memberikan pemahaman awal kepada stakeholder	- Presentasi tujuan dan manfaat program - Pengenalan metode permainan edukatif - Pelatihan lanjutan bagi guru	Pemahaman guru dan siswa terhadap metode meningkat
3. Implementasi Pembelajaran	Meningkatkan penguasaan kosakata siswa	a. Pengenalan kosakata (visual & partisipatif) b. Permainan edukatif: - <i>Bingo</i> - <i>Flashcard Game</i> - <i>Guessing Game</i> c. Evaluasi tiap sesi (kuis/ulang kosakata)	Peningkatan pemahaman kosakata melalui pembelajaran aktif
4. Monitoring & Evaluasi	Menilai efektivitas program	- Observasi partisipasi siswa - Pre-test & post-test kosakata - Kuesioner guru dan siswa	Data efektivitas metode pembelajaran
5. Refleksi & Tindak Lanjut	Menyempurnakan dan memastikan keberlanjutan	- Diskusi reflektif dengan guru - Identifikasi kelebihan & kekurangan - Rekomendasi pengembangan	Model pembelajaran yang dapat diadopsi secara mandiri

Berdasarkan tahapan pelaksanaan yang telah dirancang secara sistematis, kegiatan ini diharapkan menghasilkan peningkatan yang komprehensif, tidak hanya pada aspek penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa, tetapi juga pada kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Siswa diharapkan mampu menguasai dan menggunakan kosakata secara lebih aktif melalui pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka di kelas. Di sisi lain, guru diharapkan mengalami peningkatan kompetensi pedagogis, khususnya

dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan yang inovatif dan adaptif. Secara institusional, program ini diharapkan berkontribusi pada terciptanya model pembelajaran yang berkelanjutan dan dapat direplikasi, sehingga tidak hanya memberikan dampak jangka pendek, tetapi juga mendorong transformasi praktik pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar secara lebih luas dan berorientasi pada *student-centered learning*.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar di daerah pedesaan, dengan fokus pada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 2 melalui metode pembelajaran berbasis permainan edukatif. Hasil dari implementasi ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan penggunaan kosakata bahasa Inggris oleh siswa, serta peningkatan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Berikut adalah penjabaran hasil yang telah dicapai:

#### 1) Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Pada tahap awal pelaksanaan, dilakukan observasi dan tes awal untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sebelum implementasi metode permainan. Dari hasil tes awal, diketahui bahwa sebagian besar siswa hanya menguasai sekitar 5-10 kosakata dasar dari materi yang diberikan (angka, warna, dan nama-nama benda). Siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk belajar kosakata baru. Setelah metode permainan diterapkan, penguasaan kosakata siswa meningkat secara signifikan.

Pada akhir kegiatan, dilakukan tes ulang untuk mengevaluasi hasil pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, rata-rata siswa mampu mengingat dan menggunakan 15-20 kosakata bahasa Inggris secara aktif, baik dalam permainan maupun dalam percakapan sederhana di kelas. Beberapa permainan yang diimplementasikan seperti *Bingo* dan *Flashcard* memberikan dampak positif pada kemampuan siswa dalam mengenali dan mengingat kosakata baru.

#### 2) Keterlibatan dan Partisipasi Aktif Siswa

Sebelum kegiatan ini dilaksanakan, siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam pembelajaran bahasa Inggris. Namun, setelah penerapan metode permainan, terlihat bersemangat untuk belajar. Guru juga lebih kreatif dalam menyusun materi pembelajaran yang menarik.

Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya belajar kosakata, tetapi juga keterampilan sosial seperti kerjasama dan komunikasi selama bermain permainan kelompok. Hal ini menjadi tambahan manfaat dari penerapan metode permainan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

perubahan yang signifikan dalam keterlibatan siswa. Permainan interaktif berhasil meningkatkan antusiasme siswa, terlihat dari partisipasi aktif mereka selama permainan berlangsung. Siswa lebih bersemangat untuk belajar dan bereksperimen dengan kosakata baru, terutama saat bermain permainan *Guessing Game* di mana mereka harus menebak kata berdasarkan petunjuk dari teman-temannya.

#### 3) Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Interaktif

Selain siswa, guru-guru yang terlibat dalam kegiatan ini juga mendapatkan manfaat melalui pelatihan yang diberikan. Sebelum kegiatan, sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dalam mengajarkan bahasa Inggris, seperti penghafalan dan penulisan. Setelah pelatihan, guru mampu mengimplementasikan metode permainan dalam pengajaran mereka dan mendapatkan wawasan baru tentang pentingnya pembelajaran interaktif. Berdasarkan umpan balik dari guru, mereka merasa lebih percaya diri dalam mengajarkan bahasa Inggris dan lebih siap untuk menerapkan metode ini di kelas mereka secara mandiri di masa depan.

