



Pemberdayaan Anak di Sanggar Pusaka Bantul Melalui Game-Based Learning dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Emapuspitasari¹, Mustofa Anwar², Lukman Habibul Umam³, Siti Wulan Asih⁴,
Khabibul Khoiri⁵, Joni Kawijaya⁶, Hadijah⁷, Nikmah Mu'awanah⁸

^{1,2,3,5,6,8} Institut Agama Islam Darul A'mal Lampung, Indonesia

⁴ Chariyathamsuksa Foundation School, Thailand

⁷ Universitas Muhammadiyah Bima, Indonesia

✉ E-mail: emapuspitasari.1804@gmail.com¹
mustofaanwar@iaidalampung.ac.id²
lukmanumam13@gmail.com³
sitiwulanasih006@gmail.com⁴
habibul.khoiri123@gmail.com⁵
jonikawijaya@gmail.com⁶
hadijahh639@gmail.com⁷
nikmahmu'awanah.tbi@gmail.com⁸

Article Info

Diterima
17 Februari 2025
Direvisi
13 Maret 2025
Diterbitkan
14 Maret 2025

Abstrak

Pendekatan *Game-based learning* merupakan praktik pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan yang interaktif dan menyenangkan. Akan tetapi, praktik pendekatan ini yang dielaborasi dengan teknologi dapat berdampak besar terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata anak. Tujuan pengabdian ini yaitu memberdayakan anak-anak di Sanggar Pusaka agar lebih aktif dalam mempelajari kategori kosakata baru dalam Bahasa Inggris. Metode pengabdian yang digunakan yaitu metode DEI (*Dialogis, Ekspositori, Introaktif*). Pelaksanaan pengabdian berupa pendampingan belajar pada anak usia 8 sampai 12 tahun, bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata serta motivasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pendampingan ini meliputi empat tahap yakni observasi, perencanaan, pendampingan, evaluasi, dan refleksi. Tim pengabdian juga memfasilitasi keberlanjutan kegiatan ini melalui desain interaktif berupa latihan-latihan kosakata pada aplikasi kahoot yang dapat di akses secara mandiri atau berkelompok.

Kata kunci: Pemberdayaan anak, game-based learning, kosakata.

Dipublikasikan oleh: Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Website: <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/jpm/index>

DOI: <https://doi.org/10.32332/d1d3q688>

P-ISSN [2686-3839](#) dan E-ISSN [2686-4347](#)

Volume 7 Nomor 1, Januari-Juni 2025

Tulisan ini bersifat akses terbuka di bawah lisensi CC BY SA

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Pendahuluan

Anak-anak di Sanggar Pusaka Desa Sanggrahan kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata dalam Bahasa Inggris dikarenakan beberapa faktor. Pertama, letak Desa Sanggrahan terbilang jauh dari pusat kota sehingga anak-anak banyak yang tidak mengikuti kursus tambahan pada pembelajaran Bahasa Inggris (Arroyyani & Maryani, 2022). Kedua, keterbatasan relawan dan tenaga pengajar muda asli dari Desa Sanggrahan yang terjun untuk mengajar dikarenakan banyak dari tenaga pengajar melanjutkan studi di pusat kota Yogyakarta dan di luar negeri (Suharsono, 2023). Ketiga, waktu pembelajaran dikelas dirasa sangat kurang mengingat Bahasa Inggris hanya ada dua kali pertemuan dalam sepekan. Faktor keempat yaitu, tenaga pengajar di Sanggar Pusaka masih menggunakan metode konvensional seperti mencatat di papan tulis dan bercerita, masih jarang menggunakan pendekatan belajar yang interaktif (Hatmanto & Rahmawati, 2022). Inovasi pendekatan belajar yang sesuai untuk anak merupakan salah satu aspek penting dalam mencapai target penguasaan Bahasa (Putri & Nursiniah, 2024).

Dalam beberapa dekade terakhir, pendekatan pembelajaran bahasa telah mengalami banyak perubahan seiring dengan perkembangan teknologi, psikologi pendidikan, dan metode pedagogis. Pendekatan tradisional yang berbasis hafalan dan tata bahasa mulai digantikan dengan metode yang lebih komunikatif, interaktif, serta berbasis pengalaman secara langsung (Judijanto, 2025). Pada dasarnya, anak memiliki gaya belajar yang berbeda-beda sehingga inovasi dalam pendekatan belajar perlu memperhatikan aspek kognitif, emosional, dan sosial (Marhamah & Zikriati, 2024). Disamping itu, keterlibatan orang tua, lingkungan sekitar, dan *stakeholder* terkait juga berperan penting dalam mendukung proses belajar anak sehingga dapat mencapai target pembelajaran (Khabib & Muliana, 2024).

Salah satu aspek fundamental yang mendasar dalam penguasaan sebuah bahasa yaitu kosakata (Kholisoh dkk., 2024). Kosakata mencakup kata-kata yang di pahami oleh seseorang jadi, semakin banyak kosakata yang dikuasai maka semakin mudah seseorang dalam memahami bacaan, berbicara, menulis, dan mendengarkan. Hal ini tentunya akan lebih mudah jika dipelajari oleh anak pada usia enam sampai dua belas tahun (usia 6-12 tahun), karena kemampuan kognitif dan daya ingat anak sedang berada pada tahap perkembangan yang optimal (Ariyani, 2024). Ketika pada usia ini anak dikenalkan dengan kosakata dasar bahasa Inggris secara efektif, mereka akan memiliki pemahaman yang kuat dalam berkomunikasi dan tentunya menguasai bahasa Inggris di masa depan (Hanifa Hafiza dkk., 2024).

