DEDIKASI : Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 8, No. 2, Juli - Desember 2026
http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/jpm

Pembiasaan Program *English Day* Berbasis *Enriching Vocabulary Using Word Jumble Race Game* dan Budaya Lokal

Aisyah Sunarwan[1], Vifty Octanarlia. N[2*], Muhammad Badaruddin[1], Kurrota Ayunin Suparmin[3]

[1]*Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung, Indonesia*
[2]*Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia*
[3]*Kazan Federal University, Rusia*

* E-mail: vifty.octanarlia@mail.uinfasbengkulu.ac.id

Artikel Info:
Diterima
7 Januari 2026

Direvisi
23 Juni 2026

Dipublikasikan
9 September
2026

Abstrak

Program *English Day* merupakan salah satu program pembiasaan bahasa Inggris yang diterapkan di Pondok Pesantren Darul Amin Hidayatullah. Namun, pelaksanaannya belum berjalan optimal. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk mengoptimalkan program *English Day* melalui penerapan *Enriching Vocabulary Using Word Jumble Race Game* berbasis budaya lokal. Metode pada kegiatan pengabdian ini adalah pendekatan *Asset Based Community Development* (ABCD) yang dilaksanakan melalui tahap identifikasi potensi, pemetaan aset, pelaksanaan kegiatan, monitoring, dan evaluasi pada bulan Juni–September 2023 dengan melibatkan pengurus bidang bahasa dan santri Pondok Pesantren Darul Amin Hidayatullah Kotagajah. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa program *English Day* kembali terlaksana secara rutin setiap hari Sabtu dengan delapan kali pertemuan selama periode kegiatan. Selain itu, santri menunjukkan peningkatan partisipasi, keberanian berbicara, serta penggunaan *vocabulary* dan *pronunciation* dalam praktik komunikasi. Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat didapatkan hasil dan kesimpulan yaitu terprogramnya kembali program *English Day* pada Pondok Pesantren Darul Amin Hidayatullah Kotagajah Lampung Tengah Berbasis *Enriching Vocabulary Using Word Jumble Race Game* dan budaya lokal berjalan dengan optimal.

Kata Kunci: Program *English Day*, *Enriching Vocabulary*, *Word Jumble Race Game*

Dipublikasikan oleh: Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat
Website: http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/jpm/index
DOI: https://doi.org/10.32332/dedikasi.v8i2.12734
P-ISSN 2686-3839 dan E-ISSN 2686-4347
Volume 8 Number 2, Juli-Desember 2026
Tulisan ini bersifat akses terbuka di bawah lisensi CC BY SA
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa merupakan kebutuhan penting dalam kehidupan sehari-hari karena melalui bahasa seseorang dapat menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi kepada orang lain. Bahasa juga digunakan untuk berbagi pengalaman, menyampaikan pendapat, serta mengekspresikan ide dalam interaksi sosial. Namun, penggunaan bahasa asing sering menjadi tantangan bagi pembelajar karena tidak digunakan secara intensif dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menyebabkan berbagai kendala, seperti keterbatasan kosakata, rendahnya rasa percaya diri dalam berbicara, serta kesulitan menyusun struktur bahasa secara tepat ketika berkomunikasi (Chou, 2024; Ambawani et al., 2025; Alhebshi & Gamlo, 2022). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi langsung peserta didik.

Bahasa Inggris merupakan kebutuhan dan menjadi standar komunikasi internasional bahasa asing yang kompleks karena terdiri dari keterampilan *listening, speaking, reading,* dan *writing* yang harus dipelajari yang semua skill tersebut membutuhkan penguasaan *vocabulary* yang cukup. Dengan menguasai kemampuan bahasa Inggris maka akan sejalan juga dengan peningkatan kualitas sumber daya manusia yang semakin hari harus menunjukkan kemajuan yang *significant* terhadap respon dari perkembangan zaman yang semakin pesat. Program *English Day* telah dijadwalkan sejak tahun lalu di Pondok Pesantren Darul Amin Hidayatullah Kotagajah sebagai upaya membiasakan santri menggunakan bahasa Inggris tidak hanya dalam pembelajaran formal di kelas, tetapi juga dalam komunikasi sehari-hari. Pada pelaksanaannya, para santri berusaha menyampaikan apa yang ingin mereka ungkapkan menggunakan bahasa Inggris, namun penggunaan bahasa tersebut masih sering dipengaruhi oleh bahasa daerah atau istilah yang dibawa dari lingkungan asal masing-masing. Diar Alfiah selaku pengurus menyampaikan bahwa kondisi tersebut menyebabkan program belum berjalan secara optimal. Fenomena ini umum terjadi dalam pembelajaran bahasa asing karena bahasa pertama pembelajar sering memengaruhi penggunaan bahasa kedua dalam komunikasi sehari -hari (Chou, 2024; Ambawani et al., 2025). Selain itu, lingkungan berbahasa yang belum terbentuk secara konsisten juga dapat memengaruhi keberhasilan program pembiasaan bahasa seperti *English Day* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa (Gao & Pan, 2023).

Kendala yang dialami dalam pelaksanaan program *English Day* adalah kurangnya penguasaan kosakata bahasa Inggris yang digunakan santri saat berbicara. Ketika mengalami kesulitan dalam menemukan padanan kata dalam bahasa Inggris, para santri cenderung berhenti berbicara dan lebih memilih menggunakan bahasa isyarat untuk menyampaikan maksud mereka (Diar, wawancara, 2023). Selain keterbatasan kosakata (*vocabulary*), santri juga mengalami kesulitan dalam melafalkan kata (*pronunciation*) sesuai dengan kaidah yang benar. Banyak santri mengucapkan kata berdasarkan bentuk tulisannya dengan pengaruh aksen bahasa daerah masing-masing sehingga pesan yang disampaikan menjadi kurang jelas dan sulit dipahami oleh lawan bicara. Fenomena ini umum terjadi pada pembelajar bahasa asing karena keterbatasan kosakata dan penguasaan pengucapan dapat memengaruhi kelancaran komunikasi dalam bahasa Inggris (Gao & Pan, 2023; Ambawani et al., 2025; Derakhshan, 2021).

