



**BERMAIN DAN BELAJAR KOSAKATA BAHASA INGGRIS TERKAIT
NAMA-NAMA MAKANAN DI SD NEGERI PAMULANG TIMUR 01**

Hilma Safitri¹, Siti Latifatul Rosidah², Anggit Tri Prameswari³, Ananda Edelweis⁴, Niken Ismarani⁵, Pradika Damayanti⁶, Vina Auliya Rahmah⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

email: dosen00609@unpam.ac.id^{1,2,3,4,5,6,7}

Abstract: The aim of this Community Service (PKM) activity, conducted at SDN Pamulang Timur 01, involving 23 students through mentoring, was to improve the students' overall motivation in learning English and specifically to teach them vocabulary related to food in English. The learning process was carried out by using several educational games, including matching pictures with words, guessing words, *Ular Naga* (Snakes and Ladders), and Hangman. This activity is a form of implementing the Tri Dharma of Higher Education. The activity was conducted with the approval of the committee, namely the school, lecturers, and students from the English Literature Study Program, Universitas Pamulang. The activity comprised planning, implementation, and evaluation. In the planning stage, students and lecturers synergistically planned the activities together. In the implementation stage, students provided mentoring related to English vocabulary learning after receiving input from two supervising lecturers. In the evaluation stage, students reviewed the vocabulary learned by the students using the Hangman game. The contribution of this activity lies in teaching English by using the Hangman technique to the students of SDN Pamulang Timur 01. At the end of the learning process, it was found that the students could understand the meaning of vocabulary related to food in English.

Keywords: Vocabulary Learning, Games, Hangman, PKM

Abstrak: Tujuan pelaksanaan kegiatan PKM yang bertempat di SD Negeri Pamulang Timur 01 dengan metode pendampingan terhadap sejumlah 23 siswa-siswa dalam kaitannya belajar kosakata bahasa Inggris adalah meningkatkan motivasi para siswa belajar bahasa Inggris secara umum dan mengetahui nama-nama kosakata terkait makanan di dalam bahasa Inggris khususnya. Pelaksanaan pembelajaran dilangsungkan dengan memberikan beberapa permainan edukatif diantaranya memasang gambar dengan kata, tebak kata, Ular Naga dan permainan dengan menggunakan teknik *Hangman*. Kegiatan ini merupakan bentuk implementasi Tri Darma Perguruan Tinggi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan atas persetujuan panitia dalam hal ini pihak sekolah dan dosen serta mahasiswa dari Prodi Sastra Inggris Universitas Pamulang. Kegiatan ini meliputi antara lain perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan mahasiswa dan dosen bersinergi merencanakan kegiatan dengan cara bersama-sama merencanakan kegiatan. Pada tahap pelaksanaan mahasiswa melakukan pendampingan terkait pembelajaran kosakata bahasa Inggris setelah diberikan masukan oleh dua dosen pembina. Pada tahap evaluasi mahasiswa melakukan pengulangan terkait kosakata yang telah dipelajari para siswa dengan memberikan permainan *Hangman*. Kontribusi kegiatan terletak pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan teknik *Hangman* pada siswa-siswi di SD Negeri Pamulang Timur 01. Pada akhir pembelajaran ditemukan bahwa para siswa dapat memahami arti kosakata terkait makanan di dalam bahasa Inggris.

Kata Kunci: Pembelajaran Kosakata, Permainan, *Hangman*, PKM

DOI: <https://doi.org/10.37249/jpma.v5i2.909>

Received: 30 June 2025; **Revised:** 19 August 2025; **Accepted:** 21 August 2025

To cite this article: Safitri, H., Rosidah, S. L., Prameswari, A. T., Edelweis, A., Ismarani, N., Damayanti, P., & Rahmah, V. A. BERMAIN DAN BELAJAR KOSAKATA BAHASA INGGRIS TERKAIT NAMA-NAMA MAKANAN DI SD NEGERI PAMULANG TIMUR 01. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 5(2), 61–72.

