

Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Bertema *Animals* dan *Fruits* melalui *Guessing Picture Game* pada Siswa Kelas III SD

Rani Zahra¹, Vivi Amanda², Asih Ria Ningsih³, Yesi Darmayanti⁴, Khabib Muafi⁵, Arisman⁶, Tina Angriani Lubis⁷

1), 2), 3), 4), 5), 6), 7) Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Rokania
Email: ranizahra03@gmail.com

Abstract : Rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris dasar pada siswa sekolah dasar menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran, khususnya pada pengenalan kosakata bertema animals dan fruits. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 008 Rambah, siswa kelas III masih mengalami kesulitan dalam mengenali, mengingat, dan menyebutkan kosakata Bahasa Inggris sederhana. Kegiatan PkM ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa melalui penerapan *Guessing Picture Game*. Kegiatan ini melibatkan 17 siswa kelas III SD. Metode pelaksanaan dilakukan melalui pembelajaran berbasis permainan tebak gambar menggunakan media visual bertema animals dan fruits. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan evaluasi pembelajaran, sedangkan teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif berdasarkan perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengenali, mengingat, dan menyebutkan kosakata Bahasa Inggris bertema animals dan fruits, dengan persentase peningkatan berkisar antara 52,9%–58,9% setelah penerapan *Guessing Picture Game*. Selain itu, terjadi peningkatan partisipasi aktif, antusiasme, dan rasa percaya diri siswa kelas III SD Negeri 008 Rambah.

Kata Kunci: *Guessing Picture Game*; Vocabulary; Bahasa Inggris; Animals; Fruits

Abstract: *The low mastery of basic English vocabulary among elementary school students has become one of the challenges in the learning process, particularly in introducing vocabulary related to animals and fruits. Based on preliminary observations conducted at SD Negeri 008 Rambah, third-grade students still experienced difficulties in recognizing, remembering, and pronouncing simple English vocabulary. This PkM aimed to improve students' English vocabulary mastery through the implementation of the Guessing Picture Game. The activity was conducted on March 9, 2026, involving 17 third-grade elementary school students. The implementation method was carried out through picture-guessing game-based learning using visual media with animals and fruits themes. Data collection techniques included observation, documentation, and learning evaluation, while data analysis employed a qualitative descriptive approach based on changes in students' abilities before and after the activity. The results of the activity indicated an improvement in students' ability to recognize, remember, and pronounce English vocabulary related to animals and fruits, with improvement percentages ranging from 52.9% to 58.9% after the implementation of the Guessing Picture Game. Students' active participation, enthusiasm, and self-confidence also improved during the learning process among third-grade students of SD Negeri 008 Rambah.*

Keywords: *Guessing Picture Game, Vocabulary, English Language, Animals and Fruits*

PENDAHULUAN

Usia sekolah dasar merupakan fase penting dalam perkembangan kemampuan bahasa anak, termasuk dalam mengenalkan bahasa asing seperti Bahasa Inggris. Pada tahap ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta kemampuan mengingat yang cukup baik terhadap hal-hal baru yang diperoleh melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, pengenalan Bahasa Inggris sejak dini perlu dilakukan dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar agar pembelajaran dapat diterima dengan baik. Salah satu bentuk pengenalan Bahasa Inggris dasar yang dapat diberikan adalah melalui pembelajaran vocabulary (kosakata) sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti tema animals dan fruits. Menurut Susanto (2013), siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga pembelajaran akan lebih mudah dipahami apabila disampaikan melalui media visual, benda konkret, atau aktivitas yang berkaitan langsung dengan lingkungan sekitar siswa.

Kosakata (*vocabulary*) merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa asing karena menjadi dasar dalam memahami, mengingat, dan menggunakan bahasa dalam komunikasi sederhana. Menurut Tarigan (2015), kosakata adalah keseluruhan kata yang dimiliki seseorang atau suatu bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi dan menyampaikan gagasan. Semakin banyak kosakata yang dikuasai siswa, maka semakin mudah mereka memahami dan menggunakan Bahasa Inggris sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, pengenalan kosakata dasar perlu dilakukan sejak dini dengan metode pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai

dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar mereka tidak merasa kesulitan atau bosan dalam belajar. Tema animals dan fruits dipilih karena merupakan materi dasar yang dekat dengan lingkungan anak dan mudah dikenali dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mempermudah siswa dalam memahami kosakata baru.

Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar adalah Guessing Picture Game atau permainan tebak gambar. Metode ini dilakukan dengan menunjukkan gambar tertentu kepada siswa, kemudian siswa diminta menebak dan menyebutkan nama gambar tersebut dalam Bahasa Inggris. Penggunaan permainan tebak gambar dinilai efektif karena dapat membantu siswa memahami kosakata melalui media visual yang konkret dan menarik perhatian mereka. Menurut Arsyad (2017), penggunaan media gambar dalam pembelajaran mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari karena siswa memperoleh pengalaman belajar secara visual. Selain itu, Suyatno (2009) menyatakan bahwa metode permainan memiliki kelebihan dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta mengurangi rasa takut atau malu dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan Guessing Picture Game sangat sesuai digunakan pada siswa sekolah dasar karena mampu membuat proses belajar Bahasa Inggris menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 008 Rambah, ditemukan bahwa siswa kelas III masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan mengingat kosakata Bahasa Inggris dasar,

khususnya pada tema *animals* dan *fruits*. Sebagian besar siswa belum mampu menyebutkan nama-nama hewan dan buah dalam Bahasa Inggris dengan baik serta masih kurang percaya diri ketika diminta mengucapkannya di depan kelas. Selain itu, proses pembelajaran yang cenderung monoton membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih tertarik ketika guru menggunakan media gambar dan aktivitas permainan dibandingkan metode ceramah biasa. Dari hasil observasi tersebut, diketahui bahwa siswa membutuhkan metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik usia mereka.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui program “Fun English for Kids”: Pengenalan Vocabulary Bahasa Inggris Tema *Animals* dan *Fruits* melalui *Guessing Picture Game* pada Siswa Kelas III SD. Program ini bertujuan untuk membantu siswa mengenal, memahami, dan mengingat kosakata Bahasa Inggris dasar melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Melalui penerapan *Guessing Picture Game*, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami nama-nama hewan (*animals*) dan buah-buahan (*fruits*) dalam Bahasa Inggris, meningkatkan keberanian dalam mengucapkan kosakata, serta menumbuhkan minat belajar Bahasa Inggris sejak usia sekolah dasar.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SD Negeri 008 Rambah yang secara administratif berlokasi di Jalan Hangtuah, Desa Koto Tinggi, Kecamatan Rambah, Kabupaten Rokan Hulu, Provinsi Riau, pada 9 Maret 2026. Sasaran kegiatan ini

adalah 17 siswa kelas III SD. Pemilihan sasaran dilakukan berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali serta mengingat kosakata Bahasa Inggris dasar, khususnya pada tema *animals* dan *fruits*. Oleh karena itu, kegiatan ini difokuskan pada pengenalan kosakata Bahasa Inggris melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Guessing Picture Game*, yaitu permainan tebak gambar yang bertujuan membantu siswa mengenal dan memahami kosakata Bahasa Inggris secara lebih menarik dan interaktif. Dalam metode ini, siswa diperlihatkan gambar hewan (*animals*) dan buah-buahan (*fruits*), kemudian diminta untuk menebak serta menyebutkan nama gambar tersebut dalam Bahasa Inggris. Penggunaan media visual berupa gambar dipilih karena dinilai efektif dalam membantu siswa memahami kosakata baru, meningkatkan daya ingat, serta membangun keberanian siswa dalam mengucapkan Bahasa Inggris sederhana.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan observasi awal terhadap kebutuhan siswa, menyusun materi pembelajaran, menyiapkan media berupa kartu gambar (*flashcard*) bertema *animals* dan *fruits*, serta menyusun alur kegiatan *Guessing Picture Game*. Selain itu, tim pengabdian juga menyiapkan lembar evaluasi sederhana serta reward sebagai bentuk apresiasi terhadap siswa yang aktif mengikuti pembelajaran.

