

PKM Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Inovatif: Kartu Ular Tangga yang Digamifikasi untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata di Sekolah Dasar

Faidah Yusuf¹, Rifhani Handayani L², Nurfaizah AP³, Tiara Mulqi⁴, Ina Kartini⁵, Nopan Ronrong⁶

¹²³⁴⁵⁶Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹faidah.yusuf@unm.ac.id, ²rifhani.handayani@unm.ac.id, ³nurfaizah.ap@unm.ac.id,

⁴tiaramulqi21@gmail.com, ⁵inakartini16@gmail.com, ⁶nopanronrong@gmail.com

Article Info

Kata Kunci:

Kosakata bahasa Inggris, kartu alfabet, ular tangga, pembelajaran interaktif, sekolah dasar

Copyright © 2025
The Author(s)



Lisensi: cc-by-sa

Abstrak

Penguasaan kosakata merupakan salah satu keterampilan mendasar yang harus diperoleh siswa sekolah dasar dalam belajar bahasa Inggris. Namun, pengamatan awal di SD Muhammadiyah Perumnas Makassar mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki keterbatasan dalam mengenali dan menggunakan kosakata sederhana, serta menunjukkan motivasi yang rendah dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan 25 siswa SD dan 1 guru bahasa Inggris sebagai peserta. Program ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata melalui gamifikasi kartu ular tangga sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Kegiatan terdiri dari tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, kartu alfabet dan kartu ular tangga dirancang dan dimodifikasi sesuai dengan tema kosakata yang dipilih. Selama implementasi, siswa terlibat dalam pelatihan berbasis permainan interaktif yang menekankan pengenalan dan pengucapan kosakata, dipandu oleh guru. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan penilaian pengembangan kosakata dan partisipasi siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan: siswa yang awalnya hanya menguasai 3-5 kata dasar dapat mengingat dan menggunakan lebih dari 10 item kosakata baru. Selain itu, motivasi, partisipasi aktif, dan kepercayaan diri siswa meningkat, sementara suasana belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Inovasi ini juga bermanfaat bagi guru dengan memberikan strategi alternatif untuk merancang pembelajaran bahasa Inggris yang kreatif dan berpusat pada siswa. Kesimpulannya, penggunaan gamifikasi kartu ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata di kalangan siswa SD.

Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikuasai siswa sejak dini, terutama dalam menghadapi perkembangan globalisasi dan era digital saat ini (Jendriadi et al., 2023; Wati, 2021). Salah satu aspek mendasar dari belajar bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata, karena kosakata berfungsi sebagai dasar untuk keterampilan berbahasa, baik mendengarkan, berbicara, membaca, atau menulis. Namun, pada tahap awal pembelajaran, siswa sering mengalami kesulitan mengingat, memahami, dan menggunakan kosakata dengan tepat. Kesulitan ini umumnya disebabkan oleh keterbatasan pengalaman belajar, kurangnya motivasi, dan metode pembelajaran yang masih monoton dan berpusat pada guru (Fransisca et al., 2020; Safura et al., 2023; Saputri, 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di SD Muhammadiyah Perumnas Makassar, diketahui bahwa sebagian besar siswa baru mulai belajar bahasa Inggris dan memiliki keterbatasan dalam menguasai kosakata dasar (Ghalebi et al., 2021; Krepel et al., 2021; Priyastuti et al., 2020). Mereka cenderung mudah lupa, kurang percaya diri ketika diminta untuk mengucapkan kata-kata dalam bahasa Inggris, dan cepat merasa bosan ketika proses pembelajaran dilakukan secara konvensional. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya kreatif dalam merancang media dan strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan media game edukasi, seperti kartu ular dan tangga. Media berbasis game telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan penguasaan kosakata siswa. Penelitian oleh (Yuniawatika et al., 2023) menunjukkan bahwa integrasi permainan ular tangga dengan strategi pembelajaran kolaboratif mampu meningkatkan akuisisi kosakata siswa secara signifikan. Demikian pula, (Jendriadi et al., 2023) mengembangkan permainan ular tangga dan hasilnya dinilai efektif dalam membantu siswa mengingat kosakata. Sebagai tambahan (Nugrahani, 2007) menegaskan bahwa modifikasi media ular tangga mampu meningkatkan penguasaan kosakata di berbagai kelas kata dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Tidak hanya ular tangga tetapi juga menggunakan Flashcard telah terbukti berdampak positif pada pembelajaran kosakata. Siliwangi, Andriani, & Sulastri (2022) menemukan bahwa flashcard merupakan media yang tepat bagi siswa SD karena memadukan aspek visual dan kinestetik, sehingga memudahkan proses mengingat kosakata baru. Hasil serupa juga ditunjukkan dalam studi gamifikasi pembelajaran bahasa oleh penelitian internasional (Soka, 2022) tidak hanya ular tangga tetapi menggunakan Flashcard juga telah terbukti berdampak positif pada pembelajaran kosakata. Siliwangi, Andriani, & Sulastri (2022) menemukan bahwa flashcard merupakan media yang tepat bagi siswa SD karena memadukan aspek visual dan kinestetik, sehingga memudahkan proses mengingat kosakata baru. Hasil serupa juga ditunjukkan dalam studi gamifikasi pembelajaran bahasa oleh penelitian internasional.