Salah satu strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa asing adalah permainan edukatif berbasis kata, seperti Word Jumble Race Game. Word Jumble Race Game, yaitu permainan menyusun kata atau kalimat secara cepat dan tepat melalui aktivitas berkelompok maupun individu. Permainan ini membantu peserta didik memperkaya kosakata, melatih kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kerja sama, serta membangun kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa asing secara komunikatif (Sari & Putri, 2022; Rahmawati et al., 2023). Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Permainan berbasis bahasa dinilai mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkaya penguasaan kosakata, serta menciptakan

suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) juga terbukti dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan perkembangan kosakata dalam pembelajaran bahasa asing karena peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas kolaboratif dan komunikatif (Yu, 2023; Vnucko & Klimova, 2023; Ahmed et al., 2022). Dengan adanya unsur kompetisi dan kerja sama dalam permainan, peserta didik menjadi lebih aktif menggunakan bahasa target secara kontekstual sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada hafalan, tetapi juga praktik penggunaan bahasa.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini juga menggunakan pendekatan *Asset Based Community Development* (ABCD). pendekatan *Asset Based Community Development* (ABCD), yaitu pendekatan yang menekankan pada pemanfaatan potensi, aset, dan kekuatan yang dimiliki oleh masyarakat atau peserta sebagai dasar pengembangan program. Pendekatan ABCD memandang bahwa setiap komunitas memiliki sumber daya yang dapat dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran dan pemberdayaan secara berkelanjutan. Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, pendekatan ini memungkinkan peserta untuk terlibat aktif, bekerja sama, serta memanfaatkan kemampuan yang dimiliki dalam proses belajar. Pendekatan ABCD menempatkan aset, potensi, dan kapasitas komunitas sebagai dasar pengembangan program serta mendorong keterlibatan aktif anggota komunitas dalam proses pemberdayaan (Harahap & Azzukhruf, 2026; Omodan, 2023). Dengan demikian, kombinasi antara permainan edukatif dan pendekatan ABCD diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran bahasa asing yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis bahasa dapat meningkatkan motivasi, penguasaan kosakata, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada lingkungan sekolah formal dan belum banyak diterapkan dalam konteks pesantren yang memiliki karakteristik budaya dan kebiasaan komunikasi yang khas. Selain itu, penelitian sebelumnya umumnya hanya menitikberatkan pada penggunaan permainan edukatif tanpa mengintegrasikan budaya lokal santri sebagai bagian dari proses pembelajaran bahasa asing. Padahal, pengaruh bahasa daerah dan kebiasaan komunikasi sehari-hari menjadi salah satu faktor yang menyebabkan program *English Day* di Pondok Pesantren Darul Amin Hidayatullah Kotagajah belum berjalan optimal. Oleh karena itu, pengabdian ini menghadirkan kebaruan melalui kombinasi *Word Jumble Race Game* dengan pendekatan budaya lokal dalam konteks pesantren untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata, pelafalan, keberanian berkomunikasi, serta kemandirian santri dalam menggunakan bahasa Inggris. Kegiatan ini juga didukung dengan pendekatan *Asset Based Community Development* (ABCD) yang menekankan pemanfaatan potensi dan kemampuan santri dalam proses pembelajaran. Tujuan pengabdian ini adalah untuk mengoptimalisasi program *English Day* melalui penerapan *Enriching Vocabulary Using Word Jumble Race Game* berbasis budaya lokal guna meningkatkan kemampuan *vocabulary*, *pronunciation*, dan kepercayaan diri santri dalam berbahasa Inggris di Pondok Pesantren Darul Amin Hidayatullah Kotagajah Lampung Tengah.

METODOLOGI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan dua kelompok subjek utama, yaitu 40 santri sebagai peserta aktif dan 3 orang pengurus bidang bahasa sebagai mitra pelaksana. Ketiga pengurus bidang bahasa tersebut adalah Diar Alfiah, Triana Fadillah, dan Lilis Setiawati, yang masing-masing telah mendedikasikan diri selama dua tahun dalam membina dan mengelola program kebahasaan di Pondok Pesantren Darul Amin.

Ketiga pengurus bidang bahasa dipilih sebagai mitra strategis dalam kegiatan pengabdian ini karena memiliki karakteristik yang relevan dan mendukung keberhasilan program, antara lain karena 1) Pengalaman dan dedikasi: Diar Alfiah, Triana Fadillah, dan Lilis Setiawati telah menjalani masa

pengabdian selama dua tahun di Pondok Pesantren Darul Amin. Pengalaman tersebut menjadikan ketiganya memiliki pemahaman yang mendalam tentang kondisi, kebutuhan, dan dinamika lingkungan pesantren, khususnya dalam pengelolaan program kebahasaan, 2) Kompetensi kebahasaan: sebagai pengurus yang secara khusus menangani bidang bahasa, ketiganya memiliki kapasitas dalam pembinaan keterampilan berbahasa santri, baik dalam aspek penguasaan kosakata, tata bahasa, maupun praktik komunikasi lisan dan tulisan, 3) Peran strategis: dalam struktur kepengurusan pesantren, ketiga pengurus ini berkedudukan sebagai fasilitator sekaligus pengawas pelaksanaan program bahasa harian, sehingga mereka memiliki akses langsung dan intensif terhadap seluruh santri yang menjadi peserta pengabdian, 4) Komitmen institusional: ketiganya merupakan bagian dari sistem tata kelola pesantren yang telah berjalan, sehingga keterlibatan mereka dalam program pengabdian ini bersifat organik dan berkesinambungan dengan program yang sudah ada sebelumnya.

