



Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Permainan Puzzle Interaktif untuk Anak Usia Sekolah Dasar

Darmayanti^{1*}, Nur Jannah², Bayu Agusran Muusa¹, Ulia Ramadhani¹

¹Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Buton, Jalan Betoambari No. 36, Lanto, Batupoara, Kota Baubau, Sulawesi Tenggara, Indonesia, 93724

²Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Buton, Jalan Betoambari No. 36, Lanto, Batupoara, Kota Baubau, Sulawesi Tenggara, Indonesia, 93724

*Email koresponden: faiumb.darmayantiyanti@gmail.com

ARTIKEL INFO

Article history

Received: 15 Jul 2025

Accepted: 8 Des 2025

Published: 15 Des 2025

Kata kunci:

Kosakata bahasa Inggris;
Murid Sekolah Dasar;
Permainan Puzzle;
Pembelajaran Interaktif

Keywords:

Elementary School Students;
English Vocabulary;
Interactive Learning;
Puzzle Games

ABSTRAK

Background: Penguasaan perbendaharaan kata adalah salah satu kunci utama dalam belajar Bahasa Inggris, terutama untuk anak usia sekolah dasar yang sedang berada dalam fase awal perkembangan bahasa. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak usia sekolah dasar melalui media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yaitu permainan puzzle. Anak-anak pada usia ini sedang berada dalam fase perkembangan kognitif konkret-operasional sehingga pendekatan yang melibatkan aktivitas bermain sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka terhadap kosakata baru. **Metode:** Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif yang melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada permainan puzzle berupa *"Find the Word"*, *"Match the Picture"*, dan *"Guess the Word"*. Kegiatan ini dilakukan di salah satu sekolah dasar di kota Baubau, tepatnya di SDN Wangkanapi, dengan melibatkan 31 murid dari kelas IV (Empat) B sebagai peserta dalam kegiatan pengabdian ini. **Hasil:** Kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperkuat retensi kosakata, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. **Kesimpulan:** Aktivitas ini diharapkan dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif serta menjadi alternatif metode pengajaran yang efektif yang sesuai dengan sifat anak-anak di usia sekolah dasar. Selain itu, kegiatan ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata dasar serta menciptakan suasana belajar yang positif dan bermakna. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar dapat lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, sekaligus mendorong inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan kreatif.

ABSTRACT

Background: Vocabulary mastery is one of the key components in learning English, especially for elementary school-aged children who are in the early stages of language development. This community service activity aims to introduce English vocabulary to young learners through fun and interactive learning media, namely puzzle games. At this age, children are in the concrete operational stage of cognitive development, making play-based approaches highly effective in enhancing their understanding and memory of new vocabulary. **Method:** This activity employed a participatory approach that directly involved students in game-based learning activities such as *"Find the Word," "Match the Picture,"* and *"Guess the Word"*. The activity was conducted at an elementary school in Baubau City, specifically at SDN Wangkanapi, involving 31 students from Class IV B as participants. **Results:** The implementation showed that using interactive puzzle media has the potential to increase student engagement in learning, strengthen vocabulary retention, and create a more active and enjoyable learning environment. **Conclusion:** This activity is expected to serve as an innovative English language teaching strategy and an effective alternative method that aligns with

the nature of elementary-aged children. Additionally, it helps improve students' understanding of basic vocabulary while fostering a positive and meaningful learning atmosphere. Thus, English learning at the elementary level can become more engaging and developmentally appropriate, while also encouraging innovation in the use of contextual and creative learning media



© 2025 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Mengajarkan bahasa Inggris kepada anak-anak usia sekolah dasar sangat penting karena masa ini merupakan periode keemasan perkembangan kognitif dan bahasa. Sayangnya, praktik pengajaran di sekolah dasar masih cenderung konvensional, berpusat pada metode ceramah atau pengulangan kata, serta minim dukungan media yang sesuai dengan karakteristik anak. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran kosakata, padahal penguasaan kosakata merupakan dasar penting dalam keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Siswa sering kesulitan mengingat dan memahami kosakata karena guru lebih banyak mengandalkan buku teks tanpa melibatkan aktivitas visual maupun kinestetik, sehingga pembelajaran terasa monoton dan membosankan (Rahayu, 2021). Selain itu, para siswa menghadapi tantangan dalam memahami makna dan penggunaan kosakata karena media pembelajaran yang diterapkan guru belum bersifat kontekstual, sehingga mereka kesulitan menghubungkan kata-kata dengan gambar, situasi, maupun aktivitas sehari-hari (Fitriyani & Mustika, 2022).

Kegiatan pengabdian ini menjadi penting karena adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran kosakata yang menarik bagi anak dan metode yang digunakan guru yang masih bersifat konvensional. Observasi awal di SD Negeri Wangkanapi menunjukkan minat siswa terhadap bahasa Inggris rendah, terutama karena mereka merasa pelajaran sulit dan membosankan akibat metode hafalan daftar kata dan menyalin dari papan tulis. Temuan dari pengabdian sebelumnya juga menegaskan bahwa penguasaan kosakata siswa sekolah dasar masih tergolong rendah karena minimnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik usia mereka. Siswa cenderung bosan saat pembelajaran hanya disampaikan secara lisan atau tertulis tanpa visualisasi (Sari & Lestari, 2020). Selanjutnya, pengabdian yang dilakukan oleh Serani & Heni (2020), dan Nurjannah (2016) menyatakan bahwa kemampuan anak dalam menguasai kosakata di tingkat sekolah dasar masih tergolong rendah.

Salah satu hambatan utama dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris adalah pendekatan pembelajaran yang terlalu konvensional, seperti menghafal atau menerjemahkan kata secara langsung, yang tidak sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Anak sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret yang membutuhkan rangsangan visual dan kinestetik untuk memahami bahasa secara efektif. Namun, penggunaan media interaktif berbasis permainan masih sangat terbatas. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini menawarkan pendekatan partisipatif melalui media puzzle interaktif yang dirancang khusus untuk mengenalkan kosakata secara menyenangkan dan bermakna. Tiga jenis permainan yang digunakan adalah *“Find the*

Word", "Match the Picture", dan "Guess the Word", yang disusun sistematis untuk menstimulasi daya ingat, pemahaman visual, serta keterlibatan aktif siswa.

Tujuan utama kegiatan ini adalah memperkenalkan media pembelajaran inovatif berupa puzzle interaktif agar siswa lebih aktif, termotivasi, dan mampu menyerap materi dengan baik melalui pengalaman bermain sambil belajar. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki peran penting dalam pendidikan dan komunikasi global, sehingga penguasaan kosakata dasar perlu ditanamkan sejak dini. Urgensi kegiatan ini terletak pada kebutuhan inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan kognitif anak sekolah dasar sekaligus mendukung model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Puzzle interaktif menjadi solusi ideal karena mengintegrasikan gambar, kata, dan aktivitas menyusun, sehingga siswa terlibat aktif dalam mengenal dan memahami kosakata dengan cara yang menyenangkan, komunikatif, dan bermakna.

MASALAH

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi, tim pengabdian menemukan beberapa permasalahan utama dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di SD Negeri Wangkanapi yaitu metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan hafalan, sehingga siswa cepat merasa bosan, pasif, dan kurang memahami kosakata secara utuh. Selain itu, motivasi belajar siswa cenderung rendah karena pembelajaran tidak melibatkan aktivitas konkret, visual, atau permainan yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Sekolah juga menghadapi keterbatasan media pembelajaran interaktif, guru hanya mengandalkan buku teks dan papan tulis tanpa dukungan alat bantu visual seperti flashcards, gambar, atau permainan edukatif yang dapat membantu siswa memahami kosakata secara kontekstual. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya intervensi melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menarik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan partisipatif yang berfokus pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan puzzle interaktif. Seluruh rangkaian kegiatan pengabdian ini disusun untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak-anak di usia sekolah dasar. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SDN Wangkanapi, kota Baubau dengan melibatkan 31 murid kelas IV B sebagai peserta. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini meliputi:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap awal pelaksanaan, tim pengabdian melaksanakan koordinasi dengan pihak sekolah guna menyampaikan tujuan dan rencana teknis kegiatan pengabdian. Kunjungan pertama dilakukan dengan menemui kepala sekolah serta guru mata Pelajaran bahasa Inggris

untuk memperoleh persetujuan pelaksanaan kegiatan sekaligus mendiskusikan jadwal kelas yang akan menjadi sasaran pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya dilakukan observasi terhadap kondisi kelas, fasilitas pendukung, serta kebutuhan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Berdasarkan hasil observasi tersebut, tim pengabdian menyiapkan lembar kerja siswa (*worksheet*) berupa media puzzle interaktif yang terdiri atas "*Find the Word, Match the Picture, dan Guess the Word*". Selain itu, tim pengabdian juga menyiapkan instrumen evaluasi sederhana untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SD Negeri Wangkanapi di kelas IV B dengan jumlah murid sebanyak 31 orang. Tim pengabdian melakukan proses kegiatan belajar mengajar pada hari Selasa tanggal 27 Mei 2025 pada pukul 10:00 WITA sampai dengan pukul 12:00 WITA. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam bentuk sesi pembelajaran interaktif di kelas yang terbagi dalam beberapa bagian:

a. Pembukaan

Siswa diberikan pengantar tentang pentingnya kosakata dalam bahasa Inggris dan bagaimana mereka akan belajar dengan cara yang menyenangkan. Guru kelas turut berperan dalam membangun suasana kondusif dan memperkuat motivasi belajar siswa. Kegiatan pembukaan juga mencakup pengenalan dengan tim pengabdian serta penyampaian aturan permainan.

b. Kegiatan Inti

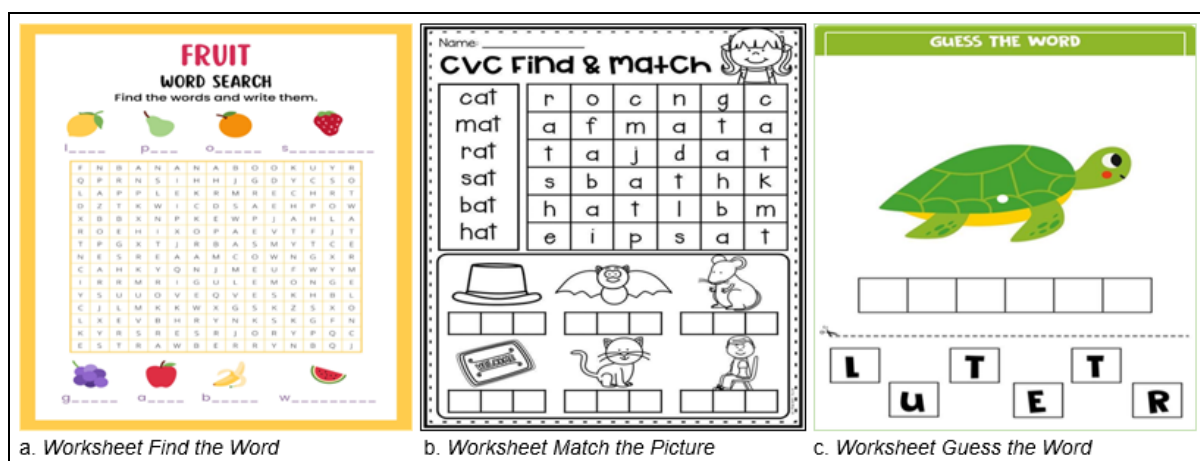
Dalam kegiatan pembelajaran, siswa diberi tugas untuk menyelesaikan berbagai permainan puzzle yang dirancang untuk melatih keterampilan berbahasa Inggris. Permainan tersebut meliputi *Find the Word* atau *Word Search*, di mana siswa mencari kosakata tersembunyi dalam kotak huruf; *Match the Picture*, yaitu mencocokkan gambar dengan kata dalam bahasa Inggris; serta *Guess the Word*, di mana siswa diberi petunjuk berupa gambar atau deskripsi dan diminta menebak kosakata yang dimaksud. Seluruh aktivitas ini dilaksanakan dengan pendekatan *learning by doing* dan *game-based learning*, sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan. Selama kegiatan berlangsung, tim pengabdian bersama guru kelas mendampingi siswa secara intensif, memberikan bimbingan, serta mendorong mereka untuk menyampaikan jawaban baik secara lisan maupun tertulis. Setiap permainan dilaksanakan dengan durasi waktu yang cukup dan disesuaikan dengan dinamika kelas, sehingga semua siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara merata dan optimal.