Interactive Flashcards

Interactive Flashcards – Who is It? adalah media pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk mengenalkan kosakata benda-benda di dalam kelas menggunakan bahasa Inggris kepada anak-anak usia sekolah dasar (Mariana Hesti & Nuryanti, 2022). Media ini menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan aktif, di mana anak-anak tidak hanya melihat dan menghafal kata-kata, tetapi juga terlibat dalam proses permainan dan interaksi langsung bersama teman sekelas atau anggota keluarga (Imansyah & Terasne, 2019; Laila, 2019; Ramadhanti et al., 2022). Media ini menggunakan Flashcard dan papan ular tangga sebagai sarana utama dalam permainan. Flashcard membantu anak mengenali huruf dan mengaitkannya dengan gambar dan kosakata benda di kelas, sedangkan papan ular tangga digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih seru dan kompetitif. Melalui permainan ini, anak-anak tidak hanya belajar mengucapkan dan memahami kosakata, tetapi juga mengembangkan kemampuan observasi, berpikir logis, dan keterampilan komunikasi (Iswari, 2017; Shin, 2021). Media ini dapat digunakan dalam berbagai situasi, baik dalam pembelajaran di kelas, kegiatan kelompok kecil, maupun di rumah sebagai media edukatif bersama keluarga.

Media yang dibuat terdiri dari dua jenis, yaitu Flashcard dalam bahasa Inggris dan papan permainan ular tangga berisi angka dalam bahasa Inggris. Flashcard berisi huruf A– Z, masing-masing disertai gambar dan kosakata sederhana (contoh: A – Apple, B – Banana). Cara kerjanya, guru menunjukkan kartu dan siswa menyebutkan huruf serta kata yang ada di kartu sambil menirukan pengucapannya, dan guru bertanya awalan dari kata tersebut kemudian siswa mengucapkan dalam bahasa Inggris (Agung et al., 2023). Aktivitas ini membantu siswa mengenal huruf, bunyi, dan kosakata dasar dalam bahasa Inggris. Ular tangga bahasa Inggris digunakan untuk memperkuat pemahaman angka dan kosakata secara menyenangkan. Siswa melempar dadu, kemudian menyebutkan angka yang muncul dalam bahasa Inggris (misalnya angka 3 = "three"). Setelah itu, siswa berpindah sesuai jumlah angka tersebut. Jika pengucapannya benar jawaban maka siswa bisa melanjutkan permainan. Jika salah maka harus menyebutkannya dengan benar.