<https://doi.org/10.37249/jpma.v5i2.909>



This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak merupakan pengalaman yang dapat menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan. Adapun pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan permainan. Dengan menggunakan permainan dalam pembelajaran, anak-anak akan terlibat langsung dan memberikan perasaan menyenangkan (Bate'e et al., 2023). Permainan dapat membuat anak-anak menjadi bergairah dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Permainan dapat merangsang segi kognisi anak-anak untuk dapat berfikir secara baik (Agustina et al., 2024). Pelaksanaan permainan dapat dilakukan sejak dari tingkat taman kanak-kanan sampai sekolah dasar.

Pelaksanaan permainan dapat dilakukan dengan teknik yang berbeda sehingga anak-anak dalam hal ini para siswa mendapatkan pengalaman baru terkait pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pembelajaran yang diberikan variasi terkait teknis dapat meningkatkan motivasi siswa belajar (Safitri et al., 2022). Pengalaman baru dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat berguna yakni memberikan manfaat berupa pendalaman materi pembelajaran, sehingga para siswa dapat menjadikan pengalaman sebagai acuan dalam mempelajari suatu topik pembelajaran. Dalam kaitannya dengan pengalaman pembelajaran, para siswa dapat diberikan pendampingan, utamanya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan teknik permainan untuk anak-anak dengan metode pendampingan dapat dilakukan di dalam kelas. Agar supaya pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik maka guru dapat memberikan aturan-aturan pembelajaran diantaranya para siswa perlu mengetahui tata cara pelaksanaan permainan. Aturan pelaksanaan pembelajaran ini perlu diterapkan agar para siswa menjadi disiplin. Aturan pelaksanaan pembelajaran dapat diterapkan dalam kelas melalui arahan yang diberikan guru (Siahaan & Tantu, 2022). Sehingga para siswa dapat memahami arti pembelajaran secara mandiri sejak dini.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak, perlu dilakukan pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan penggunaan alat atau *teaching aids* seperti gambar, kartu, artefak, realia dan lainnya karena penggunaan alat bantu dapat memudahkan para siswa memahami materi pembelajaran. Di samping itu alat bantu pembelajaran perlu untuk menarik minat para siswa belajar (Wulandari et al., 2023). Mereka akan menjadi kreatif apabila dapat melihat dan menyentuh langsung alat bantu tersebut selama proses pembelajaran berlangsung. Alat bantu yang digunakan bertujuan untuk memperkenalkan kosakata kepada para siswa.

Pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada tingkat anak-anak perlu dilakukan mengingat para siswa perlu meningkatkan jumlah kosakata mereka terutama dalam segi peningkatan daya ingat mereka terkait kosakata yang mereka pelajari di kelas. Untuk itu pembelajaran kosakata bahasa Inggris hendaknya dilakukan dengan cara-cara yang menarik seperti memberikan permainan yang bervariasi. Dalam kaitannya dengan permainan dalam pembelajaran dapat disesuaikan dengan tingkat pendidikan para siswa itu sendiri. Pada tingkat taman kanak-kanan, guru dapat mengajarkan kosakata dengan mengajak para siswa bernyanyi, menggambar dan kegiatan bermain seperti menempelkan

gambar pada papa tulis secara bersama-sama. Sementara pada tingkat sekolah dasar, guru dapat memberikan permainan yang lebih beragam.

Terlepas dari cara mengajarkan terkait kosakata, para guru perlu menyadari arti penting pelaksanaan permainan dalam pembelajaran yakni diantaranya menumbuhkan minat belajar para siswa (Bate'e et al., 2023). Pembelajaran kosakata bahasa Inggris dapat dilakukan dengan cara-cara yang tidak memerlukan biaya tinggi seperti bermain dalam kelompok. Para guru dapat meminta para siswa berkelompok melakukan kegiatan bermain dengan menerapkan aturan-aturan. Permainan dalam kelompok memberikan banyak manfaat seperti menumbuhkan kerja sama, memberikan rasa percaya diri. Selain dari pada itu pembelajaran berkelompok menjadikan siswa lebih aktif dan fokus pada topik pembelajaran (Hasanah & Himami, 2021).

Pelaksanaan pembelajaran kosakata dalam bahasa Inggris dapat dilakukan dengan banyak cara, salah satunya dengan memberikan bentuk permainan tambahan seperti permainan yang diberi nama *Hangman*. Dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan teknik *Hangman*, para siswa diminta untuk menebak kosakata (Dharmayasa, 2023). Mereka akan membuat rangkaian garis apabila tidak dapat menebak kosakata yang dimaksud. Apabila rangkaian garis tersebut sudah menyerupai gambar tertentu para siswa dianggap gagal dalam permainan. Teknik permainan *Hangman* membantu para siswa mengingat huruf-huruf yang digunakan untuk membentuk kosakata. Selain dari pada itu para siswa dapat melakukan permainan di dalam kelompok yang mana salah seorang siswa akan bercerita dan siswa lain akan menebak maksud dari cerita tersebut dengan menyebutkan kata-kata yang mewakili ringkasan cerita. Sehingga permainan ini dapat dijadikan suatu cara menumbuhkan kemampuan menyimpulkan, memahami konteks pembicaraan dan keterampilan berfikir kritis (Suhardi et al., 2024).

Permainan dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat yang dapat membantu para siswa belajar. Kaitannya dengan pembelajaran kosakata bahasa Inggris, para siswa perlu mengetahui rangkaian kosakata secara benar. Untuk itu mereka perlu dapat mengingat rangkaian kosakata tersebut. Dengan memberikan permainan, para siswa diharapkan dapat mengingat dan merangkai huruf dengan benar sehingga dapat dipahami.

Permainan dapat memberikan para siswa pengalaman baru dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Pengalaman tersebut dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna yang mana para siswa dapat langsung mempraktekkan makna kosakata yang mereka pelajari. Para siswa dapat menjadikan pembelajaran menjadi terarah yang berdaya guna. Pembelajaran tidak terasa monoton dan membosankan. Para siswa dapat aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran sehingga menumbuhkan minat para siswa untuk terus belajar kosakata bahasa Inggris. Dengan kata lain permainan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembelajaran.

Peran guru dalam memberikan permainan kosakata bahasa Inggris perlu mendapatkan perhatian. Dalam kaitannya dengan dunia pendidikan, guru bertindak sebagai fasilitator yang mengayomi peserta para siswa dalam pembelajaran (Arsini et al., 2023) (Firdayanti et al., 2021). Guru sebagai model dalam pembelajaran semestinya dapat menciptakan permainan yang sesuai dengan tingkat pemahaman para siswa

sehingga para siswa dapat memahami pembelajaran secara baik dan terarah. Peran guru diantaranya dapat menjadikan permainan sebagai alat untuk belajar di kelas (Aisyah., 2023). Pada tingkat taman kanan-kanak dan sekolah dasar, guru dapat memberikan permainan dengan menggunakan kartu bergambar dan meminta siswa mencarikan kosakata yang sesuai. Dengan memberikan teknik ini para siswa dapat terbantu mengingat kosakata dengan baik. Para guru dapat memberikan permainan tebak kata yang mana para siswa diminta menceritakan terkait suatu makna kosakata dan siswa lain menebak kosakata nya. Teknik permainan ini membantu para siswa berfikir dan mengingat terkait kosakata yang sudah pernah mereka pelajari sebelumnya.

