German für Gesellschaft (J-Gefüge) | Oktober 2026 | Volume 5 Nomor 2| Hal. 48-56
ISSN: 2964-0318
DOI https://doi.org/10.30598/jgefuege.5.2.48-56

Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kosakata Bilingual Bahasa Inggris-IPA di SD Hang Tuah Ambon

Rachmi Retno Nursanti[1*], Hanis Pramudawardani[2], Nurfiah[3], Noni Noviana[4], Sri Indriati[5]

[1] Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia
[2] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia
[3,4] Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia
[5] Program Studi Teknik Geologi, Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia

Article history
Revised : 29.09.2026
Accepted : 29.10.2026

*Corresponding author
Email : rachmi.nursanti@lecturer.unpatti.ac.id

Abstrak

Penguasaan kosakata menjadi dasar utama dalam pembelajaran bahasa Inggris karena kemampuan memahami dan menggunakan kosakata akan membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya, seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Dalam konteks pembelajaran sains atau Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar, penguasaan kosakata juga sangat diperlukan agar peserta didik mampu memahami istilah-istilah sains sederhana yang berkaitan dengan lingkungan, makhluk hidup, benda, maupun fenomena alam di sekitar mereka. Pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini dilaksanakan melalui metode pembelajaran interaktif menggunakan media permainan ular tangga sebagai sarana untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dalam materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) perubahan zat pada siswa sekolah dasar. Tujuan dilaksanakan kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris untuk pembelajaran materi IPA di sekolah menggunakan permainan ular tangga. Hasil pelaksanaan PkM menunjukkan adanya peningkatan kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Siswa dapat menyelesaikan dan mengerjakan semua soal dalam permainan ular tangga. Sebelum kegiatan dilakukan, siswa masih kebingunan tentang istilah dan kosakata Bahasa Inggris terhadap perubahan zat. Namun, setelah diperkenalkan oleh tim pengabdian masyarakat kepada siswa, mereka sangat antusias terhadap istilah dan kosakata yang dipelajari. Para siswa juga sangat senang ketika permainan ular tangga diimplementasikan karena siswa mendapatkan giliran dadu dan menjawab pertanyaan. Implikasi dari kegiatan PkM ini adalah penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat dikembangkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa berbahasa Inggris secara pasif dan aktif.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, IPA, SD Hang Tuah, Ular Tangga

Abstract

Vocabulary mastery is fundamental aspect to English language learning, as the ability of students to understand the use of vocabulary in developing other language skills such as reading, writing, speaking, and listening. In the context of elementary school science education, vocabulary mastery is also essential for enabling students to comprehend basic scientific terms related to the environment, living organisms, objects, and natural phenomena around them. This community service initiative employed an interactive learning method using the "Snakes and Ladders" game to enhance students' English vocabulary mastery within the scope of science lessons on substance changes. The activity aimed to improve students' understanding of English vocabulary relevant to science topics through the use of this game. The results demonstrated an improvement in the students' English vocabulary that they were able to successfully complete all the tasks and questions presented during the game. Prior to the activity, the students had been unfamiliar with the English terms and vocabulary associated with substance changes. However, after the community service team introduced the material, the students showed great enthusiasm for the terms and vocabulary they were learning. They also thoroughly enjoyed the game, actively participating by taking turns rolling the dice and answering questions. The implication of this initiative is that teachers can develop and utilize interactive, enjoyable learning media to enhance students' passive and active English language skills.

Keywords: *English, Science, SD Hang Tuah, Snake and Ladder*

© 2026 Some rights reserved

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sebagai alat komunikasi global utama yang krusial pada abad ke-21 memiliki peran penting dalam peningkatan kemampuan berbahasa asing anak sekolah di Indonesia. Penguasaan bahasa ini idealnya dimulai sejak usia sekolah dasar, di mana anak-anak berada dalam masa keemasan (*golden age*) untuk menyerap bahasa baru secara alami. Di era modern, integrasi bahasa Inggris ke dalam mata pelajaran lain, seperti sains (English-Science), menjadi tren pendidikan yang penting. Pendekatan ini melatih siswa berpikir logis sekaligus bilingual. Namun, mempelajari sains dalam bahasa asing menghadirkan tantangan ganda bagi siswa sekolah dasar. Siswa tidak hanya dituntut memahami konsep ilmiah yang abstrak, tetapi juga harus menguasai kosakata (vocabulary) teknis yang jarang mereka temui sehari-hari. Kosakata merupakan fondasi utama dalam berbahasa. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan kesulitan memahami materi pembelajaran, membaca buku teks, dan mengomunikasikan ide-ide ilmiah mereka.

