JOURNAL OF HUMAN AND EDUCATION

E-ISSN: 2776-5857 | P-ISSN: 2776-7876
Website: https://jahe.or.id/index.php/jahe
Vol. 6, No. 5 (2026)
:

Pemanfaatan Permainan Tebak Hewan (*Guessing Animal*) Sebagai Media Stimulasi *Vocabulary Skill* Bahasa Inggris Di Desa Sriwungu

Faidzun Jatur Priona[1*], Rifka Nurhaliza[1], Erymka Ariyani[1], Sri Wahyuni[2], Safrida Tri Kusuma Sari[2]
[1]Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Aisyah Pringsewu, Indonesia
[2]Program Studi S1 Farmasi, Universitas Aisyah Pringsewu, Indonesia
**Email Korespondensi: Jaturpriona.faidzun41@gmail.com*

ABSTRAK

Kemampuan kosakata bahasa Inggris anak sekolah dasar di Desa Sriwungu, Kecamatan Banyumas, tergolong rendah akibat pembelajaran yang berorientasi pada hafalan, keterbatasan media interaktif, dan rendahnya kepercayaan diri anak dalam melafalkan kata asing. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan menstimulasi *vocabulary skill* anak melalui permainan tebak hewan (*Guessing Animal*) dengan pendekatan *edutainment*. Kegiatan dilaksanakan menggunakan pendekatan *participatory action research* (PAR) dan *experiential learning* dengan rancangan evaluasi *one group pretest-posttest* melalui empat tahap, yaitu persiapan dan koordinasi, sosialisasi dan pembukaan, implementasi permainan, serta evaluasi dan keberlanjutan. Permainan dilakukan secara berkelompok dengan media kartu bergambar dalam tiga ronde, yaitu menebak gambar, gerak, dan suara hewan. Hasil tes kosakata terhadap 24 peserta menunjukkan peningkatan rerata skor dari 32,5 pada *pretest* menjadi 64,6 pada *posttest*. Hasil observasi fasilitator pada kegiatan tanggal 3 Agustus 2026 menunjukkan bahwa anak yang semula pasif dan pemalu menjadi lebih berani menjawab, mampu menyebutkan kosakata hewan dalam bahasa Inggris tanpa menerjemahkannya terlebih dahulu, serta menunjukkan kerja sama dan sikap saling membantu dalam kelompok. Dengan demikian, permainan *Guessing Animal* layak digunakan sebagai media pembelajaran kosakata yang menyenangkan. Perangkat permainan telah diserahkan kepada guru dan perangkat desa agar dapat digunakan secara berkelanjutan.

Kata Kunci: *Guessing Animal*, *vocabulary skill*, *edutainment*, pengabdian kepada masyarakat, bahasa Inggris anak.

ABSTRACT

The English vocabulary mastery of elementary school children in Sriwungu Village, Banyumas District, remains low due to rote-memorization-oriented teaching, limited interactive media, and children's low confidence in pronouncing foreign words. This community service program aimed to stimulate children's vocabulary skills through the Guessing Animal game using an edutainment approach. The program employed participatory action research (PAR) and experiential learning, with a one-group pretest-posttest evaluation design, and was carried out in four stages: preparation and coordination, socialization and opening, game implementation, and evaluation and sustainability. The game was played in groups using picture cards in three rounds: guessing

from pictures, movements, and animal sounds. Vocabulary test results from 24 participants showed that the mean score increased from 32.5 in the pretest to 64.6 in the posttest. Facilitators' observations during the activity on 3 August 2026 showed that initially passive and shy children became more confident in answering, named animals directly in English without translating first, and displayed cooperation and mutual help within their groups. Therefore, Guessing Animal is suitable as an enjoyable medium for vocabulary learning. The game kit has been handed over to teachers and village officials to support its sustained use.
Keywords: *Guessing Animal, vocabulary skill, edutainment, community service, elementary school children.*

PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata merupakan fondasi bagi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Inggris, serta menentukan keberhasilan peserta didik dalam memahami dan menggunakan bahasa. Pada anak usia sekolah dasar, kosakata lebih mudah diserap dan dipertahankan apabila diperkenalkan melalui pembelajaran yang menyenangkan (Romadhon & Firmansyah, 2026).