Instrumen Pelaksanaan

a. Sosialisasi

Instrumen ini digunakan untuk memberikan pengenalan awal mengenai pentingnya belajar Bahasa Inggris sejak dini kepada siswa sekolah dasar. Sosialisasi dilakukan dengan memberikan penjelasan sederhana mengenai manfaat mengenal kosakata Bahasa Inggris, khususnya nama-nama hewan (animals) dan buah-buahan (fruits) yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun motivasi dan minat siswa sebelum mengikuti proses pembelajaran.

b. Pengenalan Vocabulary

Instrumen ini digunakan untuk memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris bertema animals dan fruits melalui media visual berupa gambar dan kartu bergambar (flashcard). Pada tahap ini, tim pengabdian menyebutkan nama hewan dan buah dalam Bahasa Inggris, kemudian siswa diminta untuk mengulangi pelafalan secara bersama-sama. Penggunaan media gambar dilakukan agar siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata yang diajarkan.

c. *Guessing Picture Game*

Instrumen ini merupakan inti dari pelaksanaan kegiatan, yaitu pembelajaran berbasis permainan tebak gambar. Dalam kegiatan ini, siswa diminta menebak gambar hewan dan buah yang diperlihatkan oleh tim pengabdian kemudian menyebutkan nama gambar tersebut dalam Bahasa Inggris. Permainan dilakukan secara individu maupun kelompok untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, pemberian poin dan reward sederhana dilakukan untuk meningkatkan antusiasme serta rasa percaya diri siswa selama proses belajar berlangsung.

Tahap pelaksanaan dimulai dengan kegiatan pembukaan dan *ice breaking* guna

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selanjutnya, tim pengabdian memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris bertema animals dan fruits menggunakan media gambar. Setelah siswa dikenalkan dengan berbagai kosakata, kegiatan dilanjutkan dengan penerapan *Guessing Picture Game*, di mana siswa diminta menebak gambar yang ditunjukkan secara bergiliran dan menyebutkan nama benda tersebut dalam Bahasa Inggris. Untuk meningkatkan antusiasme siswa, permainan dilakukan dengan suasana kompetitif yang menyenangkan melalui pemberian poin dan penghargaan sederhana kepada siswa yang berhasil menjawab dengan benar.

Tahap evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap kemampuan siswa dalam mengenali, mengingat, dan menyebutkan kembali kosakata Bahasa Inggris yang telah dipelajari. Evaluasi juga dilakukan melalui sesi tanya jawab dan kuis sederhana di akhir kegiatan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi animals dan fruits. Keberhasilan kegiatan diukur berdasarkan meningkatnya partisipasi aktif siswa, keberanian dalam mengucapkan kosakata Bahasa Inggris, serta kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan.



Gambar 1. Alur *Guessing Picture Game*

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENGABDIAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul “Fun English for Kids”: Pengenalan Vocabulary Bahasa Inggris Bertema Animals dan Fruits melalui *Guessing Picture Game* pada Siswa Kelas III SD dilaksanakan pada 9 Maret 2026 di SD Negeri 008 Rambah, Jalan Hangtuah, Desa Koto Tinggi, Kecamatan Rambah, Kabupaten Rokan Hulu, Provinsi Riau. Sasaran kegiatan ini adalah 17 siswa kelas III SD. Kegiatan berlangsung dengan baik dan mendapat respons positif dari pihak sekolah maupun siswa. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama satu hari dengan fokus utama memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris dasar bertema animals dan fruits melalui metode pembelajaran berbasis permainan.