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 mengatur kurikulum pada pendidikan usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang menengah dijelaskan bahwa mata Pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar ditetapkan sebagai mata pelajaran pilihan hingga tahun ajaran 2026/2027. Namun mulai tahun ajaran 2027/2028, Bahasa Inggris akan menjadi mata pelajaran wajib di tingkat sekolah dasar (Permendikbudristek, 2024). Meskipun peraturan ini tidak spesifik menyoroti pentingnya pembelajaran Bahasa Inggris pada usia dini, penetapan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib di sekolah

menunjukkan pengakuan terhadap signifikansi penguasaan bahasa asing sejak usia dini. Pastinya, selain kesiapan pada aspek kurikulum dan tenaga pendidik yang ada di sekolah. Upaya pendampingan belajar tambahan dan pendekatan yang menarik diluar jam sekolah pada anak akan menjadi sebuah kolaborasi yang dapat memaksimalkan penguasaan kosakata tersebut (Kinasih & Wijayanti, 2024).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak-anak yaitu pendekatan berbasis permainan interaktif atau biasa disebut *Game-Based Learning*, mengingat pada usia ini anak lebih suka belajar sambil bermain (Wadu dkk., 2021). Pendekatan ini menggunakan elemen-elemen permainan untuk menstimulasi anak mempelajari dan mengingat kosakata (Kartika dkk., 2024). Permainan yang digunakan sebagai alat edukatif yang dirancang dan disesuaikan khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu memperkaya kosakata anak (Dian Shinta Sari, 2024). Permainan dapat berupa *digital game*, *board game*, dan *flashcard* atau permainan berkelompok yang melibatkan kompetisi sehat dan kerjasama tim.

Dalam pendekatan *Game-Based Learning* ini, permainan yang menyenangkan dapat dikolaborasikan dengan *platform digital* salah satunya menggunakan *Kahoot* serta dengan permainan dasar berkelompok diantaranya *Word Scramble* dan *Miming* (Amalia Risky dkk., 2024). *Platform Kahoot* dapat digunakan sebagai media untuk mengevaluasi secara cepat hasil pencapaian belajar anak setelah melakukan proses pembelajaran. Selain itu, *kahoot* juga dapat didesain menarik untuk membuat kuis interaktif yang menyenangkan oleh guru atau orang tua sebagai upaya membantu anak mengenal dan menghafal kosakata (Aprihartha dkk., 2024). Kemudian, pada permainan *word scramble* dapat melatih kemampuan mengeja (*spelling*) sehingga anak akan terbiasa mengeja kata yang benar (Tomy Widiyanto, 2024). Dalam memperkuat kemampuan mengingat kosakata, juga diperlukan stimulus respon gerakan yaitu dengan permainan *miming* (Salinas dkk., 2022).

Pemberian materi dasar Bahasa Inggris berbasis permainan yang pernah diterapkan beberapa relawan dan pengajar di Sanggar Pusaka dirasa belum maksimal. Hal ini disebabkan kurangnya inovasi dan keahlian para pengajar tentang pemilihan berbagai jenis permainan yang dapat dikolaborasikan secara bersamaan. Kebanyakan dari mereka hanya menggunakan satu jenis permainan saja yaitu permainan berbasis *flashcard* dan *Quiz*. Oleh karena itu, anak-anak memerlukan pendampingan belajar Bahasa Inggris menggunakan pendekatan *game-based learning* yang di inovasikan dengan penerapan tiga jenis permainan.

Kajian yang dilakukan oleh Aditya dkk. bahwa pendekatan belajar berbasis *game based learning* dapat dikatakan efektif untuk menarik perhatian dan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran Bahasa (Dipta Raharjo dkk., 2024). Penelitian lain oleh Suci dkk. menunjukkan bahwa pendampingan belajar *Game-Based Learning* ditingkat sekolah dasar dengan memadukan elemen teknologi dapat memberikan umpan balik secara langsung yang positif (Suci Hanifah Nahampun dkk., 2024). Penelitian oleh (Nasrullah, 2024) menemukan bahwa *Game-based learning* berbantuan media *crossword puzzle* sangat mempengaruhi kemampuan pelafalan kata dan meningkatkan kemampuan kosakata baru. Selain itu, kegiatan *English Volunteering* yang bertajukkan

Fun English Game meningkatkan kemampuan kosakata anak pada topik atau materi yang diajarkan, serta anak merasa bahagia dan tidak merasa canggung saat berpartisipasi dalam kegiatan tersebut (Manik dkk., 2024).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dihadapi di Sanggar Pusaka Desa Sanggrahan yaitu: kemampuan penguasaan kosakata dasar Bahasa Inggris pada anak usia delapan sampai dua belas tahun melalui pendekatan *game-based learning*. Berdasarkan kajian terdahulu bahwa pendekatan *game-based learning* memiliki potensi untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa pada anak. Namun, belum ada penelitian yang mengkaji tentang *game-based learning* dengan inovasi kolaborasi antara tiga permainan diantaranya: *Miming, Word Scramble, and Kahoot*. Maka, pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan fokus penguasaan kosakata menggunakan *game-based learning* kolaborasi tiga jenis permainan untuk mengisi kekosongan pada kajian terdahulu.