Sebanyak 40 santri yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Latar belakang pendidikan: para santri berasal dari jenjang pendidikan yang setara yaitu siswa MI dengan jenjang kelas 3 sampai kelas 6, sehingga memiliki tingkat pemahaman dasar yang relatif homogen terhadap materi kebahasaan yang diberikan, 2) Lingkungan belajar: mereka tinggal dan belajar dalam lingkungan pesantren yang menerapkan program bahasa secara terpadu dalam kehidupan sehari-hari, baik di dalam kelas maupun di luar kegiatan formal, 3) Motivasi belajar: para santri memiliki motivasi yang beragam dalam mengikuti program kebahasaan, mulai dari dorongan internal untuk menguasai bahasa asing hingga kewajiban institusional yang ditetapkan oleh pesantren, 4) Usia: secara umum, peserta berada pada rentang anak-anak, yakni kelompok yang berada pada fase perkembangan kognitif dan sosial yang produktif untuk pembelajaran bahasa.

Pemilihan ketiga pengurus bidang Bahasa, yaitu Diar Alfiah, Triana Fadillah, dan Lilis Setiawati dilakukan secara *purposive* (*purposive sampling*), yakni berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan pengabdian. Adapun kriteria yang digunakan dalam pemilihan tersebut meliputi: 1) Telah aktif mengabdi sebagai pengurus bidang bahasa di Pondok Pesantren Darul Amin sekurang-kurangnya selama dua tahun; 2) Memiliki tanggung jawab langsung dalam pengelolaan dan pembinaan program kebahasaan santri; 3) Berperan aktif dalam pengawasan dan evaluasi pelaksanaan program bahasa sehari-hari; dan 4) Bersedia terlibat secara aktif sebagai mitra dalam seluruh rangkaian kegiatan pengabdian, mulai dari perencanaan hingga evaluasi program.

Pendekatan *purposive sampling* ini dipilih karena ketiga individu tersebut dianggap paling kompeten dan memiliki posisi strategis untuk memberikan data, informasi, dan dukungan yang akurat dalam proses pelaksanaan pengabdian. Pemilihan 40 santri sebagai peserta pengabdian dilakukan melalui pendekatan *total sampling* atau sampel jenuh, mengingat jumlah keseluruhan santri yang terlibat dalam program bahasa di Pondok Pesantren Darul Amin memenuhi batas kelayakan untuk dijadikan subjek penelitian secara menyeluruh. Metode ini dipilih berdasarkan pertimbangan; 1) Jumlah populasi yang relatif terbatas (40 santri) memungkinkan seluruh anggota populasi dijadikan subjek pengabdian tanpa perlu melakukan pengambilan sampel lebih lanjut; 2) Keterlibatan seluruh santri memungkinkan hasil pengabdian lebih representatif dan menyeluruh dalam mencerminkan kondisi nyata yang ada di lapangan; 3) Seluruh santri yang dipilih merupakan peserta aktif dalam program kebahasaan yang dikelola oleh pengurus bidang bahasa, sehingga relevansinya dengan tujuan pengabdian dapat terjamin.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengabdian masyarakat dengan pendekatan metode ABCD (*Asset Based Community Development*). Adapun alasan yang melatarbelakangi pemilihan pendekatan metode ABCD adalah karena berangkat dari fokus masalah yang ada pada latar belakang masalah, yaitu: mendukung dan meningkatkan potensi yang sudah ada pada masyarakat untuk menciptakan situasi dan kondisi masyarakat yang produktif. Pendekatan ini sejalan dengan

prinsip *Asset-Based Community Development* yang menempatkan aset dan kapasitas komunitas sebagai dasar pengembangan program (Omodan, 2023). Dalam kegiatan ini, prinsip ABCD dioperasionalkan melalui identifikasi potensi, pemetaan aset, pengembangan hubungan dan prioritas kegiatan, implementasi program, serta monitoring dan evaluasi.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi kemampuan awal santri, penyusunan materi *vocabulary* yang disesuaikan dengan aktivitas sehari-hari dan budaya lokal santri, serta penerapan *Word Jumble Race Game* pada kegiatan *English Day*. Dalam permainan ini, santri diminta menyusun kata dan kalimat bahasa inggris secara cepat dan tepat, kemudian mempraktikkannya dalam percakapan sederhana bersama kelompoknya. Kegiatan ini dirancang untuk membantu santri meningkatkan penguasaan kosa kata, *pronunciation*, dan rasa percaya diri dalam berbicara bahasa inggris. Pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan penguasaan *vocabulary* karena peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas kolaboratif dan komunikatif (Yu, 2023; Vnucko & Klimova, 2023; Ahmed et al., 2022). Selain menciptakan suasana belajar lebih interaktif dan menyenangkan, kegiatan ini juga mendorong santri agar lebih aktif menggunakan bahasa inggris dalam komunikasi sehari-hari di lingkungan pesantren.