Pada tahap awal kegiatan, tim pengabdian melakukan pembukaan dan perkenalan dengan siswa. Kegiatan diawali dengan ice breaking sederhana untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi rasa canggung siswa terhadap tim pengabdian. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan sejak awal, terutama ketika pembelajaran dikemas melalui permainan dan media visual berupa gambar berwarna. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan lebih mudah diterima oleh siswa sekolah dasar.

Kegiatan selanjutnya difokuskan pada pengenalan kosakata Bahasa Inggris bertema animals. Tim pengabdian memperkenalkan beberapa nama hewan yang umum dijumpai siswa, seperti cat, dog, rabbit, bird, cow, tiger, elephant, monkey, fish, dan chicken menggunakan media gambar (flashcard). Siswa diminta mendengarkan pelafalan yang benar,

kemudian mengulangi bersama-sama. Pada tahap ini ditemukan bahwa sebagian besar siswa telah mengenal beberapa nama hewan dalam Bahasa Indonesia, tetapi masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan padanannya dalam Bahasa Inggris.

Setelah pengenalan kosakata selesai, kegiatan dilanjutkan dengan penerapan *Guessing Picture Game* tema *animals dan fruits*. Dalam permainan ini, tim pengabdian menunjukkan gambar hewan secara acak dan siswa diminta menebak nama gambar tersebut dalam Bahasa Inggris. Kegiatan dilakukan secara individu dan kelompok untuk meningkatkan partisipasi siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa metode permainan membuat siswa lebih aktif bertanya, berani mencoba menjawab, serta menunjukkan peningkatan rasa percaya diri saat mengucapkan kosakata Bahasa Inggris di depan kelas.

Pada sesi berikutnya, tim pengabdian memperkenalkan kosakata bertema fruits. Materi yang diajarkan meliputi nama buah-buahan sederhana seperti apple, banana, orange, mango, grape, watermelon, papaya, pineapple, dan strawberry. Sama seperti kegiatan sebelumnya, siswa diminta mendengarkan cara pelafalan, mengulangi bersama-sama, dan mencoba menyebutkan nama buah secara mandiri. Penggunaan gambar yang menarik membantu siswa lebih mudah mengenali bentuk buah sekaligus mengingat nama dalam Bahasa Inggris.

Selanjutnya, penerapan *Guessing Picture Game* kembali dilakukan pada tema fruits. Tim pengabdian menunjukkan gambar buah secara acak, kemudian siswa diminta menebak nama buah tersebut dalam Bahasa Inggris. Suasana kelas menjadi lebih aktif karena siswa terlihat bersemangat untuk menjawab pertanyaan dan memperoleh reward

sederhana dari tim pengabdian. Selain itu, permainan kelompok juga membantu siswa belajar bekerja sama serta meningkatkan interaksi antarsiswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam mengenali dan menyebutkan kosakata Bahasa Inggris bertema animals dan fruits. Sebelum kegiatan dilakukan, sebagian besar siswa masih kesulitan menyebutkan nama hewan dan buah dalam Bahasa Inggris. Namun, setelah penerapan *Guessing Picture Game*, siswa mulai mampu mengenali gambar dan mengingat kosakata dengan lebih baik. Adapun hasil pengamatan terhadap tingkat penguasaan kosakata siswa dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Tema *Animals* dan *Fruits* Siswa Kelas III SD Negeri 008 Rambah

No	Indikator Penilaian	Sebelum Kegiatan	Sesudah Kegiatan	Peningkatan
1	Mampu mengenali gambar <i>animals</i> dalam Bahasa Inggris	7 siswa (41,2%)	16 siswa (94,1%)	52,9%
2	Mampu menyebutkan nama <i>animals</i> dalam Bahasa Inggris dengan benar	5 siswa (29,4%)	15 siswa (88,2%)	58,8%
3	Mampu mengenali gambar <i>fruits</i> dalam Bahasa Inggris	8 siswa (47,1%)	17 siswa (100%)	52,9%
4	Mampu menyebutkan nama <i>fruits</i>	6 siswa (35,3%)	15 siswa (88,2%)	52,9%

