

Penguatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa MTS Terpadu Berkah Melalui Game Pictionary

Strengthening English Vocabulary Mastery Among MTs Terpadu Berkah Students Through the Pictionary Game

Tiara Nur Fatimah Almadani^{1*}, Hesty Widiastuty², Misda Amallia Tuah Aji³

¹⁻³Institut Agama Islam Palangka Raya, Indonesia

Korespondensi penulis: tiarararadn20@gmail.com *

Article History:

Received: September 15, 2024;

Accepted: Oktober 19, 2024;

Accepted: November 15, 2024

Published: November 18, 2024

Keywords: Pictionary, English
Vocabularies, Interactive Learning

Abstract: This study aims to improve English vocabulary mastery among 8A grade students at MTs Terpadu Berkah through the implementation of the Pictionary game method. The research uses a descriptive qualitative approach, focusing on observation and assessment of students' performance during learning activities. Pictionary, as an interactive learning method, utilizes visual images to help students understand and retain new vocabulary more effectively. The research results show that using Pictionary in English vocabulary learning is effective in enhancing students' understanding and memory of new words. Students actively participated in learning activities, demonstrated high enthusiasm, and showed significant progress in using the vocabulary they learned. Additionally, this approach encourages student collaboration and fosters creativity during the learning process. In conclusion, the Pictionary game can be an effective alternative teaching method for improving vocabulary mastery and learning motivation among students. Implementing this method is expected to provide English teachers with a useful strategy for creating a more engaging and interactive learning environment in the classroom.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 8A di MTs Terpadu Berkah melalui penerapan metode permainan Pictionary. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan fokus pada observasi dan penilaian kinerja siswa dalam pembelajaran. Pictionary, sebagai metode pembelajaran interaktif, memanfaatkan visualisasi gambar untuk membantu siswa memahami dan mengingat kosakata baru dengan lebih efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Pictionary dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris efektif dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap kata-kata baru. Siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar, menunjukkan antusiasme yang tinggi, dan memperlihatkan kemajuan yang signifikan dalam penggunaan kosakata yang dipelajari. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong kolaborasi antar siswa dan mengembangkan kreativitas mereka selama proses pembelajaran. Kesimpulannya, permainan Pictionary dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan motivasi belajar siswa. Penerapan metode ini diharapkan dapat menjadi strategi yang bermanfaat bagi guru bahasa Inggris dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif di kelas.

Kata Kunci: Pictionary, Kosakata Bahasa Inggris, Pembelajaran Interaktif

1. PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata adalah aspek dasar dalam mempelajari bahasa yang memegang peranan penting bagi perkembangan keterampilan komunikasi seseorang. Kosakata merupakan elemen krusial dalam pembelajaran bahasa Inggris (Fatmawati, Miranty, & Hamer, 2022).

Kosakata berfungsi sebagai dasar dalam berbahasa, karena kata-kata merupakan sarana utama untuk mengungkapkan ide, gagasan, dan perasaan. Tanpa penguasaan kosakata yang cukup, seseorang akan mengalami kesulitan dalam memahami dan mengekspresikan diri secara jelas, baik secara lisan maupun tulisan. Menurut (Dwi, 2017) guru perlu mengajarkan kosakata terlebih dahulu karena kosakata adalah kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa untuk mencapai keterampilan lainnya, seperti menulis, membaca, berbicara, dan mendengarkan.

Di era globalisasi saat ini, kemampuan berbahasa Inggris semakin penting, baik di bidang pendidikan, sosial, maupun profesional. Penguasaan kosakata yang luas membantu siswa untuk memahami bacaan, mendengarkan percakapan, serta berpartisipasi secara aktif dalam diskusi dan presentasi (Uran, 2022). Namun meningkatkan kosakata bukanlah hal yang mudah. Siswa membutuhkan kosakata untuk menguasai keterampilan, karena elemen ini berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan semua aspek keterampilan bahasa Inggris. Seseorang yang memiliki kosakata yang luas akan mampu berbicara dalam bahasa tersebut lebih baik dibandingkan dengan mereka yang memiliki kosakata terbatas (Purba et al., 2022).

Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata, meskipun guru telah mengajarkan dengan sangat jelas, hal ini disebabkan karena penyampaian materi yang monoton (Darmawan & Fatmawati, 2019). Kosakata yang kaya membantu siswa memahami teks, mendengarkan percakapan, dan berpartisipasi secara aktif dalam diskusi serta presentasi. Di sisi lain, kekurangan kosakata sering kali menjadi hambatan utama dalam proses belajar bahasa, sehingga membuat siswa kesulitan untuk mengembangkan keterampilan lainnya, seperti *speaking*, *reading*, *writing*, dan *listening* (Renhati et al., 2023). Penguasaan kosakata akan mempermudah siswa dalam berlatih struktur dengan lebih efektif (Harahap, 2021). Seberapa baik peserta didik mempelajari empat keterampilan bahasa Inggris lainnya, tanpa kata-kata untuk mengungkapkan berbagai arti dan makna, komunikasi dalam dua bahasa tidak akan terjadi dan tidak ada informasi yang dapat disampaikan (Hitari & R, 2022).

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, seorang guru perlu mencari metode yang sesuai dengan siswa dan menarik untuk meningkatkan minat serta memotivasi mereka dalam belajar bahasa Inggris. Salah satu pendekatan yang bisa diterapkan adalah dengan memanfaatkan permainan atau *game based-learning*. Gamifikasi memberikan kesempatan bagi guru untuk memanfaatkan elemen permainan, desain estetika, dan konsep permainan dalam rangka menarik perhatