

Pengembangan *Board Game* “*Adjective Adventure*” sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas V SD Kanisius Gendongan Salatiga

Brigitta Dia Putri Kusuma Wardhani, Yedidia Yonica Yo, Kelvin Azis Afrian, Rhaka Satrio Putra, Yustina Priska Kisnanto*

¹Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Kristen Satya Wacana
email: yustina.kisnanto@uksw.edu

Abstract

This community service activity aims to develop a visual learning aid in the form of a board game called “Adjective Adventure” for fifth-grade students at SD Kanisius Gendongan Salatiga. The activity was based on the need for interesting and practical visual aids to support English learning, especially in understanding and using simple adjectives in complete sentences. The method included classroom observation, teacher interview, media design, limited simulation, and evaluation. The simulation involved five fifth-grade students and the English teacher. The results showed that students were enthusiastic, actively participated, and felt helped in learning adjectives through the board game. The teacher also responded positively to the practicality and effectiveness of the media. The board game proved to be a suitable non-digital visual aid for elementary English learning.

Keywords: *visual aids, board game, adjective, English learning, elementary school*

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan media visual berupa board game “Adjective Adventure” bagi siswa kelas V SD Kanisius Gendongan Salatiga. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media visual yang menarik dan praktis untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam memahami dan menggunakan simple adjectives dalam kalimat lengkap. Metode yang digunakan meliputi observasi kelas, wawancara guru, perancangan media, simulasi terbatas, dan evaluasi. Simulasi dilakukan bersama lima siswa kelas V dan guru Bahasa Inggris. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias, aktif berpartisipasi, dan merasa terbantu dalam mempelajari adjective melalui board game tersebut. Guru juga memberikan respons positif terhadap kepraktisan dan efektivitas media ini. Board game ini terbukti menjadi alternatif visual aids non-digital yang sesuai untuk pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kata Kunci: *visual aids, board game, adjective, pembelajaran Bahasa Inggris, sekolah dasar*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris khususnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD) di Indonesia masih terus menghadapi tantangan yang besar, terutama dengan statusnya sebagai salah satu bahasa asing atau yang sering disebut sebagai *English as a Foreign Language*. Paparan bahasa yang sangat terbatas di lingkungan luar sekolah menyebabkan penguasaan kosakata (*vocabulary*) siswa sering kali tidak optimal. Salah satu aspek yang mendasar dalam penguasaan kosakata adalah *adjectives* (kata

sifat), yang berperan penting dalam membantu siswa mendeskripsikan sebuah objek atau suatu situasi secara mendetail. Namun, proses pembelajaran kata sifat di kelas seringkali bersifat teoritis dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mempraktikkannya secara kontekstual atau secara nyata.

Karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret menuntut pembelajaran untuk adanya media pembelajaran yang bersifat nyata dan interaktif bagi siswa. Penggunaan *visual aids*

(alat bantu peraga visual) dalam pengajaran bahasa menjadi salah satu strategi yang efektif untuk menjembatani materi yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa [1-3]. Melalui bantuan visual, siswa tidak hanya mengandalkan pendengaran, tetapi juga penglihatan dan interaksi fisik, yang secara signifikan dapat membantu meningkatkan retensi memori mereka terhadap kosakata baru [4, 5]. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual pada pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman dan daya ingat kosakata siswa sekolah dasar [6]. Selain itu, permainan berbasis gambar juga terbukti dapat membantu siswa mengasosiasikan kata dengan makna secara lebih efektif dibandingkan dengan hanya menggunakan metode konvensional [7, 8].

Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, penggunaan *visual aids* juga terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah satu arah oleh guru saja [9]. Penelitian menunjukkan bahwa kombinasi strategi pengenalan kata dan media visual mampu meningkatkan pencapaian kosakata siswa secara signifikan [10, 11]. Dengan demikian, *visual aids* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sebuah jembatan kognitif dalam proses internalisasi kosakata baru pada pembelajar EFL usia dini [12].