Beberapa penelitian terkait pembelajaran kosakata bahasa Inggris menggunakan teknik permainan melalui metode pendampingan dilaksanakan oleh beberapa peneliti. Pelaksanaan kegiatan PKM yang pertama bertujuan meningkatkan motivasi belajar para siswa dan terkait penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka dengan menggunakan *flascard*. Data pertama diambilkan melalui wawancara dengan seorang kepala sekolah dan guru bahasa Inggris di SD Negeri 20 Dangin Puri. Data kedua diambilkan melalui observasi kelas bertujuan memahami kondisi kelas berikut karakter para siswa. Data berikutnya diambilkan melalui serangkaian tes yang dilaksanakan sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran. Hasil dari perolehan data terakhir menunjukkan peningkatan yang mana 92% siswa dapat menjawab soal dengan benar dibandingkan dengan hasil pada tes di awal yaitu hanya 68% siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar (Agung et al., 2023).

Pelaksanaan kegiatan PKM berikutnya bertujuan memberikan pendampingan belajar bahasa Inggris dengan menggunakan teknik *Fun English* dan media *flashcard*. Kegiatan ini mengintegrasikan tiga metode instruksional yang saling menyertai diantaranya (1) metode dialogis melalui diskusi interaktif, (2) metode ekspositori yaitu menyampaikan materi terstruktur, dan (3) metode evaluative sebagai bahan evaluasi. Data pertama diambilkan melalui kegiatan observasi secara langsung via tanya jawab kaitannya dengan system dan motivasi siswa. Data selanjutnya diambilkan dari hasil diskusi terkait. Data terakhir berupa hasil *pretest* dan kemudian disusul dengan data *posttest*. Hasil paling akhir terkait *posttest* mengindikasikan capaian yang signifikan yakni sebelum kegiatan dilakukan terdapat 5 siswa yang menguasai kosakata dan setelah kegiatan terdapat peningkatan yang mana (1) untuk kosakata dengan pertanyaan pada kategori *noun* terjadi peningkatan sejumlah 32 siswa, (2) untuk kosakata dengan pertanyaan pada kategori *building* meningkat sejumlah 26 siswa, dan (3) untuk kosakata dengan kategori *area* terjadi peningkatan yang mana sejumlah 27 anak menguasai kosakata terkait (Puspitasari et al., 2025).

Pelaksanaan kegiatan paling akhir terkait kegiatan PKM selanjutnya berkenaan dengan pendampingan terkait pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada TPA Masjid Baitul Maqdis dengan menggunakan media *flashcard*. Metode yang digunakan terkait pelaksanaan kegiatan PKM diantaranya (1) metode ceramah yang bertujuan memberikan penjelasan terkait teknik dan metode pembelajaran serta yang berkaitan dengan modul, (2) metode tanya jawab yang berguna memberikan penjelasan lebih lanjut terkait poin

pada penomoran 1, (3) metode demonstrasi yang digunakan untuk memberikan contoh kepada para siswa terkait teknik yang digunakan, (4) penggunaan metode *audiolingual* yang mana para tim pelaksana kegiatan PKM melakukan pengulangan terkait materi pembelajaran, and 5) metode pemberian tugas yang dimaksudkan memberikan pengayaan terkait materi yang sudah diberikan. Hasil menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *flashcard* dapat meningkatkan motivasi para siswa belajar kosakata bahasa Inggris. Hasil akhir dapat dilihat dari kehadiran para siswa hadir pada setiap sesi pembelajaran sehingga mereka perlu memahami terkait materi dengan cara bertanya kepada tim yang terlibat pada kegiatan PKM (Sulaiman & Akidah, 2021).

Berkaitan dengan permasalahan di SD Negeri Pamulang Timur 01, yang berlokasi di Jl. Dr. Setia Budi No. 54, Pamulang Timur, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten, diketahui bahwa guru kelas 2B mengalami kendala terkait pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari wawancara singkat dengan beberapa orang siswa dan seorang guru kelas yang dimintai pendapat terkait kesulitan para siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Sebahagian siswa tersebut mengatakan bahwa mempelajari bahasa Inggris tidak terlalu sulit. Salah seorang siswa menyampaikan bahwa ia mengikuti kursus bahasa Inggris di luar jam pelajaran sekolah. Sementara sebahagian yang lain mengalami kesulitan belajar bahasa Inggris karena mereka tidak mengetahui arti kata-kata dalam bahasa Inggris terutama kosakata terkait makanan dan hewan.