Secara umum, anak-anak yang ada di Sanggar Pusaka memiliki keinginan yang tinggi untuk belajar. Hal ini dibuktikan dengan antusias anak-anak yang sangat senang melihat tim pengabdian ketika melakukan pengamatan awal. Kemudian, ada beberapa anak yang menjelaskan tentang kesulitan yang dihadapi ketika belajar bahasa Inggris baik di sekolah maupun di rumah. Berdasarkan hasil pengamatan, kondisi anak-anak di lokasi pengabdian mayoritas membutuhkan perhatian dalam hal pendidikan di luar waktu sekolah terutama terkait dengan pengenalan teknologi dan pembelajaran yang lebih interaktif. Kondisi ini menuntut adanya pendekatan yang berbasis pada kebutuhan anak-anak setempat, tentunya dengan memberikan pendampingan belajar yang relevan, mudah diterima, dan efektif khususnya bagi anak usia 8-12 Tahun. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pendampingan belajar dengan pendekatan *game-based learning* kepada anak-anak di Sanggar Pusaka Desa Sanggrahan, Canden, Jetis, Bantul, Yogyakarta. Melalui pendampingan belajar ini diharapkan anak-anak di Sanggar Pusaka dapat memperkaya kosakata baru, sehingga dapat dijadikan modal utama untuk berkomunikasi dalam Bahasa Inggris. Kemudian, melalui pendekatan *game-based learning* ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan baru bagi relawan pengajar agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak.

Metodologi

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah pada pengabdian ini adalah metode pendampingan, kegiatan tersebut disertai dengan demonstrasi pembelajaran berbasis permainan interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak-anak pada usia delapan sampai dua belas tahun yang berada di Sanggar Pusaka Desa Sanggrahan, Canden, Jetis, Bantul Yogyakarta. Pendampingan ini dilakukan 10 hari yaitu dari bulan September sampai Oktober 2023. Selain berfokus pada peningkatan penguasaan kosakata anak, pendekatan ini dapat dijadikan inovasi baru bagi *stakeholder* yang mengajar di Sanggar Pusaka.

Dosen dan Mahasiswa IAIDA Lampung melakukan program pengabdian masyarakat yang berfokus pada pendampingan belajar melalui pendekatan yang telah dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Beberapa jenis permainan interaktif

disusun dengan semaksimal mungkin agar tepat guna dan dapat memaksimalkan peningkatan pembelajaran agar lebih efektif. Kemudian, untuk pemilihan media *Kahoot* mengacu pada keefesien dan kepraktisan pengguna (*user*). Dalam hal ini, anak-anak tetap dapat dipantau dari kejauhan terkait hasil evaluasi belajar dengan cepat oleh pengajar. Kemudian, materi-materi dapat didesain berbeda dan menarik sesuai dengan kebutuhan. Penjelasan diatas tidak terlepas dari tujuan pengabdian ini yaitu memberikan pendampingan untuk meningkatkan kosakata bahasa inggris anak.

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan untuk membantu mitra atau pihak-pihak yang terkait didalamnya diantaranya; orangtua, tokoh desa sebagai pemberi akses di Sanggar Pusaka, dan relawan pengajar. Hal ini dilakukan tentunya bertujuan untuk memantau hasil pendampingan belajar sebagai bentuk upaya meningkatkan kosakata anak. Perwujudan pengabdian kepada masyarakat ini dipetakan menjadi tiga metode yang digunakan yaitu; Pertama, metode dialogis yang direalisasikan dengan koordinasi antara tim pengabdian dan *stakeholder* di Sanggar Pusaka. Kedua, metode ekspositori yaitu mencakup implementasi pelayanan dan asistensi pembelajaran dengan pendekatan yang telah ditentukan. Ketiga, metode introgatif sebagai bentuk bahan untuk evaluasi sehingga tim dapat melakukan refleksi pasca kegiatan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada pengabdian ini adalah kuesioner, observasi, wawancara dan dokumentasi. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan sebuah data informasi tentang motivasi, pemahaman, dan kesulitan belajar yang dihadapi anak. Observasi pengamatan dilakukan untuk mengetahui situasi dan kondisi di lapangan sebenarnya terkait penerapan media, pendekatan dan metode apa saja yang digunakan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi secara mendalam tentang materi yang diajarkan, kendala dan tantangan tenaga pengajar, serta fasilitas sarana dan prasarana yang ada di Aula Umum Sanggar Pusaka Desa Sanggrahan. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data usia anak-anak dilingkungan Sanggar, data dan pengalaman tenaga pengajar atau relawan, serta data tokoh masyarakat yang mengelola Sanggar tersebut. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

Hasil kegiatan riset pengabdian kepada masyarakat ini tentang peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris di Sanggar Pusaka Desa Sanggrahan Kecamatan Jetis, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Kegiatan diawali dengan kegiatan pra-pendampingan belajar melalui pendekatan *game-based learning* di Sanggar Pusaka Bantul

