

Fun Vocabulary Learning: Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar melalui Board Game**Fahria Malabar^{1*}**¹Universitas Negeri Gorontalo*Email korespondensi: fahria@ung.ac.id**Abstrak**

Kosakata merupakan fondasi penting dalam penguasaan bahasa Inggris, terutama pada jenjang sekolah dasar sebagai tahap awal pembelajaran bahasa asing. Namun, pembelajaran yang masih dominan menggunakan metode hafalan membuat siswa kurang termotivasi dan terbatas dalam penguasaan kosakata. Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*) diyakini mampu meningkatkan minat belajar sekaligus memperkuat daya ingat terhadap kosakata. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di TPQ Imam Syafi'i dengan melibatkan siswa sekolah dasar. Media utama yang digunakan adalah *board game* dengan tema kosakata sederhana seperti warna, angka, dan hewan. Tahapan kegiatan terdiri atas observasi awal, pelaksanaan permainan, dan evaluasi. Observasi menunjukkan bahwa siswa masih terbatas pada kosakata dasar dan kurang percaya diri. Melalui *board game*, siswa belajar kosakata dengan suasana yang kompetitif, kolaboratif, dan menyenangkan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan, di mana siswa yang sebelumnya hanya mampu menyebutkan 2–3 kosakata, setelah bermain dapat menyebutkan 6–8 kosakata dengan lebih percaya diri. Selain itu, siswa tampak lebih antusias, aktif, dan termotivasi. Dengan demikian, penggunaan *board game* terbukti efektif meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris sejak dini.

Kata kunci: kosakata; *board game*; siswa sekolah dasar; pembelajaran bahasa Inggris.

Abstract

Vocabulary is an important foundation in English language acquisition, especially in the primary school period as an early stage of foreign language learning. However, the still dominant learning using rote memorization makes students less motivated and limited in vocabulary acquisition. Therefore, innovative strategies are needed that are fun and encourage students' active engagement. Game-based approaches (game-based learning) are believed to be capable of increasing learning interest while strengthening recall power towards vocabulary. This community service activity was implemented at Imam Shafi'i TPQ by involving primary school students. The main media used were board games with simple vocabulary themes such as colors, numbers, and animals. The activity stage consists of initial observation, game implementation, and evaluation. Observation shows that students are still limited in basic vocabulary and lack confidence. Through board games, students learn vocabulary with a competitive, collaborative, and fun atmosphere. Activity results showed there was a significant improvement, where students who were previously only able to name 2–3 vocabularies, after playing could name 6–8 vocabularies with more confidence. Additionally, students appear more enthusiastic, active, and motivated. Thus, the use of board games proved to effectively enhance vocabulary acquisition while fostering positive attitudes towards learning English early on.

Keywords: *vocabulary; board games; primary school students; English learning.*

Article Info

Received date: 25 June 2025

Revised date: 27 June 2025

Accepted date: 23 July 2025

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang penting dikuasai sejak usia sekolah dasar. Pada jenjang ini, pembelajaran bahasa Inggris berfokus pada pengenalan kosakata sebagai fondasi keterampilan berbahasa yang lebih kompleks. Namun, dalam praktiknya, penguasaan kosakata siswa sekolah dasar masih rendah. Hal ini disebabkan metode pembelajaran yang dominan berupa ceramah dan hafalan sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris.

Kosakata memiliki peran fundamental dalam pengembangan keterampilan berbahasa. Nation (2001) menegaskan bahwa kosakata adalah inti dari komunikasi, dan tanpa penguasaan kosakata yang

memadai, keterampilan berbahasa akan terhambat. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa tidak hanya menghafal kata, tetapi juga menggunakannya dalam konteks yang bermakna. Anak-anak usia sekolah dasar lebih mudah belajar melalui aktivitas yang kontekstual, berulang, dan menyenangkan, sehingga strategi pembelajaran berbasis permainan menjadi alternatif yang tepat.

Pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*) telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Wright, Betteridge, & Buckby (2006) menyatakan bahwa “*Games help and encourage many learners to sustain their interest and work.*” Pernyataan ini menegaskan bahwa permainan bukan sekadar hiburan, melainkan sarana pedagogis yang dapat membantu siswa mempertahankan minat belajar. Lebih jauh, permainan bahasa mampu mengurangi rasa takut siswa untuk mencoba, menumbuhkan rasa percaya diri, sekaligus memperkuat daya ingat terhadap kosakata yang dipelajari.