Sementara dari pihak guru kelas menyatakan belum pernah menggunakan *flashcard* atau kartu bergambar dan teknik pembelajaran *Hangman* dalam proses pembelajaran. Guru kelas hanya memberikan pemahaman kosakata bahasa Inggris. Masalah lain yang dihadapi guru kelas terkait pembelajaran kosakata bahasa Inggris adalah sebahagian besar siswa belum belajar bahasa Inggris di kelas sebelumnya dengan kata lain pada tahun ini untuk pertama kalinya para siswa kelas I sampai kelas 3 belajar terkait kosakata bahasa Inggris. Mereka mendapatkan sedikit pengetahuan terkait kosakata melalui permainan yang terdapat di dalam telepon genggam mereka, sehingga berdampak pada jumlah kosakata yang dimiliki oleh para siswa. Selain dari pada itu para siswa terkendala pada pengucapan kosakata bahasa Inggris. Pembelajaran terkait kosakata bahasa Inggris perlu diberikan kepada para siswa. Hal ini sejalan dengan kebutuhan akan pengetahuan kosakata bahasa Inggris sehingga para siswa terbantu memperluas wawasan mereka.

Guru kelas selanjutnya menjelaskan bahwa pada umumnya siswa belum lancar membaca, namun yang sudah dapat membaca dapat memahami kosakata bahasa Inggris sampai 75%. Para siswa ini tidak menemui kendala dalam mengingat kosakata selama pembelajaran. Namun pada kenyataannya para siswa tidak mempunyai pengetahuan kosakata yang cukup sehingga pembelajaran menjadi terkendala. Sebagai penyelesaian masalah, sekolah menyediakan terkait buku paket untuk membantu para siswa belajar terutama pada segi kosakata bahasa Inggris. Para siswa dapat membawa pulang buku paket yang disediakan oleh pihak sekolah. Dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris, guru kelas memberikan arahan terkait teknik memasang gambar dengan kata terkait. Dengan cara ini diharapkan para siswa dapat terbantu memperbaiki pemahaman mereka

terkait kosakata bahasa Inggris. Namun demikian pada kenyataannya pengetahuan kosakata bahasa Inggris para siswa belum mencukupi.

Melihat permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, tim PKM dari Prodi Sastra Inggris UNPAM bermaksud memberikan pendampingan pembelajaran terkait pemahaman kosakata yang berfokus pada pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa melalui penggunaan kartu *flashcards* dan permainan dengan menggunakan teknik *Hangman*. Kegiatan ini melibatkan para siswa sebagai subjek utama dengan bimbingan dua orang dosen dari Universitas Pamulang Tangsel. Cara pembelajaran ini dipilih untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam pelaksanaannya, metode permainan akan digunakan sebagai strategi pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi. Penggunaan teknik *flashcards* dan *Hangman* dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu para siswa memahami terkait kosakata bahasa Inggris sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan harmonis. Terkait kegiatan PKM, berikut pertanyaan yang perlu dimunculkan: Bagaimana proses pendampingan kaitannya dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris utamanya tentang nama-nama makanan di SD Negeri Pamulang Timur 01?

Metode

Terkait kegiatan PKM dilaksanakan di SD Negeri Pamulang Timur 01, yang berlokasi di Jl. Dr. Setia Budi No. 54, Pamulang Timur, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten tertanggal 16 Mei 2025 dengan mengusung tema *Play and Learn English Vocabulary for Food Names at SD Negeri Pamulang Timur 01*. Para pelaksana terdiri dari dua orang dosen yang bertindak sebagai pembina dan lima orang mahasiswa dari Prodi Sastra Inggris serta dua puluh tiga orang siswa-siswi SD Negeri Pamulang Timur 01. Kegiatan terkait disesuaikan dengan rencana pembelajaran yang sudah disusun sebelumnya. Alur pelaksanaan terkait kegiatan PKM meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Perencanaan dilakukan melalui pertemuan pertama yakni secara *online* atau zoom meeting, dihadiri oleh dua dosen dan lima orang mahasiswa mendiskusikan rencana pelaksanaan kegiatan PKM dan dilanjutkan dengan pertemuan berikutnya. Sementara pelaksanaan kegiatan PKM adalah pada tanggal 16 Mei 2025 yang mana seluruh peserta yang terlibat memberikan pengajaran. Evaluasi dilakukan setelahnya yaitu para mahasiswa mengulang terkait materi yang diajarkan dan memberikan permainan *Hangman*.