Namun demikian, penguasaan kosakata bahasa Inggris anak sekolah dasar masih menjadi tantangan. Rendahnya penguasaan kosakata dipengaruhi oleh metode pengajaran yang kurang bervariasi dan bergantung pada buku teks sehingga siswa merasa jenuh. Pembelajaran yang didominasi ceramah juga menjadikan siswa pasif dan pembelajaran berpusat pada guru (Nurbaiti dkk., 2025). Kondisi serupa ditemukan di Desa Sriwungu, Kecamatan Banyumas. Pembelajaran bahasa Inggris di desa tersebut cenderung berorientasi pada hafalan tekstual serta didominasi metode ceramah dan penugasan tertulis, sedangkan alat peraga, kartu bergambar, dan permainan edukatif berbahasa Inggris masih sangat terbatas. Selain itu, guru pendamping belum terlatih dalam merancang pembelajaran berbasis permainan.

Faktor afektif juga berperan penting dalam pembelajaran bahasa. Anak yang takut salah dan malu cenderung enggan menjawab pertanyaan atau berbicara di depan teman (Mawardah & Jannah, 2025). Kecenderungan serupa tampak di Desa Sriwungu, yaitu banyak anak merasa malu dan takut salah ketika diminta melafalkan kata dalam bahasa Inggris sehingga memilih diam.

Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) menjadi salah satu alternatif karena mengintegrasikan unsur permainan dengan materi pelajaran sehingga kegiatan belajar lebih menantang, interaktif, dan menyenangkan. Penelitian eksperimen di sekolah dasar melaporkan bahwa model ini berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris (Nurbaiti dkk., 2025). Di samping itu, pelibatan gerak tubuh melalui *Total Physical Response* (TPR) membuat siswa antusias dan aktif merespons instruksi berbahasa Inggris. Metode ini telah diperkenalkan kepada guru sekolah dasar agar suasana kelas lebih menyenangkan dan siswa tidak hanya duduk dan mencatat (Heriyawati dkk., 2023).

Sejumlah kegiatan pengabdian sebelumnya telah memanfaatkan permainan untuk mengenalkan kosakata dan melatih keterampilan berbahasa Inggris anak sekolah dasar, antara lain melalui permainan tebak gambar (Nurdianingsih dkk., 2023; Zahra dkk., 2026). Media *Happy Clothespin* (N. Fitriani dkk., 2023), *game-based learning*, dan aktivitas musikal (Adhitya dkk., 2026; Ekalia dkk., 2026) juga digunakan untuk tujuan serupa. Kegiatan ini melengkapi upaya tersebut dengan memadukan tiga bentuk tebakan, yaitu gambar, gerak, dan suara, dalam satu permainan kelompok. Selain itu, kegiatan ini disertai

pendampingan fasilitator dan penyerahan perangkat permainan kepada guru dan perangkat desa agar dapat digunakan secara berkelanjutan.

Tujuan kegiatan ini adalah menstimulasi dan meningkatkan *vocabulary skill* bahasa Inggris anak-anak Desa Sriwungu melalui permainan *Guessing Animal*. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan (1) memperkenalkan puluhan kosakata bertema hewan beserta arti dan pelafalannya, (2) menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan dengan pendekatan *edutainment*, serta (3) menumbuhkan keberanian anak dalam melafalkan dan menggunakan kosakata bahasa Inggris pada komunikasi sederhana. Kegiatan ini juga merupakan wujud pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi melalui keterlibatan mahasiswa dalam pemberdayaan masyarakat.

METODE

1. Rancangan dan Sasaran Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan *participatory action research* (PAR) yang melibatkan anak-anak, guru, dan perangkat desa pada setiap tahap, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Penyampaian materi mengikuti pendekatan *experiential learning* dan *edutainment*, yaitu pembelajaran yang dikemas dalam suasana bermain. Pada pendekatan *experiential learning*, peserta terlibat langsung dalam pengalaman belajar, kemudian merefleksikannya (Samsudin dkk., 2025). Efektivitas kegiatan dievaluasi dengan rancangan *one group pretest-posttest*, yaitu tes kosakata yang diberikan sebelum dan sesudah permainan untuk mengetahui perubahan penguasaan kosakata. Instrumen yang digunakan terdiri atas (1) tes kosakata tertulis berisi 20 butir soal dengan rentang skor 0–100 yang dihitung dari jumlah jawaban benar dikalikan 5, dan (2) lembar observasi fasilitator dengan empat aspek, yaitu penguasaan kosakata, kepercayaan diri, pelafalan, serta suasana dan kerja sama. *Pretest* dan *posttest* dilaksanakan pada hari yang sama sehingga hasilnya menggambarkan perubahan jangka pendek.

Sasaran kegiatan adalah anak-anak usia sekolah dasar (kelas 3 sampai kelas 6) di Desa Sriwungu, Kecamatan Banyumas, dengan guru pendamping dan perangkat desa sebagai mitra. Jumlah peserta yang mengikuti *pretest* dan *posttest* adalah 24 anak, terdiri atas 14 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Kegiatan dilaksanakan pada 3 Agustus 2026 di Balai Desa Sriwungu. Peserta dibagi ke dalam kelompok kecil beranggotakan empat sampai lima anak secara heterogen berdasarkan usia dan kemampuan.

2. Landasan Teoretis Permainan

Permainan *Guessing Animal* dirancang berdasarkan tiga landasan. Pertama, *game-based learning*, yaitu penggunaan unsur permainan seperti tantangan, persaingan antarkelompok, dan interaksi untuk mendorong keterlibatan aktif siswa (Nurbaiti dkk., 2025). Kedua, media visual berupa kartu bergambar, karena siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah mempelajari kosakata apabila disertai gambar, lebih menyukai belajar sambil beraktivitas, dan lebih memilih belajar bersama teman (R. T. Fitriani dkk., 2026). Ketiga, gerak dan suara sebagai ciri *Total Physical Response*, yaitu menghubungkan kata dengan respons fisik agar pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan (Heriyawati dkk., 2023).

3. Tahapan Pelaksanaan

Tahap pertama adalah persiapan dan koordinasi. Tim melakukan survei untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran bahasa Inggris, berdiskusi dengan kepala desa, guru sekolah dasar, dan orang tua murid, serta menyepakati jadwal, jumlah peserta, dan teknis kegiatan bersama perangkat desa dan sekolah. Tim menyiapkan kartu bergambar, soal *pretest* dan *posttest*, serta lembar panduan permainan bagi fasilitator, kemudian melatih guru dan kader desa sebagai fasilitator permainan.

Tahap kedua adalah sosialisasi dan pembukaan. Kegiatan dibuka dengan sambutan kepala desa dan ketua tim, penjelasan maksud, tujuan, dan manfaat program, serta permainan ringan berupa nyanyian dan tepuk semangat untuk mencairkan suasana. Peserta kemudian dibagi ke dalam kelompok dan mengerjakan tes awal berupa lembar soal sederhana yang bersifat nonformal dan tidak menimbulkan tekanan psikologis.

Tahap ketiga adalah implementasi permainan. Fasilitator memperkenalkan 20–30 kosakata hewan melalui kartu bergambar sambil mengucapkan namanya dengan jelas, kemudian diikuti oleh seluruh peserta secara serempak. Tim mendemonstrasikan aturan *Guessing Animal*, yaitu satu anak berperan sebagai penebak (*guesser*), sedangkan anggota kelompok lain memberikan petunjuk (*clue*) berupa ciri fisik, habitat, suara, atau gerakan hewan dalam bahasa Inggris tanpa menyebutkan nama hewannya. Setiap kelompok bermain secara bergiliran dalam tiga ronde, yaitu menebak gambar, menebak gerak, dan menebak suara. Setelah itu, fasilitator mengulas kembali seluruh kosakata, dan anak-anak mengisi lembar kerja (*worksheet*) berupa menulis ulang kata, mencocokkan gambar, atau mengisi teka-teki silang.

Tahap keempat adalah evaluasi, penutupan, dan keberlanjutan. Peserta mengerjakan *posttest* dengan tingkat kesulitan dan materi yang sama dengan *pretest*. Tim bersama mitra mengevaluasi kelebihan, kekurangan, dan hambatan kegiatan, serta mencatat masukan dari anak dan guru. Perangkat permainan berupa kartu, poster, dan panduan diserahkan kepada perangkat desa dan guru pendamping. Kegiatan ditutup dengan pemberian hadiah, foto bersama, dan sesi kesan dan pesan. Monitoring berkala direncanakan satu bulan dan tiga bulan setelah kegiatan.