Penelitian empiris mendukung temuan tersebut. Prabantari, Asib, dan Sarosa (2017) dalam penelitian tindakan kelas yang mereka lakukan, melaporkan bahwa penerapan permainan Snakes and Ladders yang dimodifikasi dengan kosakata bahasa Inggris berhasil meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar secara signifikan. Mereka menjelaskan bahwa “*the students were more enthusiastic and active in learning vocabulary after the implementation of the game*” (Prabantari et al., 2017). Hal ini menunjukkan bahwa permainan sederhana pun, bila dirancang sesuai kebutuhan, dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Selain aspek kognitif, pendekatan berbasis permainan juga memberikan manfaat afektif dan sosial. Studi di Malaysia oleh Bakar, Daud, Nordin, Nadhirah dan Abdullah (2015) menegaskan bahwa integrasi pedagogi bermain dalam pembelajaran membantu anak belajar secara aktif, kreatif, dan kolaboratif. Namun, Wood (2022) mengingatkan bahwa implementasi pedagogi bermain juga menghadapi tantangan, khususnya dalam menyeimbangkan antara tujuan akademik dan kebutuhan perkembangan anak. Meskipun demikian, keduanya sepakat bahwa bermain adalah sarana penting bagi pembelajaran bahasa anak, termasuk dalam memperkaya kosakata.

Berdasarkan pemikiran tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “*Fun Vocabulary Learning: Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar melalui Board Game*” dilaksanakan di TPQ Imam Syafi’i sebagai upaya menghadirkan inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Melalui integrasi *board game*, siswa diharapkan tidak hanya memperoleh kosakata baru, tetapi juga termotivasi, lebih percaya diri, serta memiliki sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris sejak dini.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di TPQ Imam Syafi’i pada bulan Juni tahun 2025. Peserta kegiatan adalah siswa sekolah dasar, sedangkan pelaksana kegiatan terdiri atas dosen pembimbing dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Negeri Gorontalo. Media utama yang digunakan adalah *board game* yang dirancang untuk meningkatkan kosakata dasar bahasa Inggris melalui pembelajaran berbasis permainan.

Tahapan kegiatan dilaksanakan sebagai berikut:

Observasi Awal

Tim pengabdian melakukan pengamatan sederhana terhadap kondisi pembelajaran siswa, khususnya kemampuan kosakata bahasa Inggris. Dari hasil observasi diketahui bahwa siswa masih terbatas pada kosakata dasar serta kurang percaya diri dalam menggunakannya.

Pelaksanaan Kegiatan

Siswa diperkenalkan dengan kosakata yang akan digunakan dalam *board game*, seperti nama warna, angka, dan hewan. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan memainkan *board game* secara bergiliran dipandu oleh dosen dan mahasiswa. Selama permainan berlangsung, siswa diminta menyebutkan atau menebak kosakata sesuai instruksi pada kartu permainan. Kegiatan ini dilaksanakan dengan suasana menyenangkan sehingga siswa tampak lebih aktif, antusias, dan berani mencoba menggunakan kosakata baru.

Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap partisipasi siswa, antusiasme selama kegiatan, serta kemampuan mereka dalam menyebutkan kosakata yang muncul dalam permainan. Di

akhir kegiatan, dilakukan kuis sederhana untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa lebih percaya diri dan mampu menyebutkan lebih banyak kosakata dibandingkan sebelum kegiatan.

Dengan metode sederhana ini, kegiatan pengabdian tidak hanya menambah kosakata baru bagi siswa, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di TPQ Imam Syafi'i berfokus pada peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar melalui media *board game*. Tujuan utama kegiatan ini adalah menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus efektif dalam memperluas kosakata dasar siswa. Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam tiga tahap utama, yaitu observasi awal, pelaksanaan kegiatan inti, dan evaluasi. Hasil dari setiap tahapan menunjukkan adanya perkembangan positif baik dari segi keterlibatan siswa maupun penguasaan kosakata mereka.