Audio-Visual Aids mencakup media yang menggabungkan unsur suara serta visual. Namun, dalam praktik di sekolah dasar, visual aids seperti gambar, kartu, dan permainan papan sering kali lebih mudah diterapkan karena tidak selalu bergantung pada teknologi yang ada atau lebih sering disebut dengan *low-tech*, yaitu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan media sederhana [13]. Visual aids membantu siswa menghubungkan kosakata dengan representasi visual sehingga memperkuat pemahaman dan daya ingat mereka [4].

Kebutuhan akan media pembelajaran yang variatif ini juga ditemukan di SD Kanisius Gendongan, Salatiga. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan Ibu Ida, selaku guru Bahasa Inggris kelas V,

terungkap bahwa siswa memiliki minat yang tinggi terhadap kegiatan yang bersifat rekreatif, namun masih mengalami kesulitan dalam menerapkan *adjectives* ke dalam struktur kalimat. Fasilitas seperti LCD, TV, dan speaker yang terbatas, jaringan internet yang kurang memadai, dan terbatasnya media peraga visual yang interaktif di sekolah menjadi salah satu kendala dalam menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, SD Kanisius Gendongan, Salatiga, bekerja sama dengan Prodi Pendidikan Bahasa Inggris (PBI/English Department), Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW) melalui program "*Optimizing the Use of Visual Aids to Teach English to Primary School Students.*" Program ini merupakan salah satu luaran mata kuliah Audio Visual Aids for Language Teaching (AVALT) tahun ajaran 2025/2026. Pada program ini, tim pengabdian masyarakat ini merancang sebuah program pembelajaran berbasis *Visual Aid* melalui media "*Adjective Adventure*" *Board Game*. Penggunaan *board game* pada konteks ini dipilih berdasarkan potensi manfaat *board game* itu sendiri, yaitu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar-mengajar, membantu siswa untuk lebih menguasai materi dasar Bahasa Inggris, dan menciptakan suasana belajar yang komunikatif [11, 14]. Media "*Adjective Adventure*" *Board Game* ini merupakan modifikasi dari permainan papan populer, yaitu Monopoli, yang dirancang khusus untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap kata sifat melalui berbagai tantangan interaktif. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran serta membantu mereka menguasai *basic adjectives* dengan cara yang efektif dan menyenangkan di SD Kanisius Gendongan.

METODE PENGABDIAN

Metode pengabdian yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi beberapa tahap, yaitu:

1. Observasi

Observasi dilakukan di kelas V SD Kanisius Gendongan Salatiga untuk mengetahui

kondisi kelas, karakteristik siswa, serta metode dan media pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran Bahasa Inggris. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi siswa dalam mempelajari adjective [12].



Gambar 1. Observasi awal di kelas V

2. Wawancara

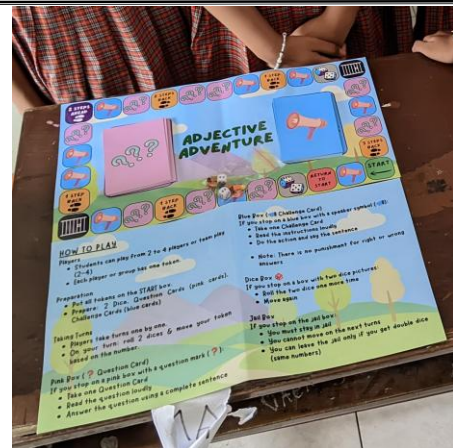
Wawancara dilakukan dengan guru Bahasa Inggris, Ibu Ida, untuk menggali informasi lebih lanjut mengenai kebutuhan siswa, kesulitan yang sering muncul, serta harapan guru terhadap media pembelajaran yang akan dirancang oleh tim pengabdian masyarakat.



Gambar 2. Dokumentasi wawancara dengan guru Bahasa Inggris yang bersangkutan

3. Perancangan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, tim merancang board game “Adjective Adventure”. Board game ini berbentuk papan permainan seperti monopoli yang dilengkapi dengan kartu tantangan, kartu pertanyaan, dan instruksi khusus. Setiap petak dalam papan permainan berisi tantangan serta pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan *adjective*.