Hasil dan Pembahasan

Perencanaan Kegiatan

Perencanaan dilakukan di awal terkait kegiatan PKM. Pertemuan pertama yakni yang dilangsungkan secara *online* atau zoom meeting, dihadiri oleh dua dosen dan lima orang mahasiswa mendiskusikan rencana pelaksanaan kegiatan PKM. Kemudian pada pertemuan berikutnya yang dilaksanakan secara online mahasiswa dan panitia mengadakan pertemuan terkait pelaksanaan persiapan kegiatan diantaranya membahas

segi materi yang akan diajarkan, konsumsi seluruh peserta, penyediaan banner dan lainnya yang dirasa perlu. Mahasiswa kemudian berkunjung ke lokasi sebagai langkah awal terkait survey lokasi. Dua dosen pembina beserta mahasiswa menentukan tema pembelajaran dalam suatu rencana pembelajaran / *lesson plan* serta membuat proposal setelahnya. Rencana pembelajaran dibuat berdasarkan arahan panitia pelaksana.



Gambar ke-1 Pertemuan melalui *zoom meeting*

Mahasiswa kemudian membuat perangkat pembelajaran atau alat bantu seperti gambar-gambar berwarna /*flascard* guna memberikan pendampingan terkait pembelajaran kosakata bahasa Inggris. *Flascard* merupakan salah satu alat bantu dalam pembelajaran. Alat bantu pembelajaran perlu untuk menarik minat para siswa belajar (Wulandari et all., 2023). Mereka akan menjadi kreatif apabila dapat melihat dan menyentuh langsung alat bantu tersebut selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media permainan *flashcard* merupakan strategi yang efektif untuk merangsang perkembangan kognitif anak usia dini sekaligus membentuk sikap disiplin mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Ulfa, 2020).

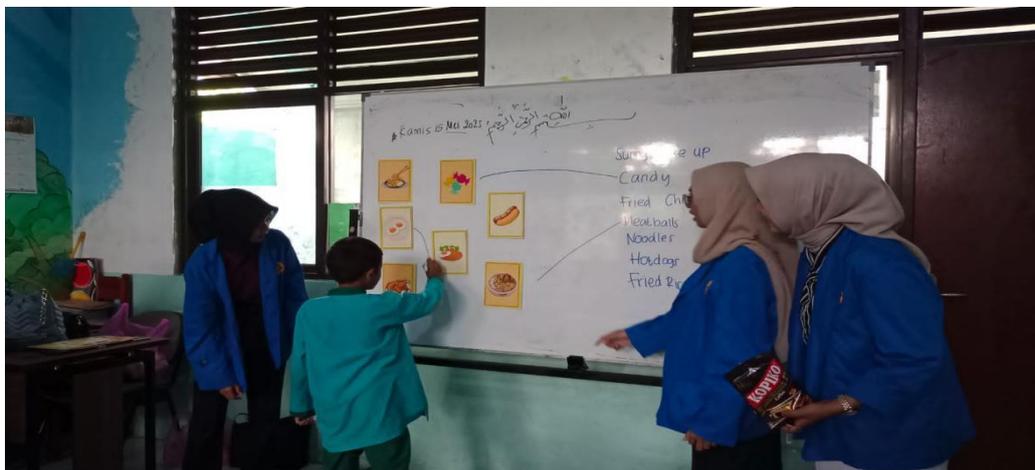
Pelaksanaan Kegiatan

Terkait kegiatan itu sendiri dimulai dengan pembukaan oleh ketua tim yaitu seorang dosen dari Prodi Sastra Inggris.