Pada tahap observasi awal, tim pengabdian menemukan bahwa siswa masih terbatas dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Sebagian besar hanya mengenal kata-kata dasar seperti angka 1–10 dan beberapa warna. Ketika diminta menyebutkan kosakata baru, sebagian siswa tampak ragu dan kurang percaya diri. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Hal ini sejalan dengan Nation (2001) yang menegaskan bahwa penguasaan kosakata merupakan inti keterampilan berbahasa, dan siswa perlu mendapatkan paparan yang cukup serta kesempatan berlatih dalam konteks yang relevan.

Selain keterbatasan kosakata, observasi juga menunjukkan bahwa motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris relatif rendah. Mereka cenderung diam dan pasif saat ditanya oleh fasilitator. Rendahnya motivasi ini dapat dipahami karena metode yang selama ini mereka terima lebih menekankan pada hafalan. Padahal, menurut Wood (2022), anak-anak usia sekolah dasar belajar lebih efektif ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk aktivitas bermain yang menyenangkan. Dengan demikian, tahap observasi ini menegaskan pentingnya menghadirkan strategi baru dalam pembelajaran kosakata, salah satunya melalui permainan edukatif.

Tahap pelaksanaan kegiatan dimulai dengan pengenalan kosakata yang akan digunakan dalam *board game*. Siswa diperkenalkan dengan kata-kata sederhana seperti nama warna, hewan, dan benda di sekitar. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil agar setiap anak mendapatkan kesempatan berpartisipasi. Permainan dimulai dengan antusiasme tinggi; siswa tampak penasaran sekaligus bersemangat untuk mencoba. Mereka dengan cepat memahami aturan permainan dan menunjukkan minat yang kuat terhadap aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan.

Selama kegiatan berlangsung, partisipasi siswa terlihat meningkat. Siswa yang biasanya pasif mulai berani mencoba mengucapkan kosakata meskipun dengan pengucapan yang belum sempurna. Suasana permainan yang santai membuat mereka merasa tidak takut salah. Hal ini mendukung pandangan Wright, Betteridge, & Buckby (2006) bahwa permainan dapat menjaga minat belajar siswa serta menciptakan lingkungan yang aman untuk berlatih bahasa. Dengan demikian, *board game* mampu menurunkan hambatan afektif yang sering kali menghalangi siswa dalam belajar bahasa asing.



Gambar 1. Pengenalan kosakata

Kegiatan permainan juga menumbuhkan interaksi sosial yang positif. Siswa tampak saling menyemangati, tertawa bersama, dan bekerja sama dalam kelompoknya. Aspek kolaboratif ini penting karena mengajarkan anak untuk belajar tidak hanya secara individual, tetapi juga melalui interaksi dengan teman sebaya. Penelitian Bakar, Daud, Nordin, Nadhirah dan Abdullah (2015) menegaskan bahwa integrasi pedagogi bermain dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, dan kolaboratif. Hal tersebut juga tercermin dalam kegiatan ini, di mana siswa belajar bahasa sekaligus mengembangkan keterampilan sosial.

Aspek kompetitif dalam permainan membuat siswa semakin bersemangat. Setiap kali berhasil menyebutkan kosakata dengan benar, mereka menunjukkan ekspresi gembira. Semangat kompetitif ini berdampak pada peningkatan keterlibatan dan konsentrasi. Penelitian Prabantari, Asib, dan Sarosa (2017) mendukung temuan ini, di mana penggunaan permainan *Snakes and Ladders* berbasis kosakata meningkatkan antusiasme siswa sekaligus hasil belajar kosakata. Dengan demikian, kegiatan di TPQ Imam Syafi'i membuktikan bahwa permainan sederhana dapat menciptakan dampak signifikan dalam pembelajaran kosakata.



Gambar 2. Kegiatan siswa melafalkan kosakata

Selain antusiasme, kepercayaan diri siswa juga meningkat. Pada awal kegiatan, hanya sedikit siswa yang berani menyebutkan kosakata, namun setelah permainan berlangsung, semakin banyak siswa yang mencoba. Hal ini sejalan dengan teori *learning through play* yang dikemukakan oleh Wood (2022), bahwa pembelajaran melalui bermain memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan diri tanpa tekanan. Dengan rasa percaya diri yang meningkat, siswa lebih siap untuk mempraktikkan bahasa Inggris dalam konteks lain.