Gambar 3. Hasil perancangan board game

4. Simulasi Terbatas

Uji coba media pembelajaran dilakukan dalam bentuk simulasi terbatas yang melibatkan lima siswa kelas V bersama Ibu Ida. Simulasi ini bertujuan untuk melihat kepraktisan, respons siswa, serta efektivitas awal media dalam membantu pemahaman materi *adjective*.



Gambar 4. Pelaksanaan simulasi terbatas

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui pengamatan selama kegiatan berlangsung serta refleksi bersama guru dan siswa mengenai efektivitas media yang digunakan. Setelah itu dilakukan penyerahan media pembelajaran tersebut kepada sekolah untuk selanjutnya bisa digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan tim pengabdian masyarakat

saat melakukan simulasi terbatas menunjukkan bahwa penggunaan board game “*Adjective Adventure*” memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif dibandingkan saat menggunakan metode konvensional. Mereka menunjukkan semangat dalam melempar dadu, berpindah petak, dan menyelesaikan tantangan yang diberikan.



Gambar 5. Simulasi terbatas “*Adjective Adventure*” board game

Dalam permainan, siswa diminta untuk:

- Menyebutkan *adjective* sesuai dengan kategori tertentu (misalnya: *describing people, animals, atau objects*).
- Membuat kalimat lengkap menggunakan *adjective* yang diperoleh.
- Mengoreksi kalimat yang salah.

Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya menghafal kosakata seperti “*big*”, “*small*”, “*slow*”, dan “*fast*”, tetapi juga langsung mempraktikkan penggunaan *adjective* dalam konteks kalimat seperti “*Elephant is big*” dan “*Cheetah is fast*”. Interaksi antar siswa saat bermain juga meningkatkan kerja sama dan keberanian untuk berbicara dalam Bahasa Inggris, seperti contoh, dalam beberapa kesempatan, siswa saling membantu memperbaiki struktur kalimat yang kurang tepat.

Ibu Ida, selaku guru Bahasa Inggris, menyampaikan bahwa siswa yang biasanya pasif menjadi lebih berani mencoba menyusun kalimat. Selain itu, guru juga

menyampaikan bahwa media ini membantu siswa memahami penggunaan *adjective* secara lebih konkret. Beliau juga menilai bahwa permainan ini sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas kompetitif dan interaktif. Selain itu, karena tidak bergantung pada perangkat teknologi, *board game* ini dapat langsung digunakan tanpa kendala teknis. Sementara itu, para kelima murid yang terlibat dalam simulasi terbatas tersebut menyampaikan bahwa “*Adjective Adventure*” board game tersebut merupakan permainan yang seru dan sangat membantu mereka dalam memahami *adjective*. Walaupun saat bermain mereka menjumpai beberapa tantangan, hal itulah yang menjadi salah satu poin bahwa *board game* tersebut seru dan menyenangkan.

Dari hasil simulasi terbatas ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan visual aids berbentuk *board game* mampu:

- Meningkatkan motivasi belajar siswa
- Mendorong partisipasi aktif
- Membantu siswa menyusun kalimat sederhana dengan *adjective*
- Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

Meskipun uji coba masih terbatas pada lima siswa, hasil awal menunjukkan potensi yang baik untuk diterapkan dalam skala kelas yang lebih besar.

SIMPULAN

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang lebih aktif serta membantu mereka menguasai *basic adjectives* dengan cara yang efektif dan menyenangkan. Pengembangan board game “*Adjective Adventure*” sebagai visual aids dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V SD Kanisius Gondongan Salatiga menunjukkan hasil yang positif berdasarkan simulasi terbatas. Lima siswa yang terlibat menunjukkan antusiasme tinggi dan merasa terbantu dalam memahami serta menggunakan *adjective* dalam kalimat lengkap. Guru juga memberikan respons positif terhadap kepraktisan dan efektivitas