Kegiatan pendampingan ini diuraikan dengan mengikuti tiga tahapan metode DEI. Pertama, metode Dialogis melibatkan diskusi terbuka dua arah antara fasilitator (tim pengabdian) dengan masyarakat. Tujuannya adalah untuk membangun pemahaman bersama dan menciptakan komunikasi yang interaktif, sehingga lebih mudah dalam mengidentifikasi masalah dan menyusun rencana pelatihan. Pada tahap ini disebut dengan persiapan karena masih berkaitan dengan penentuan lokasi, menggali informasi, menganalisa hasil survei lapangan kemudian menentukan solusi yang efektif. Melalui

diskusi terbuka yang dilakukan tim pengabdian, diperoleh informasi dari beberapa *stakeholder* meliputi: Pertama, Dialogis terbuka dengan tokoh masyarakat (kepala dusun Sanggrahan). Kegiatan ini dilakukan pada hari senin tanggal 25 september 2023 di rumah kepala dusun yang hanya berjarak 100 meter dari lokasi aula tersebut. Berdasarkan penjelasan dari pengelola setempat Sanggar Pusaka merupakan tempat perkumpulan belajar yang memfasilitasi anak-anak untuk mendapatkan pendidikan nonformal selain di sekolah. Aula ini dulunya hanya dimanfaatkan oleh warga dusun untuk bermusyawarah. Namun, pada tahun 2013 munculah inisiatif dari pemuda dusun Sanggrahan untuk mengubah aula tersebut menjadi tempat belajar mengajar. Kemudian usulan tersebut mendapat dukungan berupa fasilitas sarana-prasarana dari Lembaga Swadaya Masyarakat Yogyakarta (*SOS Children Village*) yang memanfaatkan tenaga pengajar dari pemuda dusun tersebut. Namun, pengelola menambahkan bahwa banyak anak yang tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran mereka terlihat lebih asyik berlari-lari di halaman aula dengan temannya.

Kedua, Dialogis terbuka dengan orang tua. Kegiatan ini dilakukan pada hari senin tanggal 25 september 2023, dengan menemui beberapa orang tua anak di desa sanggrahan untuk mendapatkan informasi mendalam. Dari kegiatan ini diperoleh hasil data naratif yang rata-rata berpendapat sama diantaranya, anak-anak di desa Sanggrahan mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa inggris dikarenakan ketika sepulang sekolah mereka lebih memilih bermain *smartphone* dibanding belajar. Kemudian, orangtua juga sulit membantu anak dalam belajar kosakata baik dalam penulisan maupun pelafalan. Hal ini dikarenakan orangtua tidak memiliki kemampuan dasar Bahasa Inggris, serta kebanyakan orangtua fokus berdagang dan bertani mengakibatkan anak-anak hanya belajar mandiri di rumah.

Ketiga, Dialogis dengan relawan desa. Diskusi dilakukan pada hari senin tanggal 25 september 2025. Relawan desa menjelaskan beberapa faktor yang melatarbelakangi berdirinya Sanggar Pusaka yaitu, kesadaran pemuda dalam menciptakan tempat belajar mengajar bagi anak-anak, dan adanya antusias yang tinggi untuk belajar guna mengisi waktu luang. Selain itu pemuda beranggapan bahwa lokasi sanggar sangat strategis berada tepat ditengah-tengah desa, memiliki halaman luas, dan dekat dengan prasarana umum. Namun, relawan desa Sanggrahan menjelaskan tantangan yang dihadapi yaitu mereka hanya sekali dalam sepekan untuk melaksanakan pembelajaran gratis di aula tersebut. Disamping itu, relawan jarang melakukan terobosan yang menarik sehingga anak-anak merasa bosan untuk belajar bahkan tidak sedikit dari mereka sering tidak mengikuti pembelajaran bersama.

Dari hasil penerapan metode diatas tim pengabdian membagi tugas untuk melakukan pemetaan terhadap kosakata yang akan diajarkan, sistem pendekatan, serta sesi permainan.

Tahapan kegiatan pengabdian selanjutnya yaitu peningkatan penguasaan kosakata melalui pendekatan *game-based learning*. Pada kegiatan ini, metode ekspositori dijadikan sebagai tahap utama pelaksanaan pengabdian ini. Asistensi atau pendampingan dilakukan dengan pembagian tiga jenis permainan yang telah dipilih berdasarkan analisis kebutuhan untuk anak usia delapan sampai dua belas tahun. Metode ini berupa

penyampaian materi dengan terstruktur dengan tujuan penyampaian pengetahuan baru. Kegiatan ini diikuti oleh 32 anak yang ada di lingkungan Sanggar Pusaka yang merupakan penduduk asli Desa Sanggrahan.

Pertama, Sesi *Scramble Word*. Pendampingan belajar dengan menggunakan *scramble word* dilaksanakan selama tiga hari pada tanggal 26-28 September 2023 dengan tema kosakata meliputi; *Nouns, Animal, Fruits and Vegetables, Colors, Numbers, and Family Members*. Pemilihan tema tersebut disesuaikan dengan materi yang ada di Sekolah dan kosakata dasar yang harus di pahami oleh anak tingkat dasar. Pada tahap persiapan, tim pengabdian membuat potongan-potongan huruf acak yang terdiri dari abjad A-Z dengan kelipatan lima masing-masing huruf. Kemudian, tim menyiapkan alat dan bahan seperti lem dan kertas karton yang digunakan sebagai media menempel potongan kertas tersebut. Tahap implementasi, tim pengabdian membentuk enam kelompok yang terdiri dari lima anak. Sebelum permainan dimulai tim memberikan materi tentang tema yang sudah ditentukan selama dua hari. Hal ini untuk memudahkan anak dalam mengklasifikasi kosakata yang disusun. Pada hari ketiga pendampingan sesi *Scramble Word* berlangsung, tim pengabdian melakukan beberapa observasi tentang respon, tingkah laku, dan antusias anak dalam menyelesaikan permainan *Scramble Word*. Setelah sesi selesai, tim pengabdian memanggil masing-masing kelompok untuk menghitung hasil perolehan kosakata dan mengucapkan kosakata beserta artinya dengan benar.