Langkah-langkah kegiatan pegabdian menggunakan metode ABCD terdiri dari 5 tahap yaitu: Pertama, mengenal atau melacak kekuatan atau potensi yang dimiliki oleh suatu komunitas. Kedua, melakukan pemetaan aset. Ketiga, melakukan analisis ekonomi masyarakat. Keempat, menciptakan relasi atau koneksi dari berbagai potensi yang dimiliki, menyusun prioritas kegiatan termasuk implementasi kegiatan, dan yang kelima adalah melakukan monitoring dan evaluasi untuk menilai seberapa besar keberhasilan kegiatan atau perubahan yang diharapkan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama kegiatan berlangsung. Observasi dilakukan untuk melihat partisipasi santri, keberanian berbicara, kemampuan *pronunciation*, dan penggunaan *vocabulary* selama kegiatan *English Day*. Wawancara dilakukan kepada pengurus bidang bahasa dan beberapa santri untuk mengetahui kendala serta perkembangan kemampuan bahasa Inggris peserta setelah mengikuti program. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Evaluasi kegiatan dilakukan pada akhir program dengan melihat perubahan keaktifan santri dalam menggunakan bahasa Inggris, peningkatan penguasaan kosakata, serta keberanian santri dalam melakukan komunikasi sederhana menggunakan bahasa Inggris di lingkungan pesantren.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pembiasaan program *English Day* berbasis *Enriching Vocabulary Using Word Jumble Race Game* dan budaya lokal di Pondok Pesantren Darul Amin Hidayatullah Kotagajah Lampung Tengah dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi dengan tingkat keterlaksanaan program mencapai sekitar 70% dari total rencana kegiatan yang telah disusun sebelumnya.

Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan komunikasi dan koordinasi bersama pengurus Pondok Pesantren Darul Amin Hidayatullah Kotagajah guna memperoleh izin pelaksanaan kegiatan sekaligus melakukan identifikasi kebutuhan program bahasa di lingkungan pesantren. Pada tahap awal ini, tim pengabdian melakukan kunjungan langsung ke pesantren untuk mengamati kondisi pembelajaran bahasa yang berlangsung dan mengidentifikasi potensi yang dimiliki komunitas melalui pendekatan *appreciative inquiry* atau wawancara apresiatif.

Sebelum wawancara dilaksanakan, terlebih dahulu dibentuk tim inti yang terdiri atas tiga pengurus bidang bahasa, yakni Diar Alfiah, Triana Fadillah, dan Lilis Setiawati, yang berperan sebagai

fasilitator dan penggerak komunitas dalam kegiatan pengabdian ini. Pendekatan wawancara apresiatif dipilih secara sadar karena berfokus pada pengalaman terbaik, pencapaian masa lalu, dan perubahan positif yang pernah dialami komunitas, sehingga memungkinkan tim pengabdian untuk membangun program di atas kekuatan yang sudah ada, bukan sekadar merespons kelemahan.



Gambar 1. Komunikasi dengan pengurus pondok Darul Amin Hidayatullah Kotagajah dan wawancara apresiatif
Sumber: Dokumentasi pribadi (2023)

Hasil wawancara apresiatif bersama ketiga pengurus bidang bahasa mengungkapkan beberapa temuan penting. Program *English Day* yang pernah berjalan sebelumnya belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya penguasaan kosakata (*vocabulary*) dan kemampuan pelafalan (*pronunciation*) santri, sehingga penggunaan bahasa Inggris dalam komunikasi sehari-hari di lingkungan pesantren masih bersifat sporadis dan tidak konsisten. Triana Fadillah, salah seorang pengurus bidang bahasa, menyampaikan dalam wawancara bahwa *"santri sebenarnya memiliki keinginan untuk berbicara bahasa Inggris, tetapi mereka sering berhenti di tengah kalimat karena tidak menemukan kata yang tepat."* Pernyataan ini mengindikasikan bahwa hambatan utama bukan terletak pada motivasi, melainkan pada minimnya modal linguistik yang dimiliki santri. Berdasarkan temuan tersebut, tim pengabdian menyusun jadwal kegiatan yang disesuaikan dengan rutinitas pesantren dan merancang pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada penguatan kosakata berbasis konteks keseharian santri.

Pelaksanaan

Tim pengabdian menyiapkan seluruh alat dan bahan pendukung kegiatan, meliputi kertas, spidol empat warna, *sticky note*, *banner*, map, dan alat tulis, serta merancang modul materi yang mencakup pengenalan kosakata, ekspresi sehari-hari, tata pelafalan, dan prosedur permainan *Word Jumble Race Game*. Pemilihan kosakata yang dijadikan bahan latihan dilakukan secara purposif, yakni dengan mengutamakan kosakata yang berkaitan langsung dengan aktivitas keseharian santri di lingkungan pesantren, seperti kegiatan ibadah, interaksi antar santri, rutinitas belajar, dan aktivitas di asrama.

Pada tahap ini, tim pengabdian memfasilitasi pelatihan kepada santri dan ketiga pengurus bidang bahasa dengan menyajikan materi yang mencakup konsep dasar *enriching vocabulary*, pentingnya keterampilan berbahasa Inggris, tata cara pelafalan dan pengucapan kosakata yang benar, serta intonasi yang tepat dalam berkomunikasi. Materi pemantik yang disampaikan di awal sesi dirancang untuk membangun kesadaran santri tentang relevansi bahasa Inggris dalam konteks kehidupan global, sekaligus menumbuhkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar.