c. Penutup

Siswa dan guru diajak melakukan refleksi singkat terkait pengalaman belajar mereka. Kemudian dilakukan evaluasi sederhana untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap kosakata yang telah dipelajari.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan agar dapat mengetahui sejauh mana kegiatan tersebut berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata dan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan yang berdasarkan pada hasil *pre-test* dan *post-test*. Evaluasi juga dilakukan melalui pengamatan secara langsung selama proses kegiatan belajar serta melalui penilaian hasil lembar kerja siswa terkait permainan puzzle yang diberikan dan dikerjakan oleh siswa. Gambar 1 ditunjukkan beberapa contoh *worksheets* yang dikerjakan oleh siswa.



Gambar 1. Worksheet yang Dikerjakan Siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada Selasa, 27 Mei 2025 di SD Negeri Wangkanapi dengan melibatkan 31 siswa kelas IV B. Tahap awal dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah, pengenalan tim, menyampaikan tujuan kegiatan serta sosialisasi media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Tim kemudian menyiapkan puzzle interaktif berisi kosakata dasar bahasa Inggris seperti nama benda, hewan, dan buah-buahan, serta instrumen evaluasi berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa.

Kegiatan inti dimulai dengan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dilanjutkan pembelajaran interaktif menggunakan tiga jenis puzzle: *Find the Word*, *Match the Picture*, dan *Guess the Word*. Aktivitas dilakukan secara individu maupun kelompok untuk menstimulasi kolaborasi, dengan pendampingan langsung dari tim pengabdian. Setelah pembelajaran, siswa mengikuti *post-test* untuk mengukur peningkatan kemampuan. Kegiatan ditutup dengan refleksi, di mana siswa menyebutkan kembali kosakata yang dipelajari dan memberikan umpan balik terhadap permainan. Guru kelas turut berpartisipasi dalam observasi serta diskusi mengenai penerapan media puzzle dalam pembelajaran sehari-hari.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan retensi kosakata siswa. Siswa terlihat lebih fokus, aktif berinteraksi, serta lebih cepat mengingat kata-kata baru. Temuan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak sekolah dasar yang membutuhkan rangsangan visual dan aktivitas konkret, sehingga media

puzzle terbukti efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran bahasa Inggris (Arumsari et al., 2017).

Mengajarkan bahasa Inggris sejak usia dini penting karena anak berada pada masa keemasan perkembangan kognitif, bahasa, dan penyerapan visual-verbal. Bahasa berperan besar dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional, serta mendukung keberhasilan di berbagai bidang pendidikan (Marhalim, 2017; Zamzani, 2014). Namun, praktik pengajaran di sekolah dasar masih konvensional, berpusat pada ceramah dan hafalan, sehingga kurang menarik perhatian siswa.

