

Pemanfaatan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa

Fitriani^{*1}, Taslim², Fahriadi Muhdar³

¹²³Program Studi pendidikan bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Bone

e-mail: [*1fr9505866@gmail.com](mailto:fr9505866@gmail.com), [2taslimtawe@gmail.com](mailto:taslimtawe@gmail.com), [3fahrymuhdar@gmail.com](mailto:fahrymuhdar@gmail.com)

Article History

Received: 18 Februari 2025

Revised: 31 Oktober 2025

Accepted: 26 Januari 2026

DOI:<https://doi.org/10.58794/jdt.v6i1.1339>

Kata Kunci – Utilization, Snakes Ladders, Innovative, Vocabulary, Students

Abstract – The low interest and motivation of students in learning English vocabulary affect their communication skills and comprehension. To address this issue, a community service program utilizes the snakes and ladders game as an innovative learning medium to enhance vocabulary understanding through a fun and interactive approach. This program involves direct mentoring for first and second-grade students in several sessions, where they actively participate in a modified game designed to align with learning objectives. Throughout the activity, students not only learn new vocabulary but also practice using it in a broader context through interaction and discussion. Evaluation is conducted by observing student engagement and measuring improvements in vocabulary comprehension. The results show that educational games significantly enhance students' interest in learning, enrich their English vocabulary, and provide a more effective and enjoyable learning alternative.

Abstrak – Rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris berdampak pada keterampilan berkomunikasi dan pemahaman dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini, dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan memanfaatkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran inovatif. Program ini bertujuan meningkatkan pemahaman kosakata melalui pendekatan interaktif yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar. Kegiatan ini melibatkan pendampingan langsung kepada siswa kelas 1 dan 2 dalam beberapa sesi, di mana siswa berpartisipasi aktif dalam permainan yang telah dimodifikasi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, siswa tidak hanya mengenal kosakata baru tetapi juga belajar menggunakan kosakata dalam konteks yang lebih luas melalui interaksi dan diskusi dalam permainan. Evaluasi dilakukan dengan mengamati keterlibatan siswa serta mengukur peningkatan pemahaman terhadap kosakata yang diajarkan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu meningkatkan minat belajar dan memperkaya kosakata Bahasa Inggris siswa secara signifikan. Selain itu, metode ini juga memberikan alternatif pembelajaran

yang lebih efektif, di mana siswa dapat belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia terus berkembang. Di era digital ini, kesadaran akan pentingnya menguasai bahasa Inggris semakin meningkat, sehingga mendorong berbagai upaya untuk belajar bahasa sejak dulu [1]. Bahasa Inggris sebagai bahasa asing adalah yang paling banyak dipelajari di Indonesia [2]. Penguasaan bahasa ini menjadi keterampilan yang semakin dibutuhkan, terutama di tengah persaingan global yang semakin ketat. Individu dengan kemampuan bahasa Inggris yang baik memiliki peluang lebih besar dalam mengakses pendidikan yang lebih luas, memperoleh pekerjaan yang lebih kompetitif, serta berpartisipasi dalam interaksi sosial dan profesional di tingkat internasional. Namun, meskipun bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang paling banyak dipelajari di Indonesia, kenyataannya tingkat penguasaan bahasa ini masih tergolong rendah. Berdasarkan data English Proficiency Index (EPI) tahun 2023, peningkatan terbesar dalam skor EPI Indonesia terjadi pada tahun 2021 sebesar 13 poin atau 2,87%, tetapi pada tahun 2022 kenaikannya hanya mencapai tiga poin atau 0,64%. Meskipun terdapat tren peningkatan skor dari tahun ke tahun, Indonesia masih berada dalam kategori kecakapan bahasa Inggris rendah. Beberapa negara yang juga termasuk dalam kategori ini antara lain Turki, Uni Emirat Arab, China, dan Jepang [3]. Hal ini menunjukkan bahwa tantangan dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris di Indonesia masih cukup besar dan memerlukan perhatian khusus, terutama dalam lingkungan pendidikan.

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia adalah rendahnya motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Inggris. Motivasi yang rendah ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang kurang menarik dan inovatif. Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek fundamental dalam keterampilan berbahasa, tetapi dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata baru. Jika metode pembelajaran yang diterapkan terlalu monoton dan kurang interaktif, siswa cenderung merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar lebih lanjut. Akibatnya, keterampilan mereka dalam berbicara, membaca, menulis, dan memahami teks dalam bahasa Inggris menjadi terbatas. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa agar mereka lebih termotivasi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.