Dari hasil pengamatan menjelaskan bahwa permainan *scramble word* dapat meningkatkan jiwa kompetisi anak, terlihat mereka sangat aktif dan sesekali melihat kelompok lain untuk memastikan bahwa kelompok mereka tidak tertinggal. Mereka saling bekerja sama dalam mencoba memadukan huruf agar menjadi kosakata, dan belajar mengucapkan ejaan yang dikoreksi oleh teman satu tim sebelum mempresentasikan hasil perolehan kosakata. Sesi ini berlangsung dengan baik, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kosakata anak mencapai 80% dengan pelafalan dan arti yang benar. Maka dapat disimpulkan bahwa *game based learning* berbasis *scramble word* memiliki efek positif dalam peningkatan kosakata anak serta membangun jiwa kompetitif (Lilingarwati dkk., 2022). Pendekatan ini tidak hanya sekedar mencari kosakata semata, melainkan menumbuhkan rasa ingin tahu anak untuk mencoba membentuk kosakata-kosakata baru lewat huruf terpisah (Dewi & Mirza, 2024). *Scramble word* dapat membantu anak dalam berfikir kritis untuk sebuah memecahkan masalah (Jannah & Marzuki, 2023). Pembelajaran dalam *scramble word* dapat meningkatkan daya ingat karena adanya upaya mengingat urutan huruf dan ejaan (Leztiyani & Nuryani, 2023).

Kedua, Sesi *Miming*. Pendampingan belajar menggunakan dilaksanakan selama empat hari pada tanggal 01-04 Oktober 2023. Pemberian materi selama tiga hari dengan tema *Profession, Verb* dan *Adjective*, lalu satu hari terakhir permainan *Miming*. *Miming* adalah sebuah permainan menebak suatu kata atau gambar yang dilakukan oleh 4 sampai 6 anak berkelompok. Aktivitas permainan ini tanpa adanya suara dan hanya diperbolehkan menggunakan bahasa tubuh (*body language*). Pada langkah penerapannya, satu anak berbaris sejajar sesuai dengan kelompoknya untuk anak yang

baris didepan atau belakang dapat mengambil sebuah kertas atau gambar yang sudah disediakan untuk diperagakan (*pantomim*). Pada akhir permainan, anggota tim dapat mengajukan pertanyaan untuk mendapat jawaban yang benar dengan penunjuk; *Is it a Job ?*, *Is it verb ?*, *Is she a teacher ?*. Dari hasil pengamatan tim mendapatkan hasil bahwa anak-anak sangat menyukai permainan ini, kebanyakan dari mereka sering tertawa karena merasa gerakan yang dilakukan terkesan lucu dan unik. Hal ini menjadi poin penting, bahwa untuk mencapai suatu target pembelajaran tidak harus dalam kondisi serius atau menengangkan. Tetapi juga dapat dikolaborasikan dengan belajar sambil bermain.

Miming memiliki dampak positif untuk melatih ingatan dan juga respon gerakan aktif dan alami. Sebuah gerakan yang diperagakan akan menstimulus otak untuk mengingat apa yang dilihat (Moron dkk., 2022). Hal ini secara langsung akan melatih kerja otak anak, untuk menemukan jawaban atau tema yang benar. Siswa akan tertantang untuk menebak jawaban sebanyak-banyaknya dibandingkan kelompok lain, sehingga selain meningkatkan kosakata tetapi juga meningkatkan motivasi anak dalam belajar Bahasa Inggris (Turgay Küçük, 2023). *Miming* juga dapat mengurangi perasaan negatif yang dirasakan oleh anak selama proses pembelajaran, dengan suasana yang lebih menyenangkan anak merasa lebih nyaman (Ibrakhimovna, 2024). Dengan pertanyaan yang sudah dipelajari sebelumnya *miming* dapat meningkatkan keterampilan dalam berbicara karena anak lebih percaya diri dalam bertanya menggunakan bahasa Inggris dalam konteks yang bermakna.

Ketiga, Sesi *Kahoot*. Kegiatan pembelajaran kosakata menggunakan media platform Kahoot dilaksanakan pada tanggal 07 Oktober 2023. Kegiatan ini menggunakan gawai yang dimiliki oleh anak-anak. Umumnya mereka banyak yang mempunyai gawai karena saat era pandemic (*Covid-19*) yang mengharuskan anak belajar daring di rumah menggunakan gawai. Sebelum kegiatan, tim pengabdian mendesain kuis interaktif dalam platform kahoot dengan menggunakan model *Multiple Choice* dan *Type Answer* disertai pengaturan *timer*. *Multiple Choice* dimanfaatkan untuk melatih daya ingat kosakata yang telah dipelajari di kedua sesi sebelumnya, dan *Type Answer* dimanfaatkan untuk mengingat tulisan atau ejaan yang benar.