Penggunaan media kartu kosakata dan papan permainan ular tangga ini bertujuan untuk membantu siswa mengenal serta menghafal kosakata dasar dalam bahasa Inggris melalui cara yang menyenangkan dan interaktif (Mariana Hesti & Nuryanti, 2022; Safitri et al., 2023). Selain itu, kegiatan ini juga diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pengucapan (pronunciation) kosakata sederhana, khususnya yang berkaitan dengan nama benda dan angka (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021). Melalui pendekatan bermain sambil belajar (*fun learning*), siswa didorong untuk menumbuhkan minat dan motivasi dalam mempelajari bahasa Inggris. Lebih jauh, permainan ini juga melatih kemampuan komunikasi lisan siswa secara aktif karena mereka dituntut untuk menggunakan kosakata yang telah dipelajari dalam konteks kegiatan bermain kartu maupun permainan ular tangga.

Ular Tangga

Guru menyiapkan peserta terdiri dari 4 orang. Semua pemain meletakkan token di kotak, Pemain pertama melempar dadu dan menyebutkan angka dalam bahasa Inggris sebelum maju. Contoh: Jika mendapatkan angka 4, pemain harus berkata "I got four!" dan menyebutkan angka 1 sampai 4 dalam bahasa Inggris, begitupun selanjutnya. Pemain maju sesuai angka yang diperoleh. Jika mendarat di tangga, pemain langsung naik ke kotak yang terhubung dengan tangga. Jika mendarat di ular, pemain harus turun ke kotak yang dihubungkan oleh ekor ular. Pemain yang pertama kali mencapai kotak terakhir (FINISH) adalah pemenangnya. ucapkan angka dalam bahasa Inggris saat melempar dadu, pemain harus tetap di tempat dan tidak boleh maju. Jika pemain salah menyebutkan angka dalam bahasa Inggris, mereka harus mengulang dan tetap di posisi semula (Imansyah & Terasne, 2019). Dilarang berbohong tentang angka yang diperoleh. Jika ketahuan curang, pemain harus kembali ke kotak sebelumnya.

Dengan demikian, penggunaan Flashcard dan papan ular dan tangga sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan penguasaan kosakata dasar siswa di SD Muhammadiyah Perumnas Makassar. Kegiatan pengabdian masyarakat ini difokuskan untuk memberikan pelatihan kosakata bahasa Inggris melalui pendekatan bermain, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan mereka sebagai pemula dalam belajar bahasa Inggris.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan menggunakan metode kualitatif, di lengkapi observasi langsung saat penggunaan media.

Persiapan

Pada tahap persiapan, tim kegiatan bekerja sama dengan **empat mahasiswa dan satu dosen pembimbing** untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Materi yang disiapkan pada gambar 1, termasuk papan ular dan tangga yang dimodifikasi serta kartu alfabet yang disesuaikan dengan tema kosakata tertentu yang relevan untuk siswa SD.



Gambar 1. Contoh media ular tangga dan kartu alphabet

Untuk mendukung kegiatan tersebut, juga dikembangkan pedoman pengajaran, lembar observasi, dan instrumen penilaian. Selain itu, koordinasi dilakukan dengan guru bahasa Inggris di sekolah untuk memilih tema kosakata yang sesuai, menyesuaikan tingkat kesulitan, dan memastikan media selaras dengan kurikulum yang sedang berlangsung. Tahap ini sangat penting untuk menjamin bahwa implementasi akan berjalan secara efektif dan sistematis.

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilaksanakan di SD Muhammadiyah Perumnas Makassar dengan melibatkan 25 siswa SD, satu guru bahasa Inggris, dan dua dosen pembimbing. Kegiatan diawali dengan pengenalan permainan kartu ular dan tangga, termasuk penjelasan aturan dan tema kosakata. Siswa kemudian dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk berpartisipasi dalam permainan interaktif. Selama kegiatan berlangsung, siswa diminta untuk mengucapkan, mengenali, atau menggunakan kosakata yang muncul pada kartu yang sesuai dengan langkah-langkah yang mereka capai di papan tulis. Guru bahasa Inggris memberikan dukungan kontekstual dengan memperkuat penggunaan dan pengucapan kosakata yang benar. Guru prajabatan bertindak sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam bermain, mendorong partisipasi aktif, dan memastikan permainan yang adil. Sementara itu, dosen pembimbing memantau keseluruhan proses, memastikan bahwa kegiatan tersebut selaras dengan tujuan yang dirancang dan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada guru prajabatan. Tahap ini menekankan pembelajaran kolaboratif, keterlibatan siswa, dan kompetisi yang menyenangkan, yang menciptakan suasana belajar yang interaktif dan memotivasi untuk penguasaan kosakata.