Gambar 2. Mempersiapkan alat, bahan, dan keperluan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian
Sumber: Dokumentasi pribadi (2023)

Dalam pelaksanaannya, program *English Day* dijalankan secara rutin setiap hari Sabtu satu kali dalam sepekan, dengan durasi yang disesuaikan dengan jadwal kegiatan pesantren. Kegiatan pada setiap pertemuan mencakup: (1) penghafalan kosakata dan ekspresi yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari, (2) pemahaman tata bahasa (*grammar*) dan pelafalan (*pronunciation*), serta (3) praktik berbicara (*speaking*) secara langsung dengan menggunakan kosakata yang kontekstual. Oleh karena itu, penguatan keterampilan berbahasa Inggris menjadi bekal penting bagi para santri agar mampu beradaptasi dan berkontribusi di masyarakat yang semakin global (Gao & Pan, 2023; Ambawani et al., 2025; Ilahiyati et al., 2023).



Gambar 3. Penyampaian materi dan tujuan di awal kegiatan oleh tim pengabdian Sumber: Dokumentasi pribadi (2023)

Program *English Day* merupakan salah satu strategi pembiasaan yang dapat menciptakan lingkungan berbahasa inggris dan mendorong peserta didik menggunakan bahasa inggris dalam komunikasi sehari-hari. Penelitian Silvia et al. (2023) menunjukkan bahwa program *English Day* dapat mendukung peningkatan kemampuan berbicara, meskipun keterbatasan kosakata dan kepercayaan diri masih menjadi tantangan.

Tim pengabdian memfasilitasi dan mendampingi ustazah dalam pelatihan dengan mempraktikkan langsung program *English Day* berbasis *Enriching Vocabulary Using Word Jumble Race Game* dan budaya lokal, mulai dari konsep, pentingnya keterampilan berbahasa Inggris, tata cara pelafalan dan pengucapan kosakata yang benar, serta intonasi yang tepat dalam berkomunikasi. Kosakata yang dipraktikkan berupa kata dan frasa yang berkaitan dengan keseharian dan budaya yang ada dalam kehidupan santri di Pondok Pesantren Darul Amin Hidayatullah Kotagajah. Sadeghi et al. (2022)

menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung peningkatan penguasaan kosakata sekaligus motivasi belajar bahasa.



Gambar 4. Pelatihan dengan mempraktikan langsung Program English Day Berbasis *Enriching Vocabulary Using Word Jumble Race Game* dan Budaya Lokal
Sumber: Dokumentasi pribadi (2023)

Antusiasme santri dapat dilihat melalui pengamatan terhadap tingkat partisipasi aktif dalam setiap sesi kegiatan. Pada pertemuan pertama, hanya 8 dari 40 santri (20%) yang secara sukarela merespons pertanyaan atau mencoba mengucapkan kosakata bahasa Inggris tanpa diminta terlebih dahulu. Namun, mulai dari pertemuan keempat, jumlah santri yang secara aktif berpartisipasi meningkat menjadi 27 dari 40 santri (67,5%), sebagaimana dicatat dalam lembar observasi lapangan.

Peningkatan partisipasi ini juga tercermin dari durasi keterlibatan santri dalam permainan *Word Jumble Race Game*. Pada sesi awal, banyak santri yang memilih berdiam diri dan menunggu rekan kelompok mereka menyusun kata, tetapi pada sesi-sesi berikutnya, hampir semua anggota kelompok tampak aktif berdiskusi, saling mengoreksi, dan berlomba menyusun kata dengan cepat. Diar Alfiah, pengurus bidang bahasa, mencatat dalam laporannya bahwa *"kami melihat santri yang biasanya pasif dalam kegiatan bahasa mulai maju ke depan dan mencoba menjawab tanpa harus dipanggil namanya terlebih dahulu."* Perubahan perilaku ini menunjukkan adanya pergeseran dari keterlibatan yang bersifat pasif menuju partisipasi yang bersifat proaktif, yang merupakan indikator nyata dari meningkatnya antusiasme belajar.

Antusiasme juga ditunjukkan melalui respons santri terhadap elemen kompetitif dalam *Word Jumble Race Game*. Sejumlah santri secara spontan meminta sesi permainan diperpanjang atau meminta variasi kosakata baru yang lebih menantang, yang mengindikasikan munculnya motivasi belajar intrinsik yang bersumber dari rasa senang dan kepuasan dalam mengikuti kegiatan. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang memadukan permainan bersifat *challenging* dan mampu menumbuhkan rasa bangga pada peserta yang berhasil memenangkan permainan, sehingga menciptakan motivasi belajar yang berkelanjutan dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris dengan lebih efektif (Gao & Pan, 2023; Ilahiyati et al., 2023; Pertiwi et al., 2024).



Gambar 5. Aktifitas dan partisipasi santri dalam kegiatan pelatihan dengan mempraktikkan langsung program *English Day* berbasis "*Enriching Vocabulary Using Word Jumble Race Game* dan budaya lokal
Sumber: Dokumentasi pribadi (2023)

Sebelum program ini berjalan, pembelajaran kosakata bahasa Inggris di pesantren dilaksanakan melalui metode hafalan konvensional yang bersifat individual dan cenderung membebani santri secara psikologis, karena kesalahan pelafalan sering kali menjadi sumber rasa malu di hadapan kelompok. Dengan diperkenalkannya *Word Jumble Race Game*, suasana belajar bergeser dari yang sebelumnya bersifat evaluatif menjadi eksploratif. Dalam suasana permainan, kesalahan diperlakukan sebagai bagian dari proses, bukan sebagai kegagalan. Hal ini terkonfirmasi melalui catatan observasi tim pengabdian yang mencatat adanya penurunan perilaku *self-silencing* yakni kecenderungan santri untuk tidak berbicara karena takut salah dari 75% santri pada pertemuan pertama menjadi 30% santri pada pertemuan kedelapan. Penurunan ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis permainan secara konsisten membangun rasa aman psikologis (*psychological safety*) dalam proses belajar bahasa.