Penguasaan kosakata (vocabulary) merupakan pilar utama dalam proses pemerolehan bahasa kedua (second language acquisition), terutama bagi anak-anak di tingkat sekolah dasar. Tanpa tata bahasa sangat sedikit yang dapat disampaikan, tetapi tanpa kosakata tidak ada yang dapat disampaikan (Thornbury, 2002). Hal ini menegaskan bahwa kemampuan berkomunikasi dan memahami materi pelajaran sangat bergantung pada kekayaan kosakata yang dimiliki siswa. Pada jenjang sekolah dasar, anak-anak berada dalam masa keemasan (*golden age*) di mana memori kognitif mereka sangat reseptif terhadap stimulasi bahasa baru (Cameron, 2001).

Tantangan linguistik ini menjadi lebih kompleks ketika bahasa Inggris diintegrasikan dengan materi pelajaran IPA (*English-Science*). Integrasi ini sejalan dengan konsep Content and *Language Integrated Learning (CLIL*) yang dikemukakan oleh Coyle, Hood, dan Marsh (2010), di mana siswa belajar bahasa melalui konten ilmiah. Namun, teks sains memiliki karakteristik yang khas, yakni sarat akan istilah teknis (*technical vocabulary*) yang bersifat abstrak dan jarang digunakan dalam percakapan sehari-hari (Fang, 2006). Akibatnya, siswa sekolah dasar sering kali mengalami beban kognitif ganda (cognitive overload): mereka harus memahami konsep ilmiah sekaligus menerjemahkan istilah asing yang belum pernah mereka dengar.

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang penting untuk dipelajari sejak usia dini, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Penguasaan kosakata (*vocabulary*) menjadi dasar utama dalam pembelajaran bahasa Inggris karena kemampuan memahami dan menggunakan kosakata akan membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya, seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Dalam konteks pembelajaran English-science di sekolah dasar, penguasaan kosakata juga sangat diperlukan agar peserta didik mampu memahami istilah-istilah sains sederhana yang berkaitan dengan lingkungan, makhluk hidup, benda, maupun fenomena alam di sekitar mereka. Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata bahasa Inggris, khususnya yang berkaitan dengan materi sains.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang masih monoton, kurangnya media pembelajaran yang menarik, serta rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Pembelajaran yang hanya berfokus pada hafalan membuat peserta didik cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mempelajari kosakata baru. Selain itu, peserta didik sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik dalam belajar bahasa Inggris, khususnya pada materi Englishscience.

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan game edukatif sebagai media belajar yang interaktif dan menyenangkan. Game

edukasi memiliki kelebihan karena mampu mengintegrasikan aspek hiburan dengan tujuan pembelajaran (Kurniawati, dkk, 2025). Game edukasi sebagai media pembelajaran di sekolah dasar menjadi urgensi yang patut ditelaah lebih mendalam. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan media yang bervariasi agar tidak membosankan (Dewi dkk, 2017).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan snake and ladder board game atau permainan ular tangga edukatif. Permainan ini dapat menjadi sarana belajar yang menarik karena menggabungkan unsur bermain dan belajar secara bersamaan. Melalui permainan ular tangga, peserta didik dapat mempelajari dan mengingat kosakata bahasa Inggris dengan cara yang lebih menyenangkan, aktif, dan tidak membosankan. Selain itu, penggunaan board game juga dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik, melatih kerja sama, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih komunikatif. Media permainan ular tangga ini bertujuan agar dapat meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar, dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa, serta dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran (Dewi dkk, 2017).

Penerapan produk teknologi dan inovasi kepada masyarakat dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran edukatif berupa snake and ladder board game berbasis English-science untuk peserta didik sekolah dasar. Produk ini dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang memadukan permainan tradisional ular tangga dengan materi kosakata bahasa Inggris yang berkaitan dengan sains sederhana. Dalam penerapannya, masyarakat sasaran, khususnya peserta didik dan guru sekolah dasar, diberikan pendampingan melalui kegiatan sosialisasi, demonstrasi penggunaan media, serta praktik langsung dalam proses pembelajaran. Melalui inovasi ini, peserta didik dapat belajar kosakata bahasa Inggris dengan cara yang lebih menyenangkan, aktif, dan mudah dipahami, sedangkan guru memperoleh alternatif media pembelajaran kreatif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik di kelas.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris-Sains pada siswa SD Hang Tuah Ambon?
2. Metode apa yang digunakan dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris-Sains pada siswa SD Hang Tuah Ambon?