Gambar ke- 2 Tampak ketua tim PKM sedang memberikan sambutan

Para siswa kemudian diminta berdoa sesuai dengan kepercayaan mereka masing-masing. Mahasiswa kemudian ambil bagian dengan pertama-tama memperkenalkan diri, memberitahukan terkait tema yang akan dipelajari yakni nama-nama makanan dalam bahasa Inggris seperti *noodle*, *fried rice*, *fried egg*, dan masih banyak lagi. Mahasiswa memperkenalkan kata dalam bahasa Inggris tersebut sambil bernyanyi. Mahasiswa kemudian memperagakan gambar-gambar/ *flashcard* terkait makanan. Para siswa diminta mengerjakan terkait kosakata makanan di dalam bahasa Inggris bersama-sama. Mahasiswa memberikan permainan *listen and match* yang mana para siswa perlu memasangkan gambar dengan kosakata nya.



Gambar ke-3 Tampak seorang siswa sedang memasangkan gambar dengan kata

Para siswa terlihat antusias melaksanakan kegiatan PKM. Mereka maju ke depan kelas untuk memberikan jawaban pada saat diberikan permainan tebak kata. Untuk lebih memeriahkan kegiatan, mahasiswa memperkenalkan permainan yang diberi nama Ular Naga. Mahasiswa menjelaskan cara bermain Ular Naga kepada para siswa. Salah satu kelebihan teknik permainan dalam pembelajaran adalah kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan (Trollip, 2001 dalam Hidayatulloh et all., 2020). Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknik

permainan sangat dianjurkan dalam pembelajaran utamanya permainan edukatif. Siswa akan tertarik belajar apabila diberikan permainan edukatif sehingga tercipta integrasi antara aktivitas pembelajaran dan bermain (Ma'munah, 2024).



Gambar ke-4 Terlihat para siswa antusias belajar terkait kosakata bahasa Inggris



Gambar ke-5 Terlihat para siswa bermain permainan Ular Naga

Evaluasi Kegiatan

Kegiatan berikutnya adalah evaluasi pembelajaran yang mana mahasiswa melakukan *review* dengan memberikan permainan *Hangman*. Dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan teknik *Hangman*, para siswa diminta untuk menebak kosakata (Dharmayasa, 2023). Teknik permainan yang disebut *Hangman* membantu para siswa mengingat huruf-huruf yang digunakan untuk membentuk kosakata. Terdapat tiga orang siswa yang berhasil menebak kosakata bahasa Inggris pada permainan dengan menggunakan teknik *Hangman*. Tim PKM kemudian memberikan hadiah berupa souvenir kepada ketiga siswa sebagai bentuk apresiasi.

Terkait kekurangan pelaksanaan pembelajaran dengan teknik *Hangman* dan penggunaan *flashcard* adalah para siswa tidak dapat melakukan permainan secara berkala sehingga mereka cenderung melakukan permainan secara otodidak yang mana para siswa cenderung merasa tidak perlu menjadikan permainan sebagai sarana pembelajaran kapan pun dan dimana pun mereka berada. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran

dengan menggunakan kedua teknik terkait sebaiknya terlebih dahulu dapat disosialisasikan oleh tim pelaksana kegiatan PKM dalam hal ini para dosen pembina dan mahasiswa kepada para siswa sebelum para siswa dan tim terkait melakukan pembelajaran.