Peran guru dalam hal ini sangat penting, karena mereka yang memegang kunci untuk menciptakan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas bahasa Inggris siswa. Guru sebagai pengelola proses pembelajaran mematuhi kinerja yang berkualitas [4]. Pembelajaran akan berjalan efektif jika guru dapat memfasilitasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan [5], sehingga untuk mencapai tujuan tersebut, guru bahasa Inggris perlu menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Motivasi adalah persyaratan mutlak dalam belajar. Seorang siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil secara optimal [6], sehingga untuk mencapai tujuan tersebut, guru bahasa Inggris perlu menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Motivasi adalah persyaratan mutlak dalam belajar.

Untuk memudahkan anak belajar bahasa Inggris, diperlukan proses pembelajaran yang terstruktur, seperti mempelajari kosakata bahasa Inggris terlebih dahulu sebelum mempelajari materi lain karena kosakata merupakan bagian penting dari proses belajar suatu bahasa, dengan menguasai kosakata bahasa Inggris sebanyak mungkin, anak dapat dengan mudah menguasai kemampuan bahasa lainnya. Seorang siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil secara optimal [7]. Guru juga harus dapat memilih dan menggunakan strategi yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan [8], banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya adalah proses pembelajaran yang terstruktur dan terarah, yang membantu siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan [9]. Namun, rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris berdampak pada kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam bahasa Inggris. Siswa mengalami kesulitan mengingat dan menerapkan kosakata baru, sehingga kemampuan mereka untuk memahami teks, berbicara, dan menulis dalam bahasa Inggris terbatas.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, berbagai metode pembelajaran inovatif telah dikembangkan. Salah satu pendekatan yang efektif adalah penggunaan permainan edukatif sebagai media pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Permainan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata baru tanpa merasa terbebani oleh proses pembelajaran yang

monoton. Selain itu, permainan edukatif juga dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan berpikir kritis. Salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris adalah permainan ular tangga. Permainan ini merupakan alat bantu belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan kognitif dan sosial siswa. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar sambil bermain, yang secara tidak langsung membantu mereka mengingat kosakata baru dengan lebih mudah. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan interaksi antar siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan partisipatif.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa, dengan media pembelajaran dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih beragam dan memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa [10]. Permainan seperti ular tangga telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial siswa, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi dalam belajar karena permainan ular tangga telah terbukti meningkatkan interaksi belajar siswa di kelas [11]. Selain itu, permainan ular tangga dapat membantu siswa mengenali kosakata bahasa Inggris dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi kosakata [12], pendekatan ini menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi kurangnya minat dan motivasi siswa di MI Muhammadiyah Sawahan dalam belajar kosakata bahasa Inggris. Pendekatan yang diterapkan memanfaatkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Desain game ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan mengingat, memahami, dan menerapkan kosakata bahasa Inggris melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.

Pembelajaran kosakata bahasa Inggris di MI Muhammadiyah Sawahan juga menghadapi tantangan serupa. Berdasarkan hasil observasi awal, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata bahasa Inggris, terutama karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Pembelajaran yang hanya berfokus pada hafalan tanpa adanya interaksi yang menarik membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang bersemangat dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa dapat lebih termotivasi dan aktif dalam mempelajari bahasa Inggris. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menerapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang lebih menarik dan interaktif. Permainan ini dirancang dengan materi kosakata yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga mereka dapat belajar sambil bermain tanpa merasa terbebani. Selain itu, melalui interaksi dalam permainan, siswa juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka dalam bahasa Inggris secara alami.

Kegiatan ini melibatkan siswa MI Muhammadiyah Sawahan sebagai mitra utama, dengan bimbingan dari para guru sebagai pendamping pembelajaran. Selain itu, pelatihan juga diberikan kepada guru agar mereka dapat menerapkan metode ini secara berkelanjutan di dalam kelas. Harapannya, penerapan permainan edukatif ini tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Dengan demikian, inovasi pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang dapat diterapkan di berbagai lembaga pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Permainan ular tangga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa di MI Muhammadiyah Sawahan. Permainan ular tangga yang digunakan dalam kegiatan ini dirancang khusus dengan mengintegrasikan kosakata bahasa Inggris yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Bermain bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga wadah bagi siswa untuk belajar dan berkembang melalui permainan, siswa dapat mengeksplorasi, berkreasi, dan mengekspresikan diri dengan bebas. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat kosakata baru, tanpa merasa terbebani oleh proses pembelajaran yang monoton [13]. Pengabdian ini juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi masalah kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar. Dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan kemampuannya dalam bahasa Inggris. Adanya motivasi yang tinggi dalam belajar akan mencapai hasil yang optimal [14].