Langkah-langkah Penggunaan Flashcard (Flashcard Bilingual)

- 1) Guru menyiapkan dua jenis Flashcard: Kartu Bahasa Indonesia: berisi huruf, gambar, dan kata dalam bahasa Indonesia. Dan Kartu Bahasa Inggris: berisi huruf, gambar, dan kata dalam bahasa Inggris.
- 2) Setelah guru itu menata semua kartu dalam posisi terbalik (menghadap ke bawah) di atas meja/lantai.
- 3) Guru/Pemandu memberikan instruksi kepada siswa untuk bermain secara bergiliran. Siswa memilih satu kartu secara acak dari tumpukan kartu yang tertutup.
- 4) Setelah kartu dibalik: Siswa menyebutkan nama huruf yang terlihat. ○ Menyebutkan gambar pada kartu. Dan Menyebutkan kata dalam dua bahasa (Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris) yang berkaitan dengan gambar tersebut. Contoh: a) Kartu bergambar apel dengan huruf "A". Dan b) Siswa menyebut: "A, Apel, Apple"

Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan dan pencapaian tujuannya. Beberapa teknik digunakan, antara lain observasi, latihan kosakata, dan sesi umpan balik. Lembar observasi digunakan untuk merekam aktivitas, motivasi, dan interaksi siswa selama permainan (Holmes, 2011; Steinkuehler, 2009). Latihan kosakata diberikan untuk menilai jumlah kata baru yang dapat dikenali, diucapkan, dan digunakan siswa setelah mengikuti kegiatan. Umpan balik juga dikumpulkan dari guru bahasa Inggris, yang memberikan wawasan tentang kepraktisan media pembelajaran dan keselarasannya dengan kebutuhan kelas. Selain itu, guru prajabatan merefleksikan pengalaman mereka dalam memfasilitasi kegiatan, sedangkan dosen pembimbing memberikan evaluasi mengenai proses pelaksanaan dan pengembangan profesi guru prajabatan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata, kepercayaan diri, dan semangat siswa dalam belajar bahasa Inggris. Selain itu, umpan balik menunjukkan bahwa media kartu ular dan tangga efektif, menyenangkan, dan dapat berfungsi sebagai alternatif inovatif untuk pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah Perumnas Makassar berjalan lancar dan disambut baik oleh pihak sekolah, guru, maupun siswa. Pada tahap awal, siswa diperkenalkan dengan media Flashcard. Proses ini berlangsung dengan suasana yang interaktif, di mana setiap huruf pada kartu dilengkapi dengan gambar dan kosakata sederhana yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Ketika diperlihatkan kartu bergambar hewan, buah, atau benda di kelas, siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan langsung mengaitkan kata baru dengan benda nyata yang mereka kenal. Misalnya, saat diperlihatkan kartu bergambar *apple*, siswa secara serempak menirukan pengucapan dan mencoba mengulanginya beberapa kali. Aktivitas ini memudahkan mereka dalam mengingat bentuk kata, bunyi, dan artinya secara bersamaan.

Tahap Persiapan – Menjelaskan Aturan Permainan

Gambar 2, menunjukkan suasana kelas di SD Muhammadiyah Perumnas Makassar, di mana seorang fasilitator (mahasiswa dengan jas almamater berwarna oranye) sedang berdiri di depan kelas menjelaskan aturan permainan. Siswa-siswa tampak duduk di bangku mereka dengan penuh perhatian, sebagian ikut memberikan respon dengan gerakan tangan, sementara salah satu siswa berdiri untuk berpartisipasi. Guru pendamping terlihat duduk di belakang, mengamati proses dan mendukung jalannya kegiatan. Suasana kelas terlihat hidup, interaktif, dan kondusif.