Untuk penerapannya, tim menentukan topik dan membuat pertanyaan seperti; *apa arti kata "beautiful"*, *apa bahasa Inggris dari kata "senang/bahagia"*, selain itu meminta anak mengidentifikasi gambar untuk memilih kosakata dalam bahasa Inggris yang sesuai dengan pertanyaan "*what is this animal?*". Setelah persiapan selesai, tim memberikan kode PIN kuis kepada anak, sehingga anak dapat bergabung dan berlomba menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Sesekali tim pengabdian mengumumkan skor teratas agar anak terangsang untuk fokus dan berusaha mengerjakan dengan sebaik mungkin. Pada sesi ini tim menganalisa keseluruhan anak yang mengerjakan sangat bersemangat dan sungguh-sungguh dalam memilih jawaban.

Kahoot mempunyai pengaruh positif dalam kompetisi dan gamifikasi dalam belajar kosakata. Sistem perangsangan dalam platform membuat anak lebih aktif dan termotivasi untuk berpartisipasi (Lashari dkk., 2024). Pengulangan dalam format kuis membantu meningkatkan retensi kosakata anak (Basuki & Hidayati, 2019). Hal ini

sejalan dengan kajian penelitian yang menjelaskan bahwa *kahoot* meningkatkan kosakata dari 60% menjadi 80% dalam waktu satu bulan (Karen Begaratri dkk., 2024). Selain itu dari segi penilaian, pengajar lebih mudah dalam mengevaluasi pencapaian belajar anak dengan cepat dan efisien (Ur Rahim & Ali Mohammed, 2024). Sehingga memudahkan untuk mengidentifikasi klasifikasi kosakata yang belum tercapai. Sedangkan dari segi pengembangan keterampilan teknologi, penggunaan *kahoot* mendorong integrasi digital dalam proses pembelajaran baik dalam mengembangkan kreatifitas pengajar maupun untuk pengalaman belajar baru bagi anak (Rayan & Watted, 2024).

Tahapan kegiatan pengabdian selanjutnya yaitu pasca-pendampingan belajar melalui pendekatan *game-based learning*. Penerapan metode interogatif dilaksanakan pada tanggal 08 Oktober 2023, pada kegiatan ini tim pengabdian mengevaluasi hasil penerapan melalui pendekatan *game-based learning*. Dengan melakukan sesi tanya jawab dengan anak dan tenaga pengajar yang ikut selama kegiatan berlangsung. Dari kegiatan ini menghasilkan bahwa selama penerapan *game-based learning* secara keseluruhan, baik dari sesi *Scramble Word*, *Miming*, dan *Kahoot* dikatakan efektif dan memiliki dampak positif. Sebelum penerapan *game-based learning*, terdapat 5 anak dari total 32 anak di Sanggar Pusaka yang mampu menyebutkan kosakata bertema *Family Members*, *Nouns*, *Numbers*, *Fruits*, and *Animal* sdengan masing-masing rata-rata 8 kosakata pada tiap tema yaitu; 1) *Family Number* (*uncle, aunt, brother, mother, father, grandmather, grandfather*). 2) *Nouns* (*table, window, chair, door, book, pen, white board, pencil, pen*). 3) *Numbers* (*one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten*). 4) *Animals* (*dog, rabbit, cat, monkey, chicken, bird, tiger*). 5) *Fruits* (*apple, banana, oranges, tomato, papaya*). 6) *Colors* (*red, black, white, pink, yellow, green*).

Setelah penerapan, 23 dari 32 anak di Sanggar mengalami peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris. Pada kemampuan penguasaan kosakata awal setiap anak rata-rata menguasai 8 hingga 10 kosakata. Setelah mengikuti kegiatan pengabdian ini, jumlah kosakata yang dikuasai meningkat dengan rata-rata 21 hingga 30 kosakata. Kemudian, pada klasifikasi kosakata yang diberikan seperti pada tema *Verbs*, *Adjectives*, *Vegetbles*, *Nouns*, *Profession*. Dari beberapa tema yang disebutkan, terdapat salah satu tema yang mengalami peningkatan signifikan yaitu *adjective* yang sebelumnya anak hanya mengetahui kosakata "*happy*" bertambah menjadi "*sad, angry, brave, friendly, lazy, sick, hungry, tired, sleepy, boring, good, new*". Namun, ada beberapa kelemahan dan tantangan yang dihadapi dalam kegiatan tersebut. keterbatasan koneksi internet dalam permainan *kahoot* (Özdemir, 2025) , serta anak kesulitan dalam mengeksplor atau menunjukkan gerakan pada permainan *miming* (Maulana dkk., 2024).

Kesimpulan

Secara keseluruhan, hasil temuan pengabdian masyarakat ini mengindikasikan bahwa kosakata merupakan keterampilan dasar yang perlu dipelajari sebagai bekal awal dalam proses pembelajaran bahasa inggris guna mendukung kemampuan mendengar, berbicara, menulis, dan membaca. Tim pengabdian juga memfasilitasi kegiatan pendampingan belajar berbasis *game-based learning* untuk meningkatkan motivasi,

kosakata, dan mengenalkan *platform* pembelajaran digital melalui sebuah aplikasi edukatif *Kahoot*. Peningkatan motivasi ditunjukkan dengan meningkatnya ketekunan, keinginan, respon, dan sikap tidak mudah menyerah yang dimiliki oleh anak-anak di Sanggar Pusaka Desa Sanggrahan. Dengan demikian, kegiatan pendampingan belajar ini memiliki manfaat positif bagi peningkatan kualitas pendidikan dan mempersiapkan generasi unggul untuk menghadapi persaingan global.