Kosakata sendiri merupakan fondasi utama keterampilan berbahasa yang memengaruhi kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Richards & Renandya, 2002). Kosakata merupakan salah satu fondasi yang paling krusial untuk dikuasai dalam proses pembelajaran bahasa. Penguasaan kosakata memungkinkan siswa menyampaikan ide dan memahami informasi dengan lebih baik. Kosakata berfungsi sebagai sarana bagi individu untuk mengungkapkan pendapat dan menyampaikan pesan yang seharusnya dimiliki oleh setiap orang (Filisyamala, 2018; Wiyanti, 2015). Semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin mudah anak berpartisipasi dalam proses belajar dan komunikasi (Hotimah, 2017; Sari & Lestari, 2020).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kegiatan menarik dan berbasis permainan berperan penting dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Lindawati (2018) menegaskan pentingnya aktivitas menyenangkan untuk mempelajari kosakata insidental, sementara Damayanti (2021) menemukan bahwa permainan kata dan teka-teki mampu meningkatkan perolehan serta retensi kosakata siswa. Temuan serupa juga disampaikan oleh Irwan et al. (2019) dan Said (2023) bahwa strategi pembelajaran interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Metode permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris lebih disukai siswa dibanding ceramah karena tidak monoton dan mampu mempercepat penguasaan kosakata, sebagaimana dijelaskan Vernon dalam Yulianti (2002).

Sejalan dengan itu, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana komunikasi efektif antara guru dan siswa. Puspitarini & Hanif (2019) menekankan bahwa media dapat membantu penyampaian materi secara lebih jelas, sementara Apriansyah (2020) dan Jauhari (2018) menambahkan bahwa media dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media juga berdampak psikologis dengan menumbuhkan minat, mendorong keterlibatan, dan meningkatkan motivasi siswa (Febrita & Ulfah, 2019; Supardi, 2014). Oleh karena itu, media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik anak, menggunakan bahasa santun dan sesuai tingkat pemahaman (Zaini & Dewi, 2017; Pratiwi et al., 2019; Syahrudin, 2010), serta memanfaatkan huruf dan gambar yang mudah dibaca (Nurseto, 2011).

Penggunaan media permainan edukatif, khususnya puzzle interaktif, menjadi solusi inovatif dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris. Media puzzle memungkinkan siswa belajar sambil bermain, meningkatkan fokus, daya ingat, dan keterlibatan, sekaligus merangsang kerja sama kelompok serta kemampuan motorik halus. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *experiential learning* di mana siswa belajar melalui praktik dan eksplorasi langsung. Dengan demikian, materi

pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Berdasarkan berbagai hasil penelitian, metode pembelajaran berbasis permainan terbukti dapat meningkatkan minat belajar, memperkuat pemahaman kosakata, dan membentuk sikap positif terhadap bahasa Inggris sejak usia dini.

Dalam kegiatan pengabdian ini, puzzle interaktif yang dirancang mengandung unsur visual (gambar), verbal (kata), dan kinestetik (menyusun potongan puzzle). Strategi ini sejalan dengan teori pembelajaran multimodal yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif bila melibatkan berbagai indra secara bersamaan. Selain itu, metode ini juga mendukung pendekatan pembelajaran tematik yang biasa diterapkan di sekolah dasar.



Gambar 2. Siswa Sedang Mengerjakan *Worksheet* dengan Pendampingan Tim Pengabdian

Pada Gambar 2 terlihat tim pengabdian memberikan penjelasan mengenai petunjuk pengisian soal sekaligus memberi kesempatan siswa untuk bertanya sebelum mengerjakan latihan berupa puzzle berbahasa Inggris. Kegiatan ini menunjukkan penerapan metode *game-based learning* yang mampu mengakomodasi beragam gaya belajar anak, baik visual, kinestetik, maupun interpersonal. Misalnya, permainan *Find the Word* membantu siswa visual mengenali pola kata, sedangkan *Match the Picture* dan *Guess the Word* memungkinkan mereka mengaitkan kosakata dengan konteks nyata sehari-hari. Hal ini sejalan dengan teori *multiple intelligences* Gardner (2011) yang menekankan perlunya pendekatan variatif dan fleksibel sesuai karakteristik kecerdasan anak.