Gambar 2. Menjelaskan Aturan Permainan

Pada tahap persiapan, sebelum kegiatan dimulai, fasilitator terlebih dahulu menjelaskan tata aturan permainan kepada seluruh siswa. Penjelasan diberikan secara interaktif dengan disertai contoh gerakan tangan agar siswa lebih mudah memahami instruksi. Siswa diminta untuk memperhatikan dan menirukan arahan sederhana yang berkaitan dengan jalannya permainan ular tangga berbasis kartu kosakata. Dalam proses ini, siswa tampak antusias, aktif merespons, dan berani mencoba, seperti terlihat ketika salah satu siswa berdiri untuk mempraktikkan instruksi di depan teman-temannya. Guru bahasa Inggris dan dosen pendamping turut mendampingi jalannya persiapan, memastikan bahwa seluruh siswa memahami aturan permainan sebelum pelaksanaan dimulai. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena adanya interaksi dua arah antara fasilitator dan siswa, yang menumbuhkan rasa percaya diri sekaligus memotivasi siswa untuk berpartisipasi penuh dalam kegiatan selanjutnya.

Tahap Implementation – Aktivitas Bermain Ular Tangga

Pada tahap berikutnya, kegiatan dilanjutkan dengan permainan papan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan kosakata bahasa Inggris sesuai tema tertentu, seperti *colors*, *numbers*, *animals*, dan *classroom objects*. Dalam pelaksanaannya, setiap siswa yang berhenti di kotak ular atau tangga diminta untuk menyebutkan kosakata atau menjawab pertanyaan sederhana dalam bahasa Inggris. Aktivitas ini menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan. Siswa yang awalnya pemalu dan enggan berbicara mulai berani mencoba karena termotivasi oleh dukungan teman satu kelompok. Bahkan, beberapa siswa yang biasanya pasif di kelas menunjukkan antusiasme tinggi dan aktif menjawab pertanyaan. Guru pendamping mencatat bahwa permainan ini mampu meningkatkan partisipasi hampir seluruh siswa, termasuk mereka yang sebelumnya terlihat kurang fokus dalam pembelajaran.

Gambar 3, menunjukkan sejumlah siswa SD Muhammadiyah Perumnas Makassar duduk melingkar di lantai, memperhatikan papan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan kosakata bahasa Inggris. Para siswa tampak antusias, fokus, dan aktif terlibat, beberapa di antaranya bersiap melempar dadu atau menggerakkan bidak permainan. Suasana tampak penuh kebersamaan, dengan interaksi yang cair antar siswa.



Gambar 3. Uji Coba Permainan

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dilakukan secara berkelompok. Siswa tampak duduk melingkar bersama fasilitator dari tim pengabdian. Mereka mempraktikkan permainan ular tangga berbasis kosakata bahasa Inggris yang sebelumnya telah dikenalkan melalui media Flashcard. Fasilitator berperan aktif dalam mendampingi jalannya permainan, memastikan setiap anak memperoleh kesempatan untuk bermain sekaligus menyebutkan kosakata dengan benar. Suasana kelas terlihat kondusif, siswa antusias, saling membantu, dan menunjukkan kegembiraan dalam belajar. Pendampingan langsung oleh mahasiswa pengabdian ini juga memberikan contoh dan motivasi bagi siswa agar lebih percaya diri.



Gambar 4. Pendampingan oleh fasilitator

Setelah memahami aturan permainan, siswa diajak bermain ular tangga berbasis kosakata bahasa Inggris secara berkelompok. Mereka duduk melingkar di sekitar papan permainan untuk memastikan setiap peserta dapat terlibat aktif. Setiap kali bidak berhenti pada kotak tertentu, siswa diminta menyebutkan kosakata sesuai tema, seperti *colors*, *numbers*, *animals*, atau *classroom objects*. Kegiatan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Siswa saling memberi dukungan, bersemangat menunggu giliran, dan menunjukkan antusiasme tinggi saat berhasil menyebutkan kosakata dengan benar. Suasana belajar yang awalnya formal di kelas berubah menjadi lebih interaktif, hidup, dan penuh keceriaan, sehingga motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan.

Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media Flashcard dan permainan ular tangga dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Evaluasi dilaksanakan melalui tiga cara, yaitu **observasi langsung, pre-test dan post-test, serta refleksi guru pendamping**. Hasil observasi menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa terlibat aktif selama kegiatan berlangsung. Siswa yang biasanya pasif mulai berani mencoba, sementara siswa yang pemalu tampak lebih percaya diri dalam mengucapkan kosakata baru. Guru pendamping mencatat bahwa permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, membuat siswa lebih fokus, serta mendorong kerja sama antarsiswa.

Data dari pre-test dan post-test juga memperlihatkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata. Pada awal kegiatan, sebagian besar siswa hanya mampu menyebutkan 3–5 kata dasar yang sudah akrab mereka dengar. Namun setelah mengikuti rangkaian kegiatan, siswa rata-rata mampu menguasai 10–15 kosakata baru sesuai tema, seperti warna (*red, blue, green, yellow*), hewan (*cat, dog, bird, lion*), maupun benda kelas (*book, chair, board, table*). Selain jumlah kosakata yang bertambah, kualitas pengucapan siswa juga meningkat; dari awalnya masih ragu-ragu menjadi lebih jelas dan percaya diri setelah berulang kali berlatih melalui permainan.

Kegiatan ini juga memberikan dampak positif bagi guru. Guru bahasa Inggris mendapatkan wawasan baru tentang penggunaan media sederhana namun efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Guru menyatakan bahwa media Flashcard dan papan ular tangga akan terus digunakan dalam pembelajaran selanjutnya karena mudah diterapkan, murah, dan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Guru juga merasa terbantu dengan adanya strategi permainan ini, karena membuat siswa lebih aktif tanpa harus selalu didorong oleh instruksi guru.

Selain aspek kognitif berupa peningkatan penguasaan kosakata, kegiatan ini juga memberi dampak positif pada aspek afektif dan sosial siswa. Mereka belajar bekerja sama dalam kelompok, saling memberi dukungan, serta berani mengambil giliran untuk menjawab pertanyaan. Interaksi antar siswa menjadi lebih cair, suasana kelas lebih dinamis, dan rasa percaya diri siswa meningkat. Hal ini sejalan dengan

temuan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa penggunaan media permainan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membangun motivasi dan keterampilan sosial siswa (Maretha, Wahyuningsih, & Amelia, 2023; Artaninda et al., 2025).

Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini telah berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan penguasaan kosakata dasar siswa melalui pendekatan bermain. Keberhasilan ini juga membuka peluang bagi sekolah untuk mengembangkan variasi media pembelajaran lain yang serupa, sehingga pengajaran bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan berkesinambungan.

Hasil Observasi Setelah Penggunaan Media

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama pelaksanaan kegiatan, terlihat adanya perubahan positif pada siswa setelah penggunaan media Flashcard dan papan ular tangga. Pada awal kegiatan, sebagian besar siswa menunjukkan rasa malu, kurang percaya diri, serta hanya mampu menyebutkan sedikit kosakata dasar yang sudah familiar. Namun setelah mengikuti rangkaian kegiatan dengan media permainan, siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam beberapa aspek.

Tabel 1. Hasil Observasi Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media

Aspek yang Diamati	Sebelum Penggunaan Media	Sesudah Penggunaan Media
Penguasaan Kosakata	Siswa hanya mampu menyebutkan 3–5 kosakata dasar yang umum dikenal (<i>cat, dog, book</i>).	Siswa mampu menyebutkan 10–15 kosakata baru sesuai tema, seperti <i>colors, animals, classroom objects</i> .
Motivasi Belajar	Siswa cepat bosan, kurang antusias, dan cenderung pasif saat pembelajaran.	Siswa lebih bersemangat, antusias mengikuti permainan, serta terlibat aktif dalam kegiatan.
Keterlibatan Siswa	Hanya sebagian siswa yang aktif, sementara yang lain pasif dan enggan mencoba.	Hampir seluruh siswa terlibat, baik saat bermain maupun mendukung temannya.
Kepercayaan Diri	Siswa ragu-ragu dan malu ketika diminta mengucapkan kosakata.	Siswa lebih percaya diri, berani mengucapkan kosakata dengan suara lantang meskipun ada kesalahan.