No	Indikator Penilaian	Sebelum Kegiatan	Sesudah Kegiatan	Peningkatan
	dalam Bahasa Inggris dengan benar			
5	Keberanian siswa menjawab dalam <i>Guessing Picture Game</i>	4 siswa (23,5%)	14 siswa (82,4%)	58,9%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengenali dan menyebutkan kosakata Bahasa Inggris bertema animals dan fruits setelah diterapkannya metode *Guessing Picture Game*. Sebelum kegiatan berlangsung, hanya sebagian kecil siswa yang mampu mengenali dan mengucapkan nama hewan maupun buah dalam Bahasa Inggris dengan benar. Setelah kegiatan dilakukan, hampir seluruh siswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap kosakata yang telah dipelajari. Peningkatan tertinggi terlihat pada indikator kemampuan menyebutkan nama animals dalam Bahasa Inggris serta keberanian siswa dalam menjawab permainan tebak gambar, yang mengalami peningkatan lebih dari 58%.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *Guessing Picture Game* mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Media gambar yang digunakan membantu siswa memahami makna kosakata secara visual sehingga lebih mudah diingat dan diucapkan kembali. Selain itu, suasana pembelajaran berbasis permainan membuat siswa lebih percaya diri dan tidak takut melakukan kesalahan ketika mencoba mengucapkan kosakata baru dalam Bahasa Inggris.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa

kelas III SD Negeri 008 Rambah dalam mengenal kosakata Bahasa Inggris bertema *animals* dan *fruits*. Pembelajaran berbasis *Guessing Picture Game* terbukti mampu meningkatkan minat belajar, keberanian siswa dalam berbicara, serta kemampuan mereka dalam mengingat kosakata sederhana Bahasa Inggris. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan dan efektif bagi siswa sekolah dasar.



Gambar 2. Praktek *Guessing Picture Game*.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, penerapan *Guessing Picture Game* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa kelas III SD Negeri 008 Rambah dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris bertema *animals* dan *fruits*. Peningkatan tersebut terlihat pada lima indikator penilaian, yaitu kemampuan mengenali gambar *animals*, kemampuan menyebutkan nama *animals*, kemampuan mengenali gambar *fruits*, kemampuan menyebutkan nama *fruits*, serta keberanian siswa dalam menjawab selama permainan berlangsung.

Pada indikator pertama, yaitu kemampuan mengenali gambar *animals* dalam Bahasa Inggris, terjadi peningkatan yang cukup signifikan setelah pelaksanaan pengabdian. Sebelum kegiatan dilakukan, hanya 41,2%

siswa yang mampu mengenali nama hewan berdasarkan gambar yang ditampilkan. Setelah penerapan *Guessing Picture Game*, persentase tersebut meningkat menjadi 94,1%, dengan peningkatan sebesar 52,9%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual berupa gambar mampu membantu siswa menghubungkan objek konkret dengan kosakata Bahasa Inggris secara lebih mudah. Siswa terlihat lebih cepat mengenali kosakata seperti *cat*, *dog*, *rabbit*, *elephant*, dan *bird* setelah diperlihatkan gambar secara langsung.

Pada indikator kedua, yaitu kemampuan menyebutkan nama *animals* dalam Bahasa Inggris dengan benar, peningkatan yang diperoleh juga cukup tinggi. Sebelum kegiatan berlangsung, hanya 29,4% siswa yang mampu menyebutkan nama hewan dalam Bahasa Inggris secara tepat. Setelah kegiatan dilaksanakan, persentase meningkat menjadi 88,2%, dengan peningkatan sebesar 58,8%. Hal ini menunjukkan bahwa metode permainan tebak gambar membantu siswa tidak hanya mengenali kosakata, tetapi juga melatih pelafalan (*pronunciation*) melalui pengulangan kata selama pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam mengucapkan kosakata Bahasa Inggris secara mandiri.