Gambar ke-6 tampak seorang siswa melakukan permainan *hangman*



Gambar ke 7 tampak seorang siswa mendapatkan hadiahnya

Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan PKM di SD Negeri Pamulang Timur 01 berhasil meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa khususnya terkait nama-nama makanan melalui penggunaan media flashcard dan permainan edukatif seperti tebak kata, ular naga, dan Hangman. Hasil kegiatan menunjukkan siswa lebih antusias, termotivasi, serta mampu mengingat dan menyebutkan kosakata dengan lebih baik. Bagi mahasiswa, kegiatan ini memberikan pengalaman berharga dalam mengimplementasikan teori pembelajaran bahasa Inggris secara praktis di lapangan sebagai wujud nyata Tri Dharma Perguruan Tinggi. Ke depan, metode permainan ini dapat dikembangkan lebih lanjut

dengan variasi kosakata lain, seperti hewan, aktivitas sehari-hari, atau diperluas dengan pemanfaatan media digital agar keberlanjutan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah semakin optimal.

Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana mengucapkan terimakasih kepada pihak LPPM di Universitas Pamulang atas fasilitas yang diberikan terkait pelaksanaan kegiatan PKM. Diharapkan kedepan pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri Pamulang Timur 01 Pamulang Tangsel berjalan dengan lebih baik.

Daftar Pustaka

- Agustina, E., Andanty, F. D., Setiawan, R., Susanto, F., Soelistijowati, J. O., & Putri, N. T. (2024). Peranan Game untuk Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris: Sebuah Penguatan Literasi bagi Guru Sekolah Dasar, 4(1), 32–37. <https://doi.org/10.55182/jpm.v4i1.382>
- Aisyah, S., Yuda, R. P., Pancasakti, U., & Pancasakti, U. (2023). Peran Guru Sebagai Fasilitator Pembelajaran dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Journal Jendela Bunda PG PAUD UMC*, 11(1). <https://doi.org/10.32534/jjb.v11i3.5200>
- Arsini, Y., Yoana, L., & Prastami, Y. (2023). JURNAL MUDABBIR (Journal of Research and Education Studies) Volume 3. Nomor 2 Tahun 2023 <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir> PERANAN GURU SEBAGAI MODEL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK. *Journal Research and Education Studies*, 3(2), 27–35. Retrieved from <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>
- Bate'e, A. K., Laoli, J. d, Dohona, S., & Lase, I. W. (2023). *Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Proceeding Universitas Muhammadiyah Surabaya*. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/19713>
- Dharmayasa, I. N. W. (2023). Implementing the Hangman Game in Teaching English Vocabulary to Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 10(3), 291–297. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v10i3.58140>
- Ediputra, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Tebak Kata Terhadap Pemahaman Membaca Dan Menyimak Siswa Kelas IV SDN 45 Bengkalis The Effect of Using the Word Guessing Game Method on Reading and Listening Comprehension of Fourth-Grade Students at SDN 45 Bengkalis, 4011–4020. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/1201>
- Firdayanti, A., Retoliah, & Rustam. (2021). Peran Guru Dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Pengenalan Bentuk Geometri Di Ra Dwp 1 Kanwil Departemen Agama Provinsi Sulawesi Tengah. *Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 14–24. <https://doi.org/10.24239/abulava.vol2.iss1.16>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206.

<https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>

- Ma'munah, IULUK a. (2024). Penggunaan Media Permainan Edukasi Dalam Membentuk Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan BP. *ALTHANSHIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 32–42. <https://doi.org/10.53627/jal.v2i2.5930>
- Puspitasari, E., Anwar, M., Hadijah, H., Khoiri, K., Novriyani, N., Mustofa, Y., & Pradana, S. (2025). Pendampingan Belajar dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris melalui Fun English dan Flashcard di Desa Gondangrejo Lampung Timur. *Jurnal Inovasi Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 333–342. <https://doi.org/10.54082/jippm.696>
- Safitri, Baroroh. A.A., Antika. R., Astuti. P.P. Pembelajaran Kosakata bahasa Inggris pada Anak Usia Dini dengan Variasi. *Acitya Bhakti*, 2(2), 128-137. <https://doi.org/10.32493/acb.v2i2.18854>
- Siahaan, N. A., & Tantu, Y. R. P. (2022). Penerapan Peraturan dan Prosedur Kelas Dalam Membentuk Sikap Disiplin Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 127–133. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1682>
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>