4. Pengumpulan dan Analisis Data

Data dikumpulkan melalui tes kosakata (*pretest* dan *posttest*), observasi fasilitator selama permainan, catatan harian kegiatan, serta dokumentasi foto dan video. Skor *pretest* dan *posttest* dianalisis secara deskriptif melalui rerata, selisih rerata, dan persentase peningkatan skor, sedangkan data observasi dan catatan harian dianalisis secara naratif dengan membandingkan kondisi awal dan kondisi setelah permainan. Karena tidak terdapat kelompok pembanding, hasil dibaca sebagai gambaran perubahan, bukan sebagai bukti hubungan sebab-akibat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal Peserta

Kegiatan diikuti oleh 24 anak sekolah dasar kelas 3 sampai kelas 6 yang didampingi guru pendamping dan perangkat desa. Pada sesi awal, suasana masih kaku; banyak anak menunduk dan enggan menatap fasilitator. Berdasarkan pengamatan pada sesi *pretest* dan tanya jawab pembuka, sebagian besar anak

memiliki keterbatasan kosakata bahasa Inggris. Ketika ditunjukkan gambar hewan seperti *giraffe* atau *crocodile*, hampir semua anak hanya terdiam atau menyebutkan nama hewan tersebut dalam bahasa Jawa atau bahasa Indonesia. Anak-anak menganggap bahasa Inggris sebagai pelajaran yang "sulit" dan "menakutkan" karena banyak kata yang panjang dan asing. Suasana sesi awal kegiatan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Sesi Pembukaan dan Penjelasan Kegiatan kepada Peserta

Dari aspek psikologis, kepercayaan diri anak tampak rendah. Saat diminta mengulang pelafalan, banyak anak berbicara nyaris berbisik dan menutupi mulut karena takut ditertawakan teman. Bahkan, terdapat anak yang bersembunyi di balik punggung temannya agar tidak ditunjuk. Pola ini sejalan dengan temuan sebelumnya, yaitu anak sekolah dasar yang malu memperkenalkan diri, sulit menjawab pertanyaan, dan tidak mau menjawab karena takut salah (Mawardah & Jannah, 2025; Samsudin dkk., 2025).

2. Pelaksanaan Permainan *Guessing Animal*

Memasuki sesi permainan, suasana belajar berubah secara nyata. Fasilitator mendemonstrasikan permainan dengan ekspresi dan gerakan yang menarik. Setelah satu ronde percobaan, anak-anak memahami alur permainan, berlomba mengacungkan tangan, dan menyebutkan jawaban dengan antusias ketika kartu bergambar hewan diangkat. Anak yang semula pendiam ikut bersorak, dan tawa terdengar setiap kali ada teman yang keliru menebak.

Pada ronde tebak gerak, anak-anak menirukan gerakan hewan, misalnya merangkak sambil menirukan suara "*moo*" untuk sapi (*cow*) dan mengepalkan tangan di atas kepala untuk menirukan gajah (*elephant*). Gerakan fisik ini membuat pembelajaran lebih konkret karena anak tidak hanya mendengar kata, tetapi juga mengalami dan mempraktikkannya. Pelibatan gerak tersebut sejalan dengan penerapan TPR pada siswa kelas VI sekolah dasar yang tampil antusias, aktif merespons instruksi, dan mampu mempraktikkan kosakata kata kerja bahasa Inggris (Romadhon & Firmansyah, 2026). Pada ronde terakhir, fasilitator membacakan petunjuk sederhana dalam bahasa Inggris, seperti "*It is big, it is grey, it has a long nose*". Meskipun awalnya bingung, anak-anak mulai mencocokkan kata yang mereka dengar dengan gambar yang telah dipelajari, dan seorang anak berhasil menebak *elephant* yang disambut sorak

teman sekelompoknya. Aktivitas peserta dalam kelompok kecil disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Peserta Bermain dan Mengerjakan Lembar Kerja dalam Kelompok Kecil

3. Perubahan Perilaku dan Penguasaan Kosakata

Selama kegiatan, fasilitator mencatat sejumlah perubahan yang bermakna. Anak yang paling pemalu di kelompok A, yang pada awal sesi tidak berani bersuara, mulai mengangkat tangan pada ronde kedua dan berhasil mengucapkan *tiger* dengan benar meskipun suaranya masih gemetar. Tepuk tangan teman-temannya mendorong anak tersebut menjadi pemberi petunjuk (*clue giver*) pada ronde berikutnya. Anak yang lebih tua atau lebih mampu juga secara spontan membisikkan petunjuk kepada adik kelas yang mengalami kesulitan tanpa menimbulkan persaingan yang tidak sehat.