Pada indikator ketiga, yaitu kemampuan mengenali gambar *fruits* dalam Bahasa Inggris, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan dari 47,1% sebelum kegiatan menjadi 100% setelah kegiatan, dengan peningkatan sebesar 52,9%. Artinya, seluruh siswa telah mampu mengenali nama buah dalam Bahasa Inggris setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Kosakata seperti *apple*, *banana*, *mango*, *orange*, dan *watermelon* lebih mudah dipahami siswa karena objek tersebut sering mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mempercepat proses pemahaman kosakata baru.

Selanjutnya, pada indikator keempat, yaitu kemampuan menyebutkan nama fruits dalam Bahasa Inggris dengan benar, terjadi peningkatan dari 35,3% menjadi 88,2% setelah pelaksanaan kegiatan, dengan peningkatan sebesar 52,9%. Sebelum pengabdian dilakukan, sebagian besar siswa masih merasa kesulitan dalam mengingat dan menyebutkan nama buah dalam Bahasa Inggris. Namun, setelah diterapkannya *Guessing Picture Game*, siswa menjadi lebih mudah mengingat kosakata karena proses pembelajaran dilakukan secara interaktif melalui gambar dan pengulangan kata yang menyenangkan.

Pada indikator kelima, yaitu keberanian siswa dalam menjawab selama *Guessing Picture Game*, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Sebelum kegiatan dilakukan, hanya 23,5% siswa yang berani menjawab pertanyaan atau tampil di depan kelas. Setelah kegiatan berlangsung, persentase meningkat menjadi 82,4%, dengan peningkatan sebesar 58,9%. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan tidak menegangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris sederhana.

Jika dibandingkan antara pengetahuan siswa sebelum dan sesudah pengabdian, terlihat adanya perubahan yang signifikan pada seluruh indikator pembelajaran. Sebelum kegiatan dilakukan, kemampuan siswa dalam mengenali, mengingat, dan menyebutkan kosakata Bahasa Inggris masih tergolong rendah. Namun, setelah penerapan *Guessing Picture Game*, hampir seluruh siswa mengalami peningkatan kemampuan dengan persentase peningkatan berkisar antara 52,9%–58,9%. Dengan demikian, metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dasar sekaligus meningkatkan

keberanian dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Melalui penerapan metode *Guessing Picture Game*, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengenali gambar, mengingat, serta menyebutkan kosakata Bahasa Inggris dengan lebih baik dibandingkan sebelum kegiatan dilaksanakan. Selain itu, penggunaan media visual berbasis permainan juga terbukti mampu meningkatkan antusiasme, keberanian, partisipasi aktif, serta rasa percaya diri siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Inggris. Pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan membuat siswa lebih mudah memahami materi tanpa merasa terbebani, sehingga proses belajar berlangsung lebih interaktif dan efektif. Implikasi pedagogis dari kegiatan ini menunjukkan bahwa metode *Guessing Picture Game* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, khususnya dalam pengenalan kosakata dasar, karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Selain itu, penggunaan media gambar dan aktivitas bermain dapat membantu guru menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi melalui visual dan pengalaman langsung, sehingga pembelajaran Bahasa Inggris dapat berlangsung lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini tim pengabdian pada masyarakat menyampaikan ucapan terima kasih kepada Kepala Sekolah SD Negeri 008 Rambah yang mendukung terlaksananya

kegiatan pengabdian ini. Selanjutnya terima kasih kepada semua pihak yang turut mendukung dan membantu tim pengabdian dalam pengabdian ini. Tidak lupa tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Rokania yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hermawan, A. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press. *Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Tarigan, H. G. (2015). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Uno, H. B. (2012). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yamin, M. (2013). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.