Saran dalam meningkatkan efektifitas pengabdian dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris, dapat dilakukan langkah terukur yang dapat diterapkan pada program selanjutnya yaitu; kegiatan pengabdian ini mendapat intensitas pantauan yang komprehensif melalui aplikasi Kahoot, serta anak-anak diarahkan untuk giat praktik mengerjakan latihan-latihan kosakata didalam platform tersebut minimal tiga sampai empat kali dalam sepekan. Selain itu, tim dapat menggunakan pendekatan berbasis konteks yang lebih kompleks dengan menyisipkan metode *role-play* atau simulasi percakapan dalam konteks nyata. Kemudian, menggunakan hasil evaluasi untuk menyesuaikan tingkat kesulitan materi pada program berikutnya. Sementara dalam program ini, tim pengabdian dari Institut Agama Islam Darul A'mal Lampung menghadapi keterbatasan jarak dan waktu sehingga hanya dapat melaksanakan pendampingan belajar selama sepuluh hari.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) IAIDA Lampung yang telah memberikan dukungan financial terhadap pengabdian masyarakat ini. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada Tokoh Masyarakat, Orang tua, dan Relawan di Sanggar Pusaka Desa Sanggrahan, Jetis, Bantul, Yogyakarta yang berkenan memberikan izin dalam pengabdian ini. Kepada mahasiswa program studi TBI IAIDA yang telah ikut terlibat dalam kegiatan ini diucapkan atas kerjasama dan partisipasinya

Pernyataan Kontribusi Penulis

EP membuat konsep, rencana kegiatan riset dan pengabdian Masyarakat, serta menyusun artikel. LHU, KH, NM, dan H melakukan pendampingan belajar berbasis GBL dan pengumpulan serta analisis data. JK dan MA melakukan pengumpulan data. SWA menganalisis data dan mengedit naskah.

Referensi

- Amalia Risky, E., Rudy Widyatama, P., Syaifudin, M., & Mustika Kartika Sari, M. (2024). Pemanfaatan Platform Wordwall sebagai Sarana Pembelajaran dalam Mendorong Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IX SMPN 16 Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 1429–1439. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1121>
- Aprihartha, Moch. A., Prabowo, W. A. E., & Wibawa, V. H. (2024). Eksplorasi Penggunaan Platform Kahoot! Sebagai Media Belajar Matematika Pada Siswa

- Kelas VIII SMP. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 152–160. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v4i2.383>
- Ariyani, A. (2024). Peran Media Poster Gambar Dua Dimensi dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 14150–14157. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i12.6612>
- Arroyyani, R., & Maryani, M. (2022). Pengajaran Bahasa Inggris Tentang Menjaga Lingkungan Pada Siswa Taman Kanak-Kanak Ra Masyitoh Melikan Wonolelo Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(11), 2233-2238. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(1), 2233–2238.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: The Students' Perspectives. *Proceedings of the Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference, ELLiC, 27th April 2019, Semarang, Indonesia*. Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference, ELLiC, 27th April 2019, Semarang, Indonesia, Semarang, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- Dewi, N. M., & Mirza, A. A. (2024). Pemanfaatan Permainan “Lyrical Scramble” Dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(5), 1835–1845.
- Dian Shinta Sari. (2024). Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Media Flashcard pada Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Luar Biasa (SLB) Pontianak: Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Media Flashcard pada Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Luar Biasa (SLB) Bina Anak Bangsa Pontianak. *BEGAWA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 27–36. <https://doi.org/10.62667/begawe.v2i4.169>
- Dipta Raharjo, A., Amelia Putri, A., & Rekso Budi, H. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299–310.
- Hanifa Hafiza, Widia Riska Fitriani, & Titik Mariyani. (2024). PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI BERBAGAI MACAM MEDIA PEMBELAJARAN. *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 154–167. <https://doi.org/10.32665/abata.v4i2.3391>
- Hatmanto, E. D., & Rahmawati, F. (2022). Pemberdayaan Sdm Desa Bangunjiwo Melalui Pelatihan Intensif Keterampilan Bahasa Inggris Sebagai Upaya Inisiasi Pendirian Kampung Inggris Muhammadiyah Bangunjiwo. *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.18196/ppm.44.899>
- Ibrakhimovna, K. G. (2024). Games As An Effective Way Of Developing Young Learners' Communicative Skills. *International Journal of Pedagogics*, 4(3), 97–104. <https://doi.org/10.37547/ijp/Volume04Issue03-17>
- Jannah, R. A. M., & Marzuki, I. (2023). Optimalisasi Penggunaan Metode Word Square Dan Scramble Dalam Menumbuhkan Karakter Peserta Didik Pancasila di UPT SD Negeri 119 Gresik. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 54–67. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8089>