Pada akhir sesi, ketika fasilitator menunjuk beberapa gambar dan bertanya "*What is this?*", hampir semua anak menjawab dengan cepat dan tepat. Mereka tidak lagi menerjemahkan dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris, tetapi langsung mengaitkan gambar dengan kata bahasa Inggrisnya. Beberapa anak bahkan menyebutkan nama hewan yang tidak diajarkan secara langsung, seperti *kangaroo* dan *penguin*, yang mereka dengar dari teman selama permainan. Pelafalan yang semula dipengaruhi logat Jawa dan cara baca bahasa Indonesia mulai mendekati ucapan yang benar setelah anak berulang kali mendengar dan menirukan kata tersebut. Ringkasan perubahan tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perubahan Perilaku dan Penguasaan Kosakata Peserta Berdasarkan Pengamatan Fasilitator

No	Aspek	Kondisi Awal (Sebelum Permainan)	Kondisi Setelah Permainan
1	Penguasaan kosakata	Terdiam atau menyebut nama hewan dalam bahasa Jawa/Indonesia saat melihat gambar (misalnya *giraffe*, *crocodile*)	Menjawab "*What is this?*" dengan cepat dan tepat; menyebut hewan yang tidak diajarkan langsung (*kangaroo*, *penguin*)

2	Kepercayaan diri	Berbicara nyaris berbisik, menutup mulut, dan bersembunyi agar tidak ditunjuk	Berani mengangkat tangan dan menjawab; menjadi pemberi petunjuk (*clue giver*)
3	Pelafalan	Dipengaruhi logat Jawa dan cara baca bahasa Indonesia	Mendekati ucapan yang benar setelah berulang kali mendengar dan menirukan
4	Suasana dan kerja sama	Suasana kaku dan hening; anak enggan menatap fasilitator	Antusias, saling membantu antaranggota kelompok, dan bersorak bersama

Perubahan ini searah dengan kegiatan pengabdian lain yang melaporkan meningkatnya keberanian berbicara dan penggunaan kosakata dasar setelah siswa mengikuti permainan interaktif (Samsudin dkk., 2025). Hasil tes kosakata menunjukkan rerata skor *pretest* sebesar 32,5 dan *posttest* sebesar 64,6 (skala 0–100), atau meningkat 32,1 poin (98,7%), dengan seluruh peserta (24 dari 24 anak) mengalami peningkatan skor. Capaian ini sejalan dengan penelitian eksperimen lain yang melaporkan kenaikan rerata nilai kelas yang belajar dengan *game-based learning* berbantuan kartu percakapan dari 58,6 menjadi 84,7 (Tarigan dkk., 2026). Adapun perubahan perilaku pada Tabel 1 bersumber dari pengamatan fasilitator dan belum diukur dengan instrumen terstandar sehingga perlu ditafsirkan secara hati-hati.

4. Penyerahan Produk dan Keberlanjutan

Penerapan inovasi tidak dilakukan sebatas serah terima perangkat, tetapi melalui strategi yang partisipatif dan bertahap. Selama tiga ronde permainan, setiap fasilitator mendampingi dua sampai tiga kelompok kecil, memandu jalannya permainan, dan memastikan setiap anak memperoleh giliran berbicara. Ketika anak keliru melafalkan kata, fasilitator tidak mengoreksi dengan keras, tetapi mengulang kata dengan pelafalan yang benar sambil tersenyum dan memberikan isyarat untuk menirukan sehingga tercipta lingkungan belajar yang rendah tekanan (*low-stakes*). Setiap anak yang berani mencoba menebak, baik benar maupun salah, memperoleh tepuk tangan sebagai penguatan positif (*positive reinforcement*) yang menghargai proses lebih daripada hasil akhir. Pada akhir kegiatan, kartu, poster, dan panduan permainan diserahkan kepada perangkat desa dan guru pendamping agar dapat digunakan secara mandiri. Kegiatan ditutup dengan foto bersama seluruh peserta dan tim pengabdi (Gambar 3). Pelibatan guru sebagai mitra aktif dan pelaksanaan kegiatan secara berkelanjutan direkomendasikan agar dampak kegiatan tidak berhenti setelah tim pengabdi meninggalkan lokasi (Samsudin dkk., 2025).