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) menjelaskan secara sistematis bagaimana sebuah kegiatan atau program dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi untuk menyelesaikan masalah nyata yang dihadapi oleh mitra, yaitu sekolah. Dalam hal ini, mitra yang dimaksud adalah SD Hang Tuah Ambon yang terletak di kawasan perumahan TNI AL Lantamal, Halong, Kota Ambon. Metode pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Kegiatan dilaksanakan melalui metode pembelajaran interaktif menggunakan media permainan ular tangga sebagai sarana untuk meningkatkan penguasaan kosakata (*vocabulary*) Bahasa Inggris materi IPA pada siswa sekolah dasar.

Tahapan kegiatan meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian menyusun materi kosakata English-Science, merancang papan permainan ular tangga edukatif, serta melakukan koordinasi dengan pihak sekolah. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan sosialisasi, pengenalan kosakata dasar English-Science, pembagian kelompok siswa, dan praktik permainan ular tangga yang memuat pertanyaan, gambar, serta instruksi berbahasa Inggris sederhana terkait sains. Selama permainan berlangsung, siswa didorong untuk aktif membaca, menjawab, dan mengucapkan kosakata yang dipelajari sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Tahap evaluasi dilakukan melalui observasi partisipasi siswa, kemampuan pengucapan, pemahaman kosakata, serta pemberian kuis sederhana sebelum dan sesudah kegiatan untuk mengetahui peningkatan penguasaan vocabulary siswa.

2.1 Lokasi dan Sasaran Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Hang Tuah. Sasaran kegiatan adalah peserta didik kelas V dan VI sekolah dasar yang sedang mempelajari dasar-dasar kosakata bahasa Inggris dan sains (*English-Science vocabulary*). Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui metode pembelajaran interaktif menggunakan media permainan ular tangga. Selain peserta didik, guru dan pihak sekolah juga turut terlibat dalam mendukung pelaksanaan kegiatan agar proses pembelajaran berlangsung secara aktif, menyenangkan, dan edukatif.

2.2 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal pelaksanaan, jumlah peserta, serta kebutuhan kegiatan. Selain itu, tim juga menyiapkan media pembelajaran berupa papan permainan ular tangga edukatif yang telah dimodifikasi dengan kosakata Bahasa Inggris bertema IPA (*English-Science vocabulary*).

2.3 Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui beberapa metode pembelajaran, yaitu:

2.3.1 Pengenalan Materi

Kegiatan diawali dengan pemberian materi dasar mengenai kosakata Bahasa Inggris bertema sains. Tim pengabdian memperkenalkan pengucapan, arti kata, dan cara penggunaan kosakata sederhana melalui metode ceramah interaktif dan tanya jawab.

2.3.2 Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga

Setelah pengenalan materi, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk memainkan snake and ladder board game. Dalam permainan ini, setiap siswa yang berhenti pada kotak tertentu harus menjawab pertanyaan, menyebutkan arti kosakata, atau mengucapkan kata dalam Bahasa Inggris sesuai tema sains yang tersedia pada papan permainan. Metode permainan ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan meningkatkan partisipasi siswa.

2.3.3 Diskusi dan Pendampingan

Selama permainan berlangsung, tim pengabdian memberikan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam pengucapan maupun pemahaman kosakata. Selain itu, dilakukan diskusi sederhana untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

2.3.4 Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan peningkatan kosakata siswa setelah mengikuti kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap kemampuan siswa dalam menyebutkan dan memahami kosakata Bahasa Inggris selama permainan berlangsung, serta melalui sesi tanya jawab di akhir kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan media snake and ladder board game mampu meningkatkan minat belajar dan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa, khususnya pada materi sains sederhana. Selain itu, metode permainan edukatif ini juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat di SD Hang Tuah Ambon dilaksanakan pada tanggal 28 Februari 2026 s.d. 02 Maret 2026. Pengabdian ini dilaksanakan selama 2 hari, yaitu hari Sabtu, 28

Februari 2026 dengan observasi lingkungan dan keadaan di SD Hang Tuah. Selanjutnya untuk kegiatan hari Senin, 2 Maret 2026 dilaksanakan kegiatan inti pengabdian masyarakat, yaitu dengan pengisian materi kepada siswa untuk materi Bahasa Inggris. Kegiatan ini dilaksanakan dengan mempelajari materi Bahasa Inggris dalam bentuk permainan sederhana. Materi yang diajarkan adalah Bahasa Inggris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya zat dan perubahannya.