media ini. Board game ini dapat menjadi alternatif media visual non-digital yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Berdasarkan simpulan ini, media pembelajaran serupa dapat dikembangkan dan diimplementasikan pada konteks sekolah yang berbeda untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan partisipasi peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris di tingkat dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada SD Kanisius Gendongan Salatiga, khususnya Bapak Maryana, [S.Pd.SD](#) selaku Kepala Sekolah, Ibu Farida, [S.Pd](#) selaku Guru Bahasa Inggris, dan lima siswa kelas V yang telah berpartisipasi dalam simulasi kegiatan pengabdian masyarakat ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris (English Department), Universitas Kristen Satya Wacana atas dukungan dan kesempatan untuk terlibat dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Kemala Sari, "Fun English Day: Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Siswa Dasar melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Rawang Air Putih," *J. Pengabdi. UntukMu NegeRI*, vol. 9, no. 3, pp. 474–489, Nov. 2025, doi: 10.37859/jpumri.v9i3.10109.
- [2] A. T. Novitasari, I. P. Sari, and Z. Miftah, "Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi," *J. Pengabdi. UntukMu NegeRI*, vol. 4, no. 1, pp. 66–73, 2020, doi: doi.org/10.37859/jpumri.v4i1.1848.
- [3] N. E. Triskanto, Y. P. Kisananto, Yuliana Marshaluneta, Axel Willy Kansil, and Shevanya Natalie, "Pemanfaatan Audio Visual Aids sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Interaktif bagi Siswa-Siswi Kelas 4 di SDN 6 Salatiga," *J. Pengabdi. UntukMu NegeRI*, vol. 8,

- no. 2, Sep. 2024, doi: 10.37859/jpumri.v8i2.7336.
- [4] T. T. Nguyen and H. T. T. Pham, "The Effectiveness of Using Visual Aids in Teaching English Vocabulary to Vietnamese Young Learners: An Experimental Study," *Engl. Educ. Appl. Linguist. J.*, vol. 07, no. 03, pp. 149–162, 2024.
- [5] O. M. Mohammed, A. M. Hussein, M. H. Elsheikh, and M. E. Hassan, "The Impact of Visual Devices on Enhancing Vocabulary".
- [6] *Lang. Lit. J. Linguist. Lit. Lang. Teach.*, vol. 8, no. 2, pp. 792–801, Dec. 2024, doi: 10.30743/ll.v8i2.10399.
- [7] Ruhana, "Improving English Vocabulary through Picture Games at the Elementary," *ASSHIKA J. Engl. Lang. Teach. Learn.*, vol. 1, no. 1, pp. 56–65, 2023, doi: https://doi.org/10.65190/637731.
- [8] S. Muxlisa And B. Yulduz, "The Help Of The Visual Aids In Teaching And Learning Languages".
- [9] D. A. S. Ermal *et al.*, "Penyuluhan Pemanfaatan Limbah Organik Sisa Dapur menjadi Eco Enzyme dengan Teknik Persuasif kepada Masyarakat di Perumahan Griya Rumaisha Tenayan Raya," *J. Pengabdi. UntukMu NegeRI*, vol. 7, no. 1, May 2023, doi: 10.37859/jpumri.v7i1.4639.
- [10] Fitriani, I. Syhari, and Mulyadi, "The Influence of Visual Aids, Cooperative Learning, and Classroom Environment on English Vocabulary Acquisition of the fourth-grade students at Elementary Islamic School," *J. Lang. Teach. Learn. Linguist. Lit.*, vol. 13, no. 2, 2025.
- [11] F. J. Poole, "A systematic review of board games used in language learning contexts," 2025.
- [12] C. Sousa *et al.*, "Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches," *Front. Psychol.*, vol. 14, p. 1160591, Jun. 2023, doi: 10.3389/fpsyg.2023.1160591.

- [13] D. T. Y. G. Sumakul, “Pelatihan Low-Tech Bagi Guru Bahasa Inggris di Soe, Provinsi Nusa Tenggara Timur,” *J. Pengabdi. UntukMu NegeRI*, vol. 9, no. 2, pp. 229–236, Aug. 2025, doi: 10.37859/jpumri.v9i2.9229.
- [14] D. K. O’Neill and P. E. Holmes, “The Power of Board Games for Multidomain Learning in Young Children,” *Am. J. Play*, vol. 14, no. 1, pp. 58–98, 2022.