Gambar 3. Foto Bersama Peserta dan Tim Pengabdi di Akhir Kegiatan

5. Pembahasan

Perubahan yang teramati menunjukkan bahwa permainan *Guessing Animal* mengubah suasana belajar dari pasif dan tegang menjadi aktif dan menyenangkan. Perubahan tersebut dapat dijelaskan oleh tiga faktor. Faktor pertama adalah keterlibatan aktif. *Game-based learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, menantang, dan partisipatif sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengenali, mengingat, dan menggunakan kosakata dalam permainan (Tarigan dkk., 2026). Rerata nilai *posttest* kelas yang belajar dengan model ini (88) lebih tinggi daripada kelas pembanding (75) (Nurbaiti dkk., 2025). Selain itu, kosakata lebih mudah diserap dan dipertahankan melalui pendekatan belajar yang menyenangkan, dan anak sekolah dasar menyukai belajar sambil bermain (Sari & Bakhtiar, 2023).

Faktor kedua adalah pemanfaatan gambar, gerak, dan suara. Kosakata dikenalkan dalam tiga ronde sehingga anak mengaitkan kata dengan pengalaman konkret, tidak sekadar menghafal. Sebanyak 59,1% siswa lebih mudah mempelajari kosakata apabila disertai gambar, 72,7% lebih menyukai belajar sambil beraktivitas dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru, dan 84,1% lebih memilih belajar bersama teman (R. T. Fitriani dkk., 2026). Karakteristik belajar tersebut sejalan dengan rancangan *Guessing Animal*. Unsur gerak mengikuti prinsip TPR yang mengajak siswa berpartisipasi aktif, bukan hanya duduk dan mencatat (Heriyawati dkk., 2023).

Faktor ketiga adalah terciptanya lingkungan belajar yang aman bagi anak untuk mencoba dan melakukan kesalahan. Kepercayaan diri dalam berbicara sangat penting karena tanpa rasa aman dan nyaman, siswa cenderung enggan mengambil risiko berbahasa. Permainan interaktif dan praktik langsung terbukti meningkatkan keberanian siswa berbicara bahasa Inggris (Samsudin dkk., 2025). Bermain juga merupakan aktivitas sosial yang dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan bersosialisasi anak (Mawardah & Jannah, 2025). Pada *Guessing Animal*, tepuk tangan atas setiap upaya,

koreksi yang lembut, dan pembagian kelompok heterogen yang mendorong tutor sebaya membentuk kondisi tersebut. Kondisi ini tampak mengurangi rasa malu dan memunculkan sikap saling membantu antaranggota kelompok.

Temuan ini sejalan dengan kegiatan pengabdian lain yang memanfaatkan permainan tebak gambar dan *game-based learning* untuk mengenalkan kosakata dan melatih keterampilan berbahasa Inggris pada siswa sekolah dasar (Nurdianingsih dkk., 2023; Zahra dkk., 2026). Kegiatan ini dilaksanakan dalam satu hari sehingga ketahanan ingatan kosakata dalam jangka panjang perlu dipantau. Oleh karena itu, monitoring satu dan tiga bulan setelah kegiatan, pengembangan tema kosakata lain, pelibatan orang tua, dan pemanfaatan media digital seperti *e-flashcard* menjadi rencana tindak lanjut.