Ibu Yuni Hijriati, guru mata pelajaran bahasa Inggris, menyatakan bahwa kegiatan ini merupakan bentuk pelatihan langsung untuk menerapkan media pembelajaran inovatif. Selama kegiatan, guru yang mendampingi memperoleh pemahaman praktis tentang penggunaan puzzle dalam pembelajaran serta strategi mendukung aktivitas belajar berbasis permainan. Hal ini penting karena salah satu hambatan sekolah mitra adalah minimnya pengetahuan dan pelatihan mengenai metode pembelajaran yang variatif. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya membantu siswa belajar, tetapi juga meningkatkan kompetensi guru.

Hasil observasi menunjukkan bahwa setelah mengikuti permainan, siswa lebih cepat mengingat dan menggunakan kosakata baru, baik secara lisan maupun tertulis. Temuan ini sejalan dengan Schmitt & Schmitt (2020) yang menegaskan bahwa retensi kosakata dalam pembelajaran

bahasa asing dapat ditingkatkan melalui pendekatan berbasis aktivitas. Pada Gambar 3 ditampilkan suasana kelas saat tim pengabdian berkolaborasi dengan guru di SD Negeri Wangkanapi, memperlihatkan dukungan penuh dari pihak sekolah serta antusiasme siswa kelas IV B yang aktif mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir kegiatan.



Gambar 3. Kolaborasi Tim Pengabdian dan Guru SD Negeri Wangkanapi Dalam Pembelajaran

Permainan puzzle interaktif disambut dengan antusiasme tinggi oleh siswa. Saat tim pengabdian memperkenalkan *Find the Word*, *Match the Picture*, dan *Guess the Word*, hampir semua siswa menunjukkan ketertarikan. Dalam permainan *Match the Picture*, siswa mulai mengaitkan gambar dengan kosakata baru, sementara *Guess the Word* menjadi favorit karena menantang mereka menebak kata dari petunjuk gambar. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup, penuh semangat, dan kebersamaan, dengan siswa yang aktif berinteraksi serta menunjukkan rasa ingin tahu yang besar.

Respon siswa terhadap kegiatan ini sangat positif, siswa lebih percaya diri menggunakan kosakata bahasa Inggris dan bahkan berharap kegiatan serupa diulang kembali. Testimoni menunjukkan siswa merasa “seru”, “senang”, dan “bersemangat”, yang menegaskan bahwa pendekatan berbasis permainan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan mereka. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berkontribusi penting dalam menciptakan lingkungan belajar bahasa Inggris yang menyenangkan, inklusif, dan berbasis aktivitas. Hal ini menjadi sangat relevan terutama bagi sekolah-sekolah dasar yang memiliki keterbatasan media ajar tetapi memiliki potensi besar dalam pengembangan metode pengajaran kreatif. Oleh karena itu, program serupa dapat dikembangkan lebih lanjut dan direplikasi di sekolah lain sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris sejak dini.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan permainan puzzle interaktif adalah metode yang efisien dan menyenangkan untuk memperkenalkan kosakata bahasa Inggris kepada siswa di tingkat sekolah dasar. Melalui media pembelajaran seperti *Find the Word*, *Match the Picture*, dan *Guess the Word*, siswa dapat belajar secara aktif, kolaboratif, dan kontekstual, sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif

mereka. Dengan demikian, permainan puzzle interaktif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif, aplikatif, dan mudah direplikasi, terutama di sekolah-sekolah dasar yang memiliki keterbatasan media pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam mengembangkan metode pembelajaran bahasa Inggris yang lebih kreatif dan menyenangkan, guna mendukung pencapaian kompetensi bahasa siswa sejak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Kepala Sekolah SDN Wangkanapi, Guru bahasa Inggris, dan seluruh murid SDN Wangkanapi, kota Baubau, yang telah menyambut dengan baik, mendukung, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengabdian ini. Tim Pengabdian juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan tim yang telah bekerja sama dengan baik dalam merancang dan melaksanakan kegiatan ini.