Tahap evaluasi dilakukan melalui pengamatan dan kuis sederhana. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam jumlah kosakata yang dapat disebutkan siswa. Jika pada awal kegiatan sebagian siswa hanya mampu menyebutkan 2–3 kosakata, setelah bermain mereka mampu mengingat dan mengucapkan hingga 6–8 kosakata dengan benar. Kuis sederhana di akhir kegiatan juga memperlihatkan bahwa mayoritas siswa mampu menjawab pertanyaan kosakata dengan tepat.

Selain peningkatan kognitif, evaluasi juga menunjukkan adanya perkembangan aspek afektif. Siswa merasa senang dan termotivasi untuk belajar bahasa Inggris. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran dengan permainan lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode hafalan. Hal ini mendukung pernyataan Wood (2022) bahwa pembelajaran berbasis bermain memberikan manfaat ganda, yaitu pencapaian akademik sekaligus pemenuhan kebutuhan perkembangan anak. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kosakata, tetapi juga sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

Hasil kegiatan ini juga memperlihatkan pentingnya penggunaan media inovatif dalam pembelajaran kosakata di sekolah dasar. *Board game* terbukti dapat menjadi alternatif media yang sederhana, murah, dan mudah diadaptasi oleh guru. Dengan sedikit modifikasi, media ini dapat

digunakan kembali untuk berbagai tema kosakata. Hal ini relevan dengan Wright et al. (2006) yang menekankan bahwa permainan bahasa fleksibel dan dapat digunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat di TPQ Imam Syafi'i berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui media *board game*. Kegiatan ini menunjukkan bahwa strategi berbasis permainan mampu menjawab tantangan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar yang sering kali bersifat konvensional. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar kosakata baru, tetapi juga termotivasi, percaya diri, dan memiliki sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di TPQ Imam Syafi'i dengan tema "*Fun Vocabulary Learning: Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar melalui Board Game*" berhasil mencapai tujuan utamanya. Media *board game* terbukti mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa tidak hanya menambah jumlah kosakata baru, tetapi juga menunjukkan kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam mengucapkan kata-kata tersebut.

Selain peningkatan kognitif, kegiatan ini juga memberikan dampak positif pada aspek afektif dan sosial. Suasana permainan membuat siswa lebih berani untuk mencoba, mengurangi rasa malu, serta menumbuhkan motivasi intrinsik untuk belajar bahasa Inggris. Interaksi dalam kelompok juga membantu siswa belajar bekerja sama, saling mendukung, dan menjaga keterlibatan selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, kegiatan ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis permainan dalam penguasaan kosakata anak.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, disarankan agar siswa terus melatih kosakata yang telah dipelajari dalam percakapan sehari-hari, baik di sekolah maupun di rumah. Guru juga dapat menjadikan *board game* sebagai media alternatif yang digunakan secara rutin dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan sedikit modifikasi, permainan ini dapat disesuaikan dengan berbagai tema kosakata sesuai kebutuhan siswa.

Untuk keberlanjutan program, sekolah dan lembaga pendidikan dapat mengembangkan kegiatan serupa dengan variasi media permainan yang lebih beragam serta tingkat kesulitan kosakata yang bertahap. Dengan kesinambungan program dan inovasi media, literasi bahasa Inggris siswa sekolah dasar diharapkan dapat terus meningkat, sekaligus menumbuhkan minat dan sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris sejak dini.

REFERENSI

- Bakar, Norsuhaily & Daud, Normadiah & Nordin, Nadhirah & Abdullah, Abdul Hakim. (2015). Developing Integrated Pedagogical Approaches in Play Pedagogy: Malaysian Experiences. *Asian Social Science*. 11. 234-234. 10.5539/ass.v11n4p234.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press. <https://catdir.loc.gov/catdir/samples/cam031/2001269892.pdf>
- Prabantari, A., Asib, A., & Sarosa, T. (2017). Improving the students' vocabulary mastery using Snakes and Ladders game. *English Education Journal*, 5(3), 246–256.
- Wood, Elizabeth. (2022). Play and learning in early childhood education: tensions and challenges. *Child Studies*. 15-26. 10.21814/childstudies.4124.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.