2. METODE PENGABDIAN

Metode yang digunakan adalah survei, observasi, persiapan, pelaksanaan, pendampingan, monitoring dan evaluasi serta pengumpulan data. Pendekatan yang diterapkan dirancang untuk membangun lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses edukasi. Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan melalui penyuluhan dan demonstrasi penggunaan media pembelajaran berupa permainan ular tangga edukatif, yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pendampingan bagi siswa. Pengabdian

masyarakat ini dilaksanakan selama 5 Agustus 2024 hingga 17 September 2024, dengan empat sesi pendampingan langsung kepada 7 siswa kelas 1 dan 2 SD. Berikut adalah tahapan metode yang digunakan:

2.1. Tahap Survei

Survei dalam kegiatan pengabdian ini dilaksanakan untuk mengumpulkan data awal mengenai kebutuhan dan kesulitan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Survei dilakukan melalui koordinasi dengan guru bahasa Inggris untuk memperoleh informasi terkait kemampuan siswa, tantangan belajar, serta kondisi proses pembelajaran yang berlangsung. Tahap ini bertujuan memastikan bahwa program pengabdian tepat sasaran dan mampu memberikan manfaat maksimal bagi siswa.

2.2. Tahap Observasi

Tahap observasi dilaksanakan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di kelas serta perilaku belajar siswa saat menerima materi bahasa Inggris. Observasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam memahami kosakata, mengetahui tingkat partisipasi siswa, serta memahami kondisi kelas secara menyeluruh. Observasi juga melibatkan interaksi dengan guru dan siswa sehingga tim pengabdian memperoleh gambaran komprehensif mengenai kebutuhan serta hambatan belajar yang dihadapi.

2.3. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pengabdian menentukan tujuan kegiatan secara jelas dan terukur. Tim kemudian merancang media pembelajaran berupa permainan ular tangga edukatif yang disesuaikan dengan minat dan usia siswa. Persiapan mencakup penyusunan kosakata target pembelajaran, pembuatan kartu pertanyaan, dan penyusunan instruksi permainan yang mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memastikan dukungan pelaksanaan program serta mempersiapkan seluruh perlengkapan yang dibutuhkan.

2.4. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan mencakup kegiatan penyuluhan dan demonstrasi penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran interaktif. Tim pengabdian memperkenalkan permainan, menjelaskan aturan, serta menunjukkan cara bermain kepada siswa. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi. Selama kegiatan berlangsung, siswa diminta menjawab kartu pertanyaan kosakata sesuai petunjuk dalam permainan. Tim pengabdian memfasilitasi siswa, memberikan bimbingan, serta memotivasi mereka untuk aktif dan bekerja sama selama aktivitas berlangsung. Kegiatan disusun agar suasana belajar lebih menyenangkan dan mendorong peningkatan pemahaman kosakata.

2.5. Tahap Pendampingan

Tahap pendampingan dilakukan setelah pelaksanaan permainan untuk memastikan siswa dapat menerapkan dan mengingat kosakata yang telah dipelajari. Tim pengabdian mendampingi siswa melalui diskusi ringan, latihan tambahan, serta membantu siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami kosakata tertentu. Pendampingan bertujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung berkelanjutan dan membantu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa secara bertahap.

2.6. Tahap Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk memantau partisipasi siswa, kesesuaian pelaksanaan dengan rencana, serta efektivitas media pembelajaran. Evaluasi dilaksanakan setelah kegiatan selesai untuk menilai pemahaman siswa terhadap kosakata, antusiasme selama permainan, dan efektivitas metode ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar. Tim juga menilai umpan balik dari guru dan siswa untuk mengetahui keberhasilan program serta aspek yang perlu dikembangkan.