Aspek yang Diamati	Sebelum Penggunaan Media	Sesudah Penggunaan Media
Suasana Kelas	Pembelajaran cenderung monoton dan berpusat pada guru.	Suasana kelas menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif.

Pertama, dari aspek penguasaan kosakata, siswa dapat menyebutkan lebih banyak kata dalam bahasa Inggris sesuai tema yang dipelajari. Jika sebelumnya rata-rata siswa hanya mengenal 3–5 kata, setelah kegiatan mereka mampu menyebutkan 10–15 kosakata baru, seperti nama warna (*red, blue, green, yellow*), binatang (*cat, lion, bird, fish*), serta benda-benda di kelas (*book, table, chair, board*). Hal ini menunjukkan bahwa media permainan mampu memperluas perbendaharaan kata siswa secara efektif.

Kedua, dari aspek motivasi dan keterlibatan, siswa tampak lebih antusias dan aktif berpartisipasi. Pada saat permainan ular tangga berlangsung, hampir seluruh siswa terlibat penuh, baik saat maju bermain maupun ketika mendukung temannya. Rasa senang dan kompetitif yang muncul membuat mereka lebih fokus untuk mengingat kosakata, sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan. Bahkan, siswa yang biasanya pasif mulai berani menjawab pertanyaan dan mencoba menyebutkan kosakata dalam bahasa Inggris.

Ketiga, dari aspek kepercayaan diri dan keterampilan berbicara, siswa mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Mereka lebih percaya diri untuk mengucapkan kosakata dengan suara lantang dan intonasi yang lebih jelas. Meskipun masih ada beberapa kesalahan pengucapan, namun keberanian untuk mencoba menjadi modal penting dalam pembelajaran bahasa di tingkat dasar.

Selain itu, guru juga mencatat bahwa penggunaan media ini membuat suasana kelas lebih hidup dan interaktif. Guru merasa terbantu karena siswa menjadi lebih mandiri dan tidak selalu bergantung pada instruksi guru. Dengan demikian, media Flashcard dan papan ular tangga tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa.

Simpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah Perumnas Makassar melalui pemanfaatan media Flashcard dan papan ular tangga berhasil memberikan dampak positif terhadap pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata, motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta kepercayaan diri mereka dalam mengucapkan kata-kata baru. Siswa yang awalnya hanya mengenal kosakata terbatas menjadi lebih mampu menyebutkan kosakata sesuai tema yang diajarkan, serta menunjukkan keberanian untuk menggunakannya secara lisan dalam suasana yang menyenangkan. Selain memberi manfaat bagi siswa, kegiatan ini juga memperkaya strategi pembelajaran

guru Guru memperoleh pengalaman baru dalam memanfaatkan media permainan edukatif sebagai alternatif metode pengajaran bahasa Inggris yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan dampak jangka pendek berupa peningkatan kosakata siswa, tetapi juga membuka peluang untuk penerapan berkelanjutan oleh pihak sekolah. Secara keseluruhan, pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dengan media sederhana mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, disarankan agar media Flashcard dan papan ular tangga dapat terus digunakan serta dikembangkan lebih lanjut dalam berbagai tema pembelajaran bahasa Inggris, sehingga siswa tidak hanya belajar dengan lebih menyenangkan, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan berkesan.