Sejumlah santri juga menyampaikan secara langsung kepada pengurus bidang bahasa bahwa mereka tidak merasakan tekanan yang sama seperti saat belajar kosakata dengan cara menghafal. Salah seorang santri menyatakan bahwa *"kalau pakai game, kita tidak takut salah karena semua orang juga sedang mencoba."* Pernyataan ini mencerminkan persepsi santri bahwa lingkungan belajar berbasis permainan menciptakan ruang yang lebih egaliter dan suportif, dimana rasa takut terhadap penilaian sosial berkurang secara signifikan.

Hal ini sejalan dengan penelitian Nisyak et al. (2025) yang menunjukkan bahwa permainan *Jumbled Letters* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Permainan yang bersifat menantang dan kompetitif juga dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selama periode kegiatan, tim pengabdian melakukan monitoring dan evaluasi untuk menilai keberhasilan kegiatan serta perubahan yang diharapkan. Monitoring dan evaluasi merupakan bagian penting dalam pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) karena berfungsi untuk menilai proses pelaksanaan kegiatan sekaligus mengukur capaian yang telah diperoleh. Tim pengabdian dapat melakukan monitoring dan evaluasi melalui observasi partisipasi santri, dokumentasi kegiatan, serta diskusi bersama pengurus bidang bahasa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan *Enriching Vocabulary Using Word Jumble Race Game* berbasis budaya lokal mampu membantu meningkatkan penggunaan *vocabulary*, *pronunciation*, dan keberanian santri dalam menggunakan bahasa Inggris selama program *English Day* berlangsung. Adapun bentuk asesmen pada kegiatan monitoring dan evaluasi ini sesuai dengan pendapat para ahli bahwa: monitoring dan evaluasi juga dapat dilakukan secara partisipatif dengan melibatkan masyarakat atau

peserta kegiatan agar hasil penilaian lebih komprehensif dan objektif. Beberapa teknik yang dapat digunakan dalam proses monitoring dan evaluasi antara lain penyusunan timeline kegiatan, dokumentasi foto, serta penggunaan indikator capaian untuk menilai keberhasilan program yang dilaksanakan (Oginga et al., 2023; Pertiwi et al., 2024; Prastiwi & Lestari, 2025).



Gambar 6. Monitoring dan evaluasi program *English Day* Berbasis "*Enriching Vocabulary Using Word Jumble Race Game* dan budaya lokal
Sumber: Dokumentasi pribadi (2023)

Adapun aktivitas dan penggunaan *Enriching Vocabulary Using Word Jumble Race Game* dan budaya lokal pembiasaan program *English Day* pada Pondok Pesantren Darul Amin Hidayatullah Kotagajah Lampung Tengah di lakukan secara rutin satu minggu sekali yaitu setiap akhir pekan atau hari sabtu. Kegiatan program *English Day* dilakukan di Pondok Pesantren Darul Amin Hidayatullah Kotagajah Lampung Tengah. Berikut gambaran kegiatan pembiasaan program *English Day* berbasis "*Enriching Vocabulary Using Word Jumble Race Game* dan budaya lokal. Kegiatan pembelajaran pada aktifitas ini berupa menghafalkan pilihan kosakata (*vocabulary*) dan ekspresi (*expression*) yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, memahami tata Bahasa (*grammar*) dan pengucapan (*pronunciation*) dan praktik berbicara (*speaking*) secara langsung dengan menggunakan kosakata yang ada dalam lingkungan pondok sehari-hari.



Gambar 7. Aktivitas dan penggunaan *Enriching Vocabulary Using Word Jumble Race Game* dan budaya lokal pembiasaan program *English Day* pada Pondok Pesantren Darul Amin Hidayatullah Kotagajah Lampung Tengah
Sumber: Dokumentasi pribadi (2023)

Kegiatan pengabdian pembiasaan program *English Day* berbasis *Enriching Vocabulary Using Word Jumble Race Game* dan budaya lokal di Pondok Pesantren Darul Amin Hidayatullah Kotagajah Lampung Tengah telah terlaksana sebanyak delapan pertemuan dari total program yang direncanakan selama periode Juni–September 2023. Persentase keterlaksanaan program mencapai 70% berdasarkan

capaian kegiatan yang meliputi tahap koordinasi dengan pengurus pesantren, penyusunan materi *vocabulary*, pelaksanaan pelatihan dan praktik *Word Jumble Race Game*, serta monitoring program *English Day*. Temuan dari kegiatan pengabdian ini memiliki implikasi yang signifikan dan relevan bagi pengembangan pembelajaran bahasa Inggris di lingkungan pesantren secara lebih luas. Setidaknya terdapat empat dimensi implikasi yang dapat didiskusikan secara substantif. Pesantren sebagai institusi pendidikan memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari sekolah formal pada umumnya, yakni adanya komunitas yang hidup dan berinteraksi secara intensif selama 24 jam dalam satu lingkungan terpadu. Karakteristik ini sesungguhnya merupakan keunggulan komparatif yang luar biasa dalam konteks pembelajaran bahasa, karena memberikan kesempatan praktik bahasa yang jauh lebih besar dibandingkan dengan lingkungan sekolah konvensional yang hanya berlangsung selama jam pelajaran. Namun, keunggulan ini hanya dapat dimaksimalkan apabila lingkungan pesantren secara aktif dirancang sebagai *language-rich environment*, yakni lingkungan yang kaya akan stimulus bahasa dan menyediakan ruang yang aman bagi santri untuk bereksperimen dengan bahasa tanpa rasa takut.