Gambar 1. Penjelasan Materi Perubahan Zat

Kegiatan selanjutnya adalah tim pengabdian memperkenalkan diri terlebih dahulu kepada para siswa. Para siswa menyambut dengan sangat baik dan saling bertanya kepada tim pengabdian masyarakat. Selanjutnya, tim membagi kegiatan menjadi dua sesi, yaitu sesi pertama kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris tentang perubahan zat dan sesia kedua adalah kegiatan sosialisasi mitigasi bencana kepada para siswa. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, tim pengabdian menggunakan teknik permainan dalam menyampaikan materi. Dengan teknik permainan seperti ini memudahkan siswa memahami materi dengan baik.



Gambar 2. Penjelasan Perubahan Zat dalam Bahasa Inggris

3.1 Hasil

Hasil pelaksanaan PkM menunjukkan adanya peningkatan kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sebelum kegiatan dilakukan, siswa masih kebingunan tentang istilah dan kosakata Bahasa Inggris terhadap perubahan zat. Siswa dapat menyelesaikan dan mengerjakan semua soal dalam permainan ular tangga. Dalam proses kegiatan permainan ular tangga, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa per kelompok. Setiap kelompok dipandu oleh seorang pendamping tim pengabdian masyarakat. Siswa harus menjawab semua pertanyaan yang ada di dalam ular tangga menggunakan Bahasa Inggris. Terdapat 28 pertanyaan yang tertera di permainan ular tangga yang terkait dengan perubahan zat padat, cair, dan gas. Setiap kelompok menyelesaikan semua pertanyaan sampai garis akhir (finish) permainan.



Gambar 3. Permainan Ular Tangga dengan Kelompok

Setiap siswa diberi kesempatan untuk menjawab satu nomor untuk satu kali putaran dadu. Setelah itu dilanjutkan oleh siswa lain dalamkelompok tersebut. Dadu yang digunakan oleh siswa adalah aplikasi dadu dari ponsel masig-masing pendamping tim pengabdian masyarakat, meskipun ada pula yang menggunakan dadu fisik. Ketika siswa salah menjawab, pertanyaan diberikan kepada siswa yang lain untuk menjawab dengan konsekuensi umpan siswa yang salah menjawab tidak dapat melanjutkan perjalanan dalam peta ular tangga. Siswa yang sampai garis akhir dinobatkan sebagai pemenang permainan, sehingga terdapat persaingan antar siswa dalam kelompok. Dengan teknik permainan dan pembelajaran seperti ini, jiwa kompetisi siswa terpacu dan kelas menjadi hidup.

Selama proses kegiatan permainan ular tangga berlangsung, tim pengabdian masyarakat beserta guru pendamping berperan sebagai akomodir tanpa memberikan petunjuk jawaban. Pembelajaran berfokus pada siswa (*students-centered-learning*) muncul dalam kegiatan ini karena siswa fokus untuk menyelesaikan masalah dari pertanyaan yang muncul di peta permainan ular tangga. Selain itu, pendekatan pemecahan masalah (*problem solving*) juga tergambar disini karena siswa lebih mengerahkan konsentrasinya pada penyelesaian masalah jika mendapatkan posisi di ekor ular. Kondisi ini menyebabkan siswa harus turun nomor dan kembali ke nomor awal yang membuat mereka membutuhkan waktu lebih lama untuk memenangkan permainan sampai di garis akhir (*finish*).



Gambar 4. Refleksi Materi

Dalam kegiatan ini semua siswa mampu menyelesaikan kegiatan pengimplementasian permainan ular tangga dengan materi IPA dalam Bahasa Inggris dengan baik. Selanjutnya, setelah permainan selesai, tim pengabdian masyarakat memberi pertanyaan kepada para siswa sebagai refleksi. Para siswa antusias dan berebut menjawab pertanyaan yang diajukan oleh tim pengabdian masyarakat menggunakan Bahasa Inggris. Para siswa sangat antusias untuk mengulang permainan tersebut menggunakan Bahasa Inggris. Antusiasme para siswa dipengaruhi oleh adanya pertanyaan

yang muncul di setiap kotak peta ular tangga yang membuat mereka lebih mudah mengingat pertanyaan dan jawaban dalam Bahasa Inggris daripada harus menghafalnya berkali-kali. Oleh karena itu, daya ingat siswa melalui permainan ular tangga lebih meningkat secara halus karena siswa tidak dipaksa untu menghafal, melainkan memori mereka akan hafal sendiri karena adanya pengulangan tersebut.