Daftar Pustaka

- Agung, I. G. A. M., Wiryana, K. A. S. S., Wijayanti, K. K. D., Dewi, P. D. N., Oni, D. P. M. Van, & Handayani, K. A. P. (2023). Pelatihan Bahasa Inggris dengan Media Pembelajaran Flashcard di SD Negeri 20 Daging Puri. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(2). <https://doi.org/10.33379/icom.v3i2.2567>
- Alvita, A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1686>
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Ghalebi, R., Sadighi, F., Education, M. B.-C., & 2021, undefined. (2021). A study of vocabulary learning strategies among high and low Iranian English vocabulary learners. *Taylor & Francis*, 8(1), 1834933. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2020.1834933>
- Holmes, W. (2011). Using game-based learning to support struggling readers at home. *Learning, Media and Technology*, 36(1), 5–19. <https://doi.org/10.1080/17439884.2010.531023>
- Imansyah, I., & Terasne, T. (2019). The Effect Of Flashcard On Students' Motivation In Speaking Skill At Sman 10 Mataram. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 3(3). <https://doi.org/10.58258/jisip.v3i3.1010>
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *DEIKSIS*, 9(02). <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>
- Jendriadi, J., Melati, R. R., Sukandar, W., Ismira, I., Puspita, V., Zaturrahmi, Z., Anwar, R., & Desmariyani, E. (2023). Penggunaan Media Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.1226>

- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>
- Krepel, A., de Bree, E. H., Mulder, E., van de Ven, M., Segers, E., Verhoeven, L., & de Jong, P. F. (2021). Predicting EFL vocabulary, reading, and spelling in English as a foreign language using paired-associate learning. *Learning and Individual Differences*, 89. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2021.102021>
- Laila, N. H. (2019). Improving Students' Vocabulary Mastery By Using Flashcards. *Mamba'ul 'Ulum*, 15(1). <https://doi.org/10.54090/mu.29>
- Mariana Hesti, R., & Nuryanti, L. (2022). Efektivitas Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Intervensi Psikologi (JIP)*, 14(1), 69–80. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol14.iss1.art7>
- Nugrahani, R. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Pendidikan*, 36(1), 35–44.
- Priyastuti, M. T., Resanti, M., & Yoga, G. S. (2020). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang. *ABDIMASKU : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.33633/ja.v3i2.106>
- Ramadhanti, N. W., Kusumaningrum, S., & Anakotta, R. (2022). Pengaruh Media Flash Card terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III SD Inpres 109 Perumnas Kota Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1). <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v4i1.2081>
- Safitri, H., Al-Baroroh, A., Antika, R., & Astuti, P. P. (2023). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini dengan Variasi. *Acitya Bhakti*, 2(2). <https://doi.org/10.32493/acb.v2i2.18854>
- Safura, S., Farsia, L., Nisa, R., Helmanda, C. M., Sarair, S., Trisnawati, I. K., & Netta, A. (2023). Literasi Bahasa Inggris Menggunakan Flash Card Untuk Anak-Anak Gampong Lam Raya, Kecamatan Montasik, Kabupaten Aceh Besar, Aceh. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(4). <https://doi.org/10.30653/jppm.v8i4.557>
- Saputri, S. W. (2020). Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i1.1061>
- Shin, S. (2021). A Study on the Effects of Vocabulary Size and Affective Variables (WTC, Learning Motivation, Self-efficacy) on Fluency in English Speaking. *Journal of Language Sciences*, 28(4), 97–119. <https://doi.org/10.14384/kals.2021.28.4.097>
- Soka, L. (2022). Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Delapan di SMP PGRI 4 Malang. *Prosiding Seminar Nasional Sastra, Lingua, Dan Pembelajarannya (Salinga)*, 2(1). <https://doi.org/10.33503/salinga.v2i1.2172>

- Steinkuehler, C. (2009). Games, Learning and Society. E-Learning and Digital Media, 6(1), 1–3. <https://doi.org/10.2304/elea.2009.6.1.1>
- Trisnanti, I. A. N. L., Tirtayani, L. A., & I Ketut Adnyana Putra. (2018). Pengaruh Media Flashcard Bilingual Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Permulaan Anak Kelompok B TK Gugus Mawa. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 6(3).
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar , 2(1). <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Yuniawatika, Y., Febrianti, W. A. N., & Atoillah, M. (2023). Inovasi Media English Fun Learning Melalui Permainan Ular Tangga untuk Siswa SDN 01 Jambesari. JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat), 7(2). <https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.11242>