#### 4) Perubahan Kondisi Mitra Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Sebelum kegiatan pengabdian ini dilaksanakan, kondisi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah mitra cenderung monoton, dengan metode pengajaran yang terbatas pada penghafalan kosakata tanpa aktivitas interaktif. Hal ini membuat siswa tidak termotivasi dan tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Setelah kegiatan ini, terjadi perubahan yang signifikan pada suasana pembelajaran. Dengan adanya permainan edukatif, suasana kelas menjadi lebih dinamis, dan siswa terlihat lebih aktif serta

### D. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang berfokus pada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 2 SD melalui metode pembelajaran berbasis permainan edukatif telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan kosakata siswa, keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran, serta peningkatan kompetensi guru dalam mengajar dengan metode interaktif. Metode ini juga terbukti efektif dalam membuat pembelajaran menjadi

lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Sebelum kegiatan, metode pembelajaran yang cenderung monoton menyebabkan siswa kurang tertarik mempelajari bahasa Inggris. Namun, setelah implementasi metode permainan, kondisi kelas menjadi lebih dinamis, dengan siswa yang lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Guru-guru juga mendapatkan manfaat dari pelatihan yang diberikan, di mana mereka lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran berbasis permainan.

Dari kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SD, terutama kosakata, akan lebih efektif jika disajikan dengan metode yang menarik dan interaktif. Adapun saran untuk pengembangan lebih lanjut adalah agar sekolah-sekolah lain dapat mengadopsi metode ini dan memperluas penggunaannya ke aspek pembelajaran bahasa yang lebih kompleks, seperti tata bahasa dan keterampilan berbicara. Selain itu, diharapkan guru-guru dapat terus berinovasi dalam memanfaatkan teknologi dan permainan edukatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, V., Khotimah, R., & Ningsih, S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 73–84.
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis teori konstruktivisme melalui media e-learning. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 636–648.
- Daar, G. F., Manggas, M. M. N., Astuti, E. T., Aryanto, M. A., Marsiana, S., Jegaut, F., & Djerubu, D. (2025). FUN ENGLISH FOR ELEMENTARY STUDENTS: MENINGKATKAN KETERAMPILAN BAHASA INGGRIS SISWA S KELAS 6 MELALUI METODE INTERAKTIF DAN PERMAINAN EDUKATIF. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 3(2), 355–361.
- Hafizh, M. N., Suriansyah, A., & Harsono, A. M. B. (2026). Implementasi Permainan dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 2(04), 962–976.
- Indriyani, V., Triana, H., & Nurjanah, A. (n.d.). Model Game-Oriented Problem Exploration (GOPE) dalam Pembelajaran Bahasa: Analisis Kebutuhan Siswa. In *Bahasa dan Sastra* (Vol. 11, Number 1). Pendidikan. Retrieved <https://e-journal.my.id/onoma>
- Khasanah, F., Anjarini, T., & Ratnaningsih, A. (2024). Upaya peningkatan penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa Inggris melalui Bingo Games di sekolah dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 8(3), 524–536.
- Mawardah, M., & Ramadhanti, S. D. (2025). Metode Pembelajaran Berbasis Bermain pada Anak Usia Dini di TK/MI YASPA Palembang. *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 297–304.
- Pratiwi, A., Puspita, B., & Islamy, S. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran Kahoot untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(3), 388–396.
- Putri, T. E., Nuraini, A. F., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). Media pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan antusias belajar siswa kelas IX di salah satu SMP Negeri Cimahi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 49–54.
- Safiah, I. (2025). Penggunaan media pembelajaran digital berbasis game Educandy dalam menguasai kosakata bahasa Inggris pada peserta didik kelas 4 SDN Kuta Pasie Aceh Besar. *Journal of Education and Social Sciences (JEDSOC)*, 1(2), 191–204.
- SUCANDRA, S., Budiman, M. A., & Fajriyah, K. (2022). Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Iv Di Sd Plus Latansa Kabupaten Demak. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2(1), 71–80.
- Sudrajat, R. (2023). Pentingnya ketrampilan mendengar untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. *Seminar Nasional Keindonesiaan (FPIPSKR)*, 8.
- Syalsabila, N., Istighfara, D. T., & Yunitasari, N. (2024). PENGENALAN BAHASA INGGRIS DASAR KHUSUS ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR. *Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Kuliah Kerja Nyata*, 2(1).