Program *English Day* yang dirancang berbasis permainan dan konteks budaya lokal merupakan salah satu bentuk konkret dari desain lingkungan belajar semacam itu. Implikasinya, pesantren-pesantren lain yang ingin mengembangkan program kebahasaan perlu mempertimbangkan pendekatan serupa tidak hanya sebagai kegiatan ekstrakurikuler, tetapi sebagai bagian dari ekosistem belajar yang terintegrasi dalam rutinitas harian santri. Temuan pengabdian ini juga memberikan penegasan penting tentang peran strategis pengurus bidang bahasa dalam hal ini Diar Alfiah, Triana Fadillah, dan Lilis Setiawati sebagai aktor kunci dalam keberlanjutan program kebahasaan. Selama ini, pengurus bahasa di pesantren seringkali hanya difungsikan sebagai penegak aturan bahasa (*language enforcer*), yakni pihak yang bertugas memberikan sanksi kepada santri yang melanggar peraturan berbahasa. Pendekatan semacam ini terbukti kurang efektif karena menciptakan asosiasi negatif antara aturan bahasa dan rasa takut, yang justru memperkuat kecemasan berbahasa (*language anxiety*) santri.

Melalui kegiatan pengabdian ini, ketiga pengurus bidang bahasa dialihperankan menjadi fasilitator pembelajaran yang partisipatif, yakni pihak yang mendampingi, memotivasi, dan menciptakan pengalaman belajar bahasa yang menyenangkan bagi santri. Pergeseran peran ini memiliki implikasi yang luas: pesantren-pesantren lain perlu menginvestasikan sumber daya dalam pembinaan kompetensi pedagogis pengurus bidang bahasa, tidak hanya pada penguasaan bahasa Inggris itu sendiri, tetapi juga pada kemampuan mereka dalam merancang dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.Salah satu elemen pembeda dari program yang diterapkan dalam pengabdian ini adalah pengintegrasian budaya lokal sebagai konteks pembelajaran kosakata. Kosakata yang dilatihkan tidak diambil dari buku teks generik yang sering kali menggunakan konteks budaya asing yang jauh dari kehidupan santri, melainkan dipilih secara purposif berdasarkan aktivitas dan nilai-nilai yang hidup dalam keseharian komunitas pesantren. Dalam konteks pesantren, penggunaan kosakata yang berkaitan dengan aktivitas ibadah, interaksi sosial antar santri, dan nilai-nilai kepesantrenan tidak hanya memudahkan proses penghafalan, tetapi juga membangun jembatan kognitif antara dunia yang sudah dikenal santri dengan bahasa asing yang sedang dipelajari. Implikasinya, pengembangan materi bahasa Inggris di pesantren idealnya tidak hanya mengadopsi kurikulum generik, tetapi perlu dikembangkan secara kontekstual dengan melibatkan pengurus dan santri dalam proses penyusunan bahan ajar.

Untuk memastikan keberlanjutan program, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan oleh pesantren-pesantren yang ingin mengadopsi pendekatan serupa. Pertama, program *English Day* perlu diinstitusionalisasikan sebagai bagian dari kurikulum pesantren yang memiliki standar pelaksanaan yang jelas, bukan sekadar kegiatan insidental. Kedua, pengurus bidang bahasa perlu mendapatkan pelatihan berkelanjutan dalam pengembangan variasi permainan bahasa yang dapat disesuaikan dengan tema kosakata yang sedang dipelajari. Ketiga, mekanisme evaluasi yang lebih terstruktur seperti portofolio kosakata santri atau rekaman percakapan berkala perlu dikembangkan untuk mengukur kemajuan belajar secara lebih objektif dari waktu ke waktu.

Dalam skala yang lebih luas, model pengabdian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan program penguatan bahasa Inggris di jaringan pesantren di Lampung maupun di tingkat nasional, mengingat potensi besar yang dimiliki pesantren sebagai komunitas belajar bahasa yang intensif namun belum sepenuhnya dimaksimalkan. Kolaborasi antara perguruan tinggi, dalam hal ini UIN Jurai Siwo Lampung, dengan komunitas pesantren melalui skema pengabdian masyarakat yang berkelanjutan merupakan salah satu bentuk konkret dari tanggung jawab institusional dalam mendorong peningkatan mutu pendidikan bahasa di lingkungan pendidikan Islam.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui pembiasaan program *English Day* berbasis *Enriching Vocabulary Using Word Jumble Race Game* dan budaya lokal di Pondok Pesantren Darul Amin Hidayatullah Kotagajah Lampung Tengah telah membantu mengoptimalkan pelaksanaan program *English Day* di lingkungan pesantren. Penerapan *Word Jumble Race Game* yang dipadukan dengan budaya lokal mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, penguasaan *vocabulary*, *pronunciation*, serta keberanian santri dalam menggunakan bahasa Inggris pada kegiatan komunikasi sehari-hari. Selain itu, pembiasaan penggunaan kosakata dan ekspresi yang sesuai dengan aktivitas santri di lingkungan pesantren membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan menyenangkan. Program *English Day* juga telah terlaksana secara rutin setiap hari Sabtu sebagai bentuk pembiasaan berbahasa Inggris di lingkungan pesantren.

Implikasi dari kegiatan ini menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif berbasis budaya lokal dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bahasa Inggris di lingkungan pesantren, khususnya dalam mendukung program pembiasaan bahasa asing. Oleh karena itu, kegiatan serupa diharapkan dapat dikembangkan secara lebih berkelanjutan dengan melibatkan lebih banyak santri, penambahan variasi media pembelajaran, serta evaluasi yang lebih terukur agar efektivitas program dapat diketahui secara lebih komprehensif. Selain itu, pendekatan ini juga dapat diterapkan pada lembaga pendidikan lain yang memiliki karakteristik lingkungan belajar berbasis komunitas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim riset pengabdian mengucapkan terima kasih banyak kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) UIN Jurai Siwo Lampung yang telah memfasilitasi kegiatan pengabdian ini, juga teruntuk Pondok Pesantren Darul Amin Hidayatullah Kotagajah yang telah membantu memberikan data terkait penelitian pengabdian ini.