Gambar permainan ular tangga yang digunakan berbeda dengan gambar ular tangga pada umumnya. Pertanyaan yang disusun ditempatkan di halaman yang lain yang terdiri dari soal-soal materi perubahan zat IPA. Penggunaan warna dan desain juga lebih menarik karensa disusun secara mandiri oleh tim pengabdian masyarakat yang disesuaikan dengan usia siswa SD kelas 4 dan 5 sehingga para siswa tertarik untuk menyelesaikan permainan dengan baik dan antusias. Dari 28 pertanyaan yang diajukan di permainan ular tangga, 25 pertanyaan berhubungan dengan perubahan zat dan 3 pertanyaan berhubungan dengan mitigasi bencana. Keterkaitan pertanyaan mitigasi bencana bertujuan untuk mengenalkan siswa pada tata cara keselamatan dalam menghadapi bencana alam khususnya tsunami. Hal ini dikarenakan letak sekolah berada didekat area laut sehubungan dengan wilayah Ambon yang berada di semenanjung Teluk Ambon. Materi mitigasi bencana juga dikenalkan secara umum pada saat kegiatan pengabdian masyarakat dengan menyisipkan materi tersebut setelah penjelasan tetang perubahan zat IPA.

3.2 Pembahasan

Implementasi permainan ular tangga dalam pembelajaran IPA materi perubahan zat menggunakan Bahasa Inggris membangun atmosfer pembelajaran yang sangat signifikan. Permainan ini meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa di dalam kelas (Rarera & Wicaksono, 2024). Siswa juga menunjukkan antusiasme belajar yang sangat baik dengan munculnya kompetisi belajar antar siswa dalam kelompok maupun dengan kelompok lain. Permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran juga menjadi acuan pembelajaran yang berfokus pada siswa (students-centered learning) karena siswa fokus menjawab pertanyaan tanpa bantuan guru, mengurangi rasa bosan pada siswa, dan memudahkan siswa mengeja kosakata Bahasa Inggris dengan benar (Nuridayanti et al., 2024). Dalam hal ini, guru sebagai fasilitator yang bertugas untuk memandu permainan dari awal sampai akhir,menyiapkan prosedur permainan, dan mencatat hasil kerja siswa (Hadi & Masyudi, 2022).

Dalam peningkatan keterampilan berbicara, permainan ular tangga membuat siswa merasa nyaman dan berani untuk berbicara Bahasa Inggris karena mereka berusaha untuk menang dalam permainan (Nuridayanti et al., 2024). Para siswa juga mudah untuk memahami instruksi dalam Bahasa Inggris dan lebih percaya diri untuk mengucapkan kata dan istilah dalam Bahasa Inggris (Nurjaman et al., 2024). Adanya pengulangan pertanyaan sesuai dengan nomor peta ular tangga atau kotak ular tangga membuat siswa mudah mengingat pertanyaan dan jawaban menggunakan Bahasa Inggris. Model pembelajaran dengan pengulangan juga memiliki kaitanya dengan model communicatiove language teaching dan task-based learning karena siswa beljar Bahasa secara alami melalui interaksi dan penggunaan nyata, bukan hanya hafalan struktur kalimat (Kakerissa & Tuasela, 2025).

Permainan ular tangga juga dapat meningkatkan memori kosakata siswa karena membantu melatih otak siswa untuk mengenal kosakata baru lebih cepat (Fikni et al., 2026). Melalui permainan ini, siswa mengalami peningkatan penyerapan kosakata Bahasa Inggris karena siswa menyerap kosakata baru secara tidak sadar dan cenderung mengulang pertanyaan dan jawaban berkali-kali selama permainan berlangsung (Yemima et al., 2019). Perkembangan kosakata siswa melalui permainan ini didukung oleh adanya pertanyaan dalam Bahasa Inggris yang memunculkan ide jawaban secara instan baik verbal maupun tulisan (Prabantari et al., 2017). Belajar sambal bermain juga meningkatkan siswa dalam menuliskan kalimat Bahsa Indonesia ke dalam Bahasa Inggris atau sebaliknya dengan tepat (Nikijuluw et al., 2022).

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga terbukti efektif dan interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris, khususnya dalam konteks sains (English-Science) bagi siswa sekolah dasar. Siswa lebih mudah mengingat kosakata baru karena dipelajari dalam situasi bermain yang menyenangkan.