SIMPULAN

Pemanfaatan permainan tebak hewan (*Guessing Animal*) di Desa Sriwungu, Kecamatan Banyumas, memberikan pengalaman praktis bagi anak-anak dalam mengenal, melafalkan, dan mengingat kosakata hewan dalam bahasa Inggris. Rerata skor tes kosakata meningkat dari 32,5 pada *pretest* menjadi 64,6 pada *posttest*. Permainan ini menstimulasi *vocabulary skill*, menumbuhkan

keberanian dan kepercayaan diri, serta memperkuat kerja sama dan sikap saling membantu antaranggota kelompok. Kegiatan ini menjadi langkah awal pengembangan media pembelajaran bagi desa mitra.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar *Guessing Animal* dilaksanakan secara rutin dengan beragam tema kosakata yang disesuaikan dengan kemampuan anak serta mendorong tutor sebaya. Orang tua perlu dilibatkan untuk memperkuat pembelajaran di rumah, guru perlu dilatih membuat media permainan secara mandiri, dan evaluasi berkala perlu dilakukan untuk mengukur perkembangan kosakata, kepercayaan diri, dan kerja sama anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Aisyah Pringsewu atas dukungan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (Skema Dasar) Tahun 2026, kepada perangkat Desa Sriwungu dan guru pendamping yang telah membantu mulai dari persiapan hingga pelaksanaan kegiatan, serta kepada seluruh anak peserta yang telah berpartisipasi dengan antusias.

DAFTAR PUSTAKA

Adhitya, G. N., Kristiawan, Y. A., Traesar, L., Nurhantoro, T. S., & Hapsari, A. (2026). *Enhancing children's speaking skills through game-based learning*. Bakti Budaya: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 9(1), 1–10.

Ekalia, Y. J., Selamat, E. H., Beda, R., Par, L., Jemadi, F., & Aprliani, O. (2026). Peningkatan pembelajaran bahasa Inggris melalui *games based learning* dan *musical activities* di SDK Rai Ruteng Manggarai. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(1).

Fitriani, N., Sabarniati, Mislinawati, Sari, D. M., & Zaiturrahmi. (2023). Peningkatan penguasaan *vocabulary* dan *pronunciation* dengan media *game Happy Clothespin* pada siswa kelas VI sekolah dasar. GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 7(3), 1231–1245.

Fitriani, R. T., Hasanah, U., & Satibi, O. (2026). Analisis kebutuhan media *spelling card game* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(2), 213–221.

Heriyawati, D. F., Mistar, J., & Suhartoyo, E. (2023). Pelatihan pengajaran bahasa dengan menggunakan teknik *Total Physical Response* dan *Mind Mapping* pada guru-guru sekolah dasar Kecamatan Kedungkandang Malang. Panrita Abdi - Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, 7(4), 684–693. https://doi.org/10.20956/pa.v7i4.21247

Mawardah, M., & Jannah, A. R. (2025). Upaya penggunaan model pembelajar *role play* untuk meningkatkan kepercayaan diri pada mata pelajaran bahasa Inggris. Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia, 4(1), 24–29. https://doi.org/10.29303/jpimi.v4i1.6101

Nurbaiti, N., Nurmahanani, I., & Caturiasari, J. (2025). Pengaruh model *game based learning* berbantuan permainan edukatif Educaplay terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(3).

Nurdianingsih, F., Rahmawati, O. I., Rosyida, F., Rifa'i, A. H., & Kurniati, A. D. (2023). Pengenalan

kosakata bahasa Inggris menggunakan permainan tebak gambar pada anak usia sekolah dasar. J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat), 7(2).

Romadhon, S. A., & Firmansyah, M. S. (2026). Peningkatan *vocabulary* siswa menggunakan *Total Physical Response* (*TPR*). Martabe: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 9(7), 2542–2546.

Samsudin, A., Pratama, D. F., Altaftazani, D. H., Kuswendi, U., & Haryudin, A. (2025). Workshop *English for Daily Communication* bagi siswa sekolah dasar di wilayah pinggiran kota: Membangun kepercayaan diri berbahasa Inggris sejak dini. Jurnal Pengabdian Profesi (JP-Pro), 1(2), 36–40.

Sari, D. K., & Bakhtiar, A. M. (2023). Analisis keefektifan media monopoli bahasa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris kelas 4 sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2), 1435–1446.

Tarigan, A. B., Destini, F., Abung, M., & Khairani, F. (2026). Pengaruh model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(2), 214–223.

Zahra, R., Amanda, V., Ningsih, A. R., Darmayanti, Y., Muafi, K., Arisman, A., & Lubis, T. A. (2026). Pengenalan kosakata bahasa Inggris bertema *animals* dan *fruits* melalui *guessing picture game* pada siswa kelas III SD. Jurnal Masyarakat Negeri Rokania, 7(01), 67