KONTRIBUSI PENULIS

AS membuat konsep kegiatan pengabdian, merancang kegiatan riset pengabdian, serta menuliskan bagian pendahuluan, metode, landasan teori, dan hasil kegiatan dalam naskah artikel ilmiah. VON berkontribusi dalam melengkapi kajian teori, membantu pengumpulan dan pengolahan data kegiatan pengabdian, serta menambahkan informasi yang relevan dalam penyusunan naskah. MB berperan dalam menyiapkan data lapangan, membantu analisis hasil kegiatan, serta menyusun bagian kesimpulan dalam artikel. KAS berkontribusi dalam proses penyuntingan naskah, penyesuaian sistematika penulisan artikel ilmiah, serta melakukan pemeriksaan akhir terhadap isi dan bahasa naskah sebelum dipublikasikan.

REFERENSI

Ahmed, A. A., Sayed, B. T., Wekke, I. S., Widodo, M., Rostikawati, D., Ali, M. H., Abdul Hussein, H. A., & Azizian, M. (2022). An empirical study on the effects of using Kahoot as a game-based learning tool on EFL learners' vocabulary recall and retention. *Education Research International*, 2022, 9739147. https://doi.org/10.1155/2022/9739147

Alhebshi, A. A., & Gamlo, N. (2022). The effects of mobile game-based learning on Saudi EFL foundation year students' vocabulary acquisition. *Arab World English Journal*, 13(1), 408–425. https://doi.org/10.24093/awej/vol13no1.27

Ambawani, S., Astasari, I., & Rukiati, E. (2025). Overcoming barriers to EFL speaking proficiency: A multidimensional analysis of language learning challenges. *Journal of English in Academic and Professional Communication*. https://doi.org/10.25047/jeapco.v11i1.5769

Chou, M. H. (2024). Communication strategies, difficulties, and speaking tasks in foreign language learning. SAGE Open, 14(3). https://doi.org/10.1177/21582440241266324

Derakhshan, A. (2021). The predictability of foreign language speaking anxiety and willingness to communicate in EFL contexts. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*, 6(1). https://doi.org/10.1186/s40862-021-00117-w

Gao, Y., & Pan, L. (2023). Learning English vocabulary through playing games: The gamification design of vocabulary learning applications and learner evaluations. *The Language Learning Journal*, 51(4), 451–471. https://doi.org/10.1080/09571736.2023.2217828

Harahap, A. F., & Azzukhruf, M. W. (2026). Perumusan Tatanan Pesantren Rintisan melalui Siklus 5-D Asset-Based Community Development (ABCD). *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama, 26*(1), 62–73. https://doi.org/10.14421/aplikasia.v26i1.4425

Ilahiyati, N., Rohmah, Z., & Hamamah. (2023). The implementation of Wordwall games in vocabulary learning. *Indonesian Journal of English Education*, 10(1), 144–159. https://doi.org/10.15408/ijee.v10i1.29905

Nisyak, R., Syahrul, S., Eliza, E., & Kardena, A. (2025). The effect of using jumbled letter game toward students' vocabulary mastery at MTs Terpadu Guguak Randah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 2972–2977.

Oginga, P. A., Odongo, A. O., & Nguku, J. N. (2023). Influence of participatory monitoring and evaluation on decision-making in maternal and newborn health programs in Mombasa County, Kenya. *Journal of Public Health Policy*, 44(3), 435–448. https://doi.org/10.1057/s41271-023-00421-w

Omodan, T. C. (2023). Analysis of Asset-Based Community Development to Transform Rural Schools in South Africa. *Interdisciplinary Journal of Rural and Community Studies*, 5(2). https://doi.org/10.38140/ijrcs-2023.vol5.02

Pertiwi, A., Danial, H., Asnur, S. M., & Abdullah, D. (2024). Increasing understanding of foreign language vocabulary through technology-based educational games. *International Journal of Language and Ubiquitous Learning*, 1(4), 305–316. https://doi.org/10.70177/ijlul.v1i4.698

Prastiwi, F. D., & Lestari, T. D. (2025). Digital game-based learning in enhancing English vocabulary: A systematic literature review. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 349–358. https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.382

Rahmawati, I., Kusuma, R., & Ananda, F. (2023). Educational Games in Foreign Language Learning to Improve Students' Motivation and Vocabulary Mastery. *Journal of Language Teaching and Learning*, 4(2), 88–97.

Sadeghi, K., Sağlık, E., Mede, E., Samur, Y., & Comert, Z. (2022). The effects of implementing gamified instruction on vocabulary gain and motivation among language learners. *Heliyon*, 8(11), e11811. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e11811

Sari, N., & Putri, A. (2022). The Use of Word Games in Enhancing Students' English Vocabulary Achievement. *Journal of English Education Studies*, 5(1), 34–42.

Silvia, E., Rosmiyati, E., & Zam, M. A. A. (2023). English Day program to improve the students' speaking performance. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(2). https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i2.4090

Vnucko, N., & Klimova, B. (2023). The impact of game-based learning on vocabulary acquisition in English language teaching. *Education Sciences*, 13(5), 487.

Yu, Z. (2023). Motivational effects of digital game-based language learning on EFL students. *Sustainability*, 15(3), 2145.