- Judijanto, L. (2025). Tren Penelitian Second Language Acquisition di Era Teknologi Digital. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 3(01), 1–13. <https://doi.org/10.58812/spp.v3i01.515>
- Karen Begaratri, Kusmayati, N. B., & Puspitaningrum, R. (2024). Improving The Ability to Write Official Letters Using “Sibomber” Method Assisted by Interactive Quizzes for VIIth Grade Students at SMPN 44 Jakarta. *Aksis : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 91–102. <https://doi.org/10.21009/AKSIS.080107>
- Kartika, H. A., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2024). Development of Physics E-Books Assisted by Flipbook and Augmented Reality (AR) to Increase Learning Motivation of High School Students. *Asian Journal of Science Education*, 6(1), 70–81. <https://doi.org/10.24815/ajse.v6i1.36294>
- Khabib, E. M., & Muliana, S. (2024). Mobile-Aided Language Learning: Case Study of Using Smartphone Applications for Learning English: Pembelajaran Bahasa Berbantuan Ponsel: Studi Kasus Penggunaan Aplikasi Telepon Pintar untuk Belajar Bahasa Inggris. *Radiant*, 5(2), 163–179. <https://doi.org/10.52187/rdt.v5i2.195>
- Kholisoh, N., Rahmawati, E., Al-Aidrus, F. M., & Fauziah, G. E. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(1), 87–102. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i1.2691>
- Kinasih, W. S., & Wijayanti, M. D. (2024). Urgensi Kompetensi Penguasaan Teknologi Digital Guru Sebagai Upaya Pemaksimalan Kosakata Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.92350>
- Lashari, T. A., Fiayaz, R., Lashari, S. A., Khan, I., Sultana, S., & Afzal, T. (2024). Kahoot: A game-based web tool to assess motivation, engagement fun, and learning outcomes among engineers. *Computer Applications in Engineering Education*, 32(2), e22684. <https://doi.org/10.1002/cae.22684>
- Leztiyani, I., & Nuryani, N. (2023). Games in Acquiring First and Second Language Skills. *J-LELC: Journal of Language Education, Linguistics, and Culture*, 3(3), 196–204. <https://doi.org/10.25299/j-lelc.2023.13890>
- Lilinggarwati, Sutansi, & Murti, T. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Menguraikan Kosakata Berbagai Jenis Benda Melalui Model Scramble dengan Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Pada Siswa Kelas I SDN. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(7), 705–715. <https://doi.org/10.17977/um065v2i72022p705-715>
- Manik, D. K., Husniati, & Sobri, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Papan Flanel Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 1 di SDN 2 Kuta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 240–253. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13521>

- Marhamah, M., & Zikriati, Z. (2024). Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(1), 89–106. <https://doi.org/10.71153/wathan.v1i1.32>
- Maulana, I., Ahmad, Y. B., & Puspitaloka, N. (2024). *Exploring Secondary Students' Behavioral Engangement Through Guessing Game in Vocabulary Classroom*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.11434899>
- Moron, V. B., Barbosa, D. N. F., Sanfelice, G. R., Barbosa, J. L. V., Leithardt, D. R. F., & Leithardt, V. R. Q. (2022). Executive Functions, Motor Development, and Digital Games Applied to Elementary School Children: A Systematic Mapping Study. *Education Sciences*, 12(3), 164. <https://doi.org/10.3390/educsci12030164>
- Nasrullah, N. (2024). Peningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Teka Teki Silang. *ALINEA : Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 4(1), 160–171. <https://doi.org/10.58218/alinea.v4i1.703>
- Özdemir, O. (2025). Kahoot! Game-based digital learning platform: A comprehensive meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(1), e13084. <https://doi.org/10.1111/jcal.13084>
- Permendikbudristek. (2024). *Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan PAUD, TK, SD, SMP, SMA, SMK dan SLB*. <https://mastiokdr.com/permendikbudristek-nomor-12-tahun-2024-tentang-kurikulum-pada-pendidikan-paud-tk-sd-smp-sma-smk-dan-slb>
- Putri, D. A., & Nursiniah, S. (2024). Implementasi Metode Grammar Translation dan AudioLingual dalam Pengajaran Bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5833–5844. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13227>
- Rayan, B., & Watted, A. (2024). Enhancing Education in Elementary Schools through Gamified Learning: Exploring the Impact of Kahoot! on the Learning Process. *Education Sciences*, 14(3), 277. <https://doi.org/10.3390/educsci14030277>
- Salinas, E., Stancel-Piątak, A., & Nicaise, I. (2022). Who caters for the teacher's needs? The role of teachers' working conditions for students' achievement and motivation in selected TIMSS 2015 countries. *International Journal of Educational Research Open*, 3, 100196. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2022.100196>
- Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, & Michelle Evelyne Sianturi. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Suharsono, B. (2023). *Profil Perkembangan Kependudukan Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2023*. Birotapem. <https://birotapem.jogjaprovo.go.id/tambahan/258.pdf>
- Tomy widiyanto. (2024). Penerapan Strategi Kembar Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Variable Research Journal*, 1(3), 864-873.

- Turgay Küçük. (2023). The Importance of Mime Games in Vocabulary Teaching to EFL Students at a Private University in Iraq. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 10(2), 109–120. <https://doi.org/10.23918/ijsses.v10i2p109>
- Ur Rahim, M., & Ali Mohammed, L. (2024). Effectiveness of Kahoot-Based Gamified Assessment on Lower-Order Thinking Skills in Mathematics Achievement at the Primary School Level: An Experimental Study. *Educational Administration: Theory and Practice*. <https://doi.org/10.53555/kuey.v30i4.8987>
- Wadu, L. B., Kasing, R. N. D., Gultom, A. F., & Mere, K. (2021). *Child Character Building Through the Takaplayer Village Children Forum: 2nd Annual Conference on Social Science and Humanities (ANCOSH 2020)*, Malang, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210413.008>