Selain itu, ucapan terima kasih disampaikan kepada institusi asal penulis, yang telah memberikan dukungan administratif dan moral untuk melaksanakan kegiatan ini dengan baik. Semoga kegiatan ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar dan menjadi langkah awal menuju perbaikan pendidikan. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9–18.
- Arumsari, A., Budi, B., & Cahyono, C. (2017). Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini di Kecamatan Sukolilo - Surabaya. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 4(2), 133–142.
- Damayanti, D. (2021). Tingkat pengetahuan siswa terhadap pemanfaatan apotek hidup di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 67–74.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Filisyamala, J. (2018). Pengaruh media televisi untuk mengembangkan kosakata anak. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(2), 253–259. <https://doi.org/10.28926/briliant.v3i2.180>
- Fitriyani, R., & Mustika, D. (2022). Improving vocabulary mastery through educational games for elementary students. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 12(1), 44–52.
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences (30th anniversary ed.)*. Basic Books.
- Hotimah, E. (2017). Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 4(1), 10–18.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektivitas penggunaan Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam pendidikan Islam. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 54–67.

- Lindawati, N. P. (2018). Keefektifan pengajaran kosakata bahasa Inggris pada anak sekolah dasar dengan menggunakan flash card. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*, 2(2), 59–65.
- Marhalim, M. (2017). Penerapan model pembelajaran langsung dengan media komik untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 006 Pangkalan Indarung Kecamatan Singingi. *GERAM*, 5(2), 28–35.
- Nurjannah, N. (2016). Peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui kartu huruf bergambar siswa kelas II SDN 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(8), 119–169.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1).
- Pratiwi, E. D., Latifah, S., & Mustari, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran fisika menggunakan Sparkol Videoscribe. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 303–309.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using learning media to increase learning motivation in elementary school. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.
- Rahayu, N. (2021). English vocabulary acquisition problems among elementary students. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 6(2), 221–234.
- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (2002). *Methodology in language teaching: An anthology of current practice*. Cambridge University Press.
- Said, S. (2023). Peran teknologi digital sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan dan Ekonomi*, 6(2), 194–202.
- Sari, D. K., & Lestari, A. (2020). Developing interactive media to improve students' vocabulary mastery in elementary school. *Indonesian Journal of Educational Research and Technology*, 1(1), 18–25.
- Schmitt, N., & Schmitt, D. (2020). *Vocabulary in language teaching (2nd ed.)*. Cambridge University Press.
- Serani, G., & Heni, L. (2020). Peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia menggunakan media gambar pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 43 Tapang Aceh tahun ajaran 2019/2020. *Jurnal Kansasi*, 5(1), 71–80.
- Supardi, A. (2014). Penggunaan multimedia interaktif sebagai bahan ajar suplemen dalam peningkatan minat belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 161–167.
- Syahrudin, D. (2010). Peranan media gambar dalam pembelajaran menulis. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 2(1).
- Wiyanti, E. (2015). Peran minat membaca dan penguasaan kosakata terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia. *Deiksis*, 6(2), 89–100.
- Yulianti, F. (2002). Teaching English vocabulary school-aged children through a modified hop-scotch game named Portek (Portabel Engklek). *English Education Journal*, 2(2), 195–205.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. Raudhatul Athfal: *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.
- Zamzani, Z. (2014). Eksistensi bahasa Indonesia dalam pendidikan berbasis keragaman budaya. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 225–244.