2.7. Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi proses kegiatan, catatan observasi, dan umpan balik dari guru maupun siswa. Data yang dikumpulkan meliputi tingkat keterlibatan siswa, peningkatan pemahaman kosakata, dan efektivitas media ular tangga sebagai alat pembelajaran. Dokumentasi foto dan catatan lapangan digunakan sebagai bahan analisis serta penyusunan laporan pengabdian. Data ini menjadi dasar untuk menilai keberhasilan program serta merumuskan rekomendasi pengembangan metode pembelajaran di masa mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran inovatif. Kegiatan ini dirancang agar

pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif bagi siswa. Dalam pelaksanaannya, metode partisipatif dan kolaboratif diterapkan dengan melibatkan siswa, guru, serta tim pengabdian dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat. Kegiatan ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Sawahan dan melibatkan 7 siswa dari kelas 1 dan 2. Pemilihan kelompok usia ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada jenjang awal masih berada dalam tahap dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris, sehingga diperlukan metode yang lebih interaktif dan visual untuk membantu memahami serta mengingat kosakata dengan lebih baik. Dalam kegiatan ini, permainan ular tangga yang digunakan telah dimodifikasi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, terutama dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Modifikasi ini meliputi penyusunan daftar kosakata yang akan digunakan dalam permainan serta pengaturan aturan main agar lebih relevan dengan konteks pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pengabdian menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian Menggunakan Permainan Ular Tangga

Sebelum permainan dimulai, siswa diberikan pengarahan mengenai aturan main serta tujuan dari permainan tersebut. Hal ini dilakukan agar siswa memahami bahwa permainan ini bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga merupakan bagian dari proses pembelajaran yang dapat membantu memahami kosakata bahasa Inggris secara lebih efektif. Selama permainan berlangsung, siswa berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan yang telah dirancang dengan berbagai tingkat kesulitan. Variasi tingkat kesulitan ini dibuat dengan tujuan untuk mengakomodasi perbedaan kemampuan siswa, sehingga setiap peserta memiliki kesempatan untuk berkontribusi dan belajar sesuai dengan kemampuannya. Tim pengabdian masyarakat berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, dorongan, serta motivasi selama permainan berlangsung. Observasi yang dilakukan selama kegiatan menunjukkan bahwa peserta yang pada awalnya pasif dan kurang percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris mulai menunjukkan perkembangan dalam hal keberanian dan keterampilannya dalam menjawab pertanyaan.

Evaluasi terhadap efektivitas penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran menunjukkan hasil yang positif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Inggris. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mengingat serta memahami makna kosakata yang dipelajari selama permainan berlangsung. Selain itu, peserta yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata baru menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan setelah mengikuti kegiatan ini. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran yang berbasis permainan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa, terutama bagi yang masih berada dalam tahap awal pembelajaran bahasa Inggris.

Selain peningkatan dalam penguasaan kosakata, observasi juga menunjukkan adanya peningkatan dalam motivasi belajar siswa. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung lebih pasif, penggunaan permainan ular tangga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Selama permainan berlangsung, siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam berpartisipasi. Tidak hanya sekadar mengikuti permainan, tetapi juga benar-benar menunjukkan minat untuk memahami kosakata yang muncul dalam permainan. Suasana belajar yang lebih santai dan interaktif ini membuat peserta lebih termotivasi untuk terus belajar, karena tidak merasa terbebani dengan metode pembelajaran yang terlalu teoritis atau membosankan. Selain itu, penggunaan permainan ular tangga juga memberikan manfaat dalam hal kolaborasi antar siswa. Selama permainan berlangsung, siswa saling

membantu dalam memahami kosakata yang ditemui serta berdiskusi untuk menemukan jawaban yang benar. Kolaborasi ini tidak hanya membantu dalam memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris. Dengan adanya kerja sama ini, peserta dapat belajar dari satu sama lain dan merasa lebih nyaman dalam menggunakan bahasa Inggris.

Penelitian ini hanya dilakukan dalam waktu singkat, sehingga penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk melihat efektivitas jangka panjang dari penggunaan permainan ular tangga. Kedua, perlu dilakukan variasi desain permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mengakomodasi beragam kebutuhan siswa. Permainan ular tangga dapat dimodifikasi dengan berbagai tema dan pertanyaan yang lebih menarik dan menantang bagi siswa. Permainan juga dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa sehingga semua siswa dapat terlibat dan belajar secara efektif. Ketiga, perlu dilakukan pelatihan bagi guru bahasa Inggris untuk membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Pelatihan ini akan membantu guru memahami cara menggunakan permainan ular tangga secara efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Guru juga akan belajar tentang cara merancang game yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswanya. Dengan pelatihan yang tepat, guru dapat lebih kreatif dalam mengadaptasi permainan ular tangga sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan kebutuhan pembelajaran di kelas. Jika metode ini diterapkan secara luas dengan dukungan yang baik dari guru, maka manfaatnya dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa dapat lebih maksimal dan berkelanjutan.

4. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa melalui penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang inovatif. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat kosakata dengan lebih baik serta meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Pendekatan partisipatif dan kolaboratif yang diterapkan juga berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, permainan ular tangga ini memungkinkan siswa untuk berlatih mengingat dan menggunakan kosakata bahasa Inggris yang menyenangkan. Meskipun metode ini memiliki keunggulan dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan waktu pelaksanaan. Selain itu, efektivitasnya dapat bervariasi tergantung pada kesiapan guru dalam mengelola permainan sebagai alat pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut diperlukan, seperti memperpanjang durasi penerapan metode ini, memodifikasi desain permainan agar lebih sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, serta memberikan pelatihan kepada guru agar dapat mengoptimalkan penggunaan permainan ini dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan pengembangan yang tepat, permainan ular tangga berpotensi menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa.

5. SARAN

Program pengabdian selanjutnya dapat dilaksanakan dengan menambah variasi media pembelajaran interaktif serta memberikan pelatihan kepada guru agar metode permainan dapat diterapkan secara mandiri dan berkelanjutan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini terlaksana berkat pendampingan mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan ini. Untuk itu, saya mengucapkan terima kasih kepada Veteran Universitas Bangun Nusantara, tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat dan juga kepada kepala sekolah, guru dan siswa MI Muhammadiyah Sawahan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. E. M. Susfenti, "Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini," *J. Stud. Gend. dan Anak*, vol. 8, no. 01, p. 50, 2021, doi: 10.32678/jsga.v8i01.5858.
- [2] O. Jambari, E. S. Program, A. S. Nugroho, and H. Cahyono, "The Correlation Between Students' Vocabulary Mastery and Students' Speaking Skill," vol. 535, pp. 102–104, 2021.
- [3] I. G. A. A. D. Susanti, "Kendala dalam Belajar Bahasa Inggris dan Cara Mengatasinya," *Linguist. Community Serv. J.*, vol. 1, no. 2, pp. 64–70, 2020, doi: 10.55637/licosjournal.1.2.2658.64-70.
- [4] G. Mathias and R. B. John, "Manajemen Pembelajaran Modern," *J. Pendidik. profesi guru Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 28–42, 2021.
- [5] N. Maru'ao, "Penerapan Pembelajaran Inovatif Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris," -, vol. 14, no. 2, pp. 221–230, 2020.
- [6] S. Suharni, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *G-Couns J. Bimbing. dan Konseling*, vol. 6, no. 1, pp. 172–184, 2021, doi: 10.31316/g.couns.v6i1.2198.
- [7] Ismawati Haris and Nurjannah, "Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika," *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 1, no. 2, pp. 33–37, 2022, doi: 10.59025/jsm.v1i2.7.
- [8] R. ROHMATIN, "Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam

- Pembelajaran Bahasa Inggris," *EDUTECH J. Inov. Pendidik. Berbantuan Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 79–88, 2023, doi: 10.51878/edutech.v3i1.2039.
- [9] P. D. dan Y. D. S. Purnasari, "Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik," *J. Publ. Pendidik.*, vol. 10, no. 3, 2023.
- [11] A. Yuniarti, T. Titin, F. Safarini, I. Rahmadi, and S. Putri, "Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran," *JUTECH J. Educ. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 84–95, 2023, doi: 10.31932/jutech.v4i2.2920.
- [12] F. Atika Setiawati and Suyadi, "Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini," *J. Buah Hati*, vol. 8, no. 1, pp. 49–61, 2021, doi: 10.46244/buahhati.v8i1.1274.
- [13] K. Khomsin and R. Rahimmatussalisa, "Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak*, vol. 10, no. 1, pp. 25–33, 2021, doi: 10.21831/jpa.v10i1.37872.
- [14] F. Wahyuni and S. M. Azizah, "Bersama-sama Belajar pada Anak Usia Dini," *Al-Adabiya J. Kebud. dan Keagamaan*, vol. 15, no. 01, pp. 161–179, 2020, doi: 10.37680/adabiya.v15i01.257.
- [15] Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS J. Inspirasi Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 61–68, 2024, doi: 10.59246/alfihris.v2i3.843.