Pendekatan permainan ular tangga ini berhasil meningkatkan antusiasme, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pendekatan ini mengurangi rasa takut salah dan kebosanan yang sering dialami siswa saat belajar bahasa asing. Siswa juga menjadi lebih fokus kepada penyelesaian masalah dan memunculkan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa (students-centered learning). Metode ini berhasil mengintegrasikan materi sains dasar dengan bahasa Inggris secara kontekstual, sehingga siswa tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga memperoleh pengetahuan sains dasar. Kegiatan mendapatkan respon positif dari siswa dan guru, ditandai dengan tingginya keterlibatan siswa selama permainan dan keinginan mereka untuk mempelajari lebih lanjut. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis permainan (media game-based learning) seperti ular tangga merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris dalam materi IPA bagi siswa sekolah dasar.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada SD Hang Tuah Ambon yang telah memberikan kesempatan bagi kami para tim untuk melakukan kegiatan ini di sekolah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Cameron, L. (2001). Teaching Languages to Young Learners. Cambridge: Cambridge University Press.

Coyle, D., Hood, P., & Marsh, D. (2010). CLIL: Content and Language Integrated Learning. Cambridge: Cambridge University Press.

Dewi, dkk. (2017). Pemanfaatan Media Permainan Tradisional Ular Tangga dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Edutech, 6(2), 120-132.

Fang, Z. (2006). The language demands of science reading in middle school. International Journal of Science Education, 28(5), 491–520.

Fikni, Z., Prasetyaningrum, A., Maulinda, M., & Husnu, M. (2026). The Effectiveness of Using Snake and Ladder Game in Vocabulary Mastery of Seventh-Grade Students at SMPN 1 Sikur. *Journal of English Language and Education*, *10*(5), 921–928. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jele.v10i5.1319

Hadi, M. . W., & Masyudi, M. (2022). Teaching Simple Structure by Using Snakes and Ladders Games to Improve Students' Speaking Skill. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, *7*(4), 1129–1134. https://doi.org/https://doi.org/10.58258/jupe.v7i4.4370

Kakerissa, W. M., & Tuasela, R. G. (2025). Pelatihan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Pelatihan English for Daily Conversation bagi Remaja GPM Imanuel Karang Panjang. *German Fur Gesellschaft (J-Gefuge)*, *4*(2), 47–54. https://doi.org/https://doi.org/10.30598/jgefuege.4.1.47-54

Kurniawati, dkk. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Peningkatan Retensi Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran, 1(1), 45-58.

Nikijuluw, M. M., Papasoka, T., Elim, H. I., & Nanlohy, P. (2022). Belajar Sambil Bermain Kosa Kata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar: Evaluasi Motivasi dan Pengetahuan. *German Fur Gesellschaft (J-Gefuge)*, *1*(1), 9–18. https://doi.org/https://doi.org/10.30598/jgefuege.1.1.9-18

Nuridayanti, S., Sulistyani, S., & Khoiriyah, K. (2024). The Implementation of Game Using Snake and Ladder in Teaching Vocabulary at Elementary School. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-7*, 1377–1384.

Nurjaman, I., Nuraini, I., Padlah, L. L., Fortuna, N. A., & Nuary, G. (2024). The Role of the Snakes and Ladders Game in Basic English Skills in Early Childhood. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, *10*(3), 79–85. https://doi.org/10.58258/jime.v

Prabantari, A., Asib, A., & Sarosa, T. (2017). Improving the Students' Vocabulary Mastery Using Snakes and Ladders Game. *English Education Journal*, *5*(3), 1–12. https://doi.org/https://doi.org/10.20961/eed.v5i3.35860

Rarera, D., & Wicaksono, A. (2024). The Use of Snake And Ladder in English Class At SDN Ploso. *ELTT (English Language Teaching and Technology)*, 346–351.

Thornbury, S. (2002). How to Teach Vocabulary. Essex: Pearson Education Limited.

Yemima, M., Wijayaningsih, L., & Kurniawan, M. (2019). Enhancing English Vocabulary through the Use of Snake and Ladder Media for 4 to 6-Year-Old Children. *Satya Widya*, *XXXV*(1), 1–15. https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i1.p1-15

DOKUMENTASI



Pengelompokkan siswa untuk bermain ular tangga



Proses permainan ular tangga



Siswa yang memenangkan permainan sampai garis akhir (finish)



Foto bersama siswa dan guru SD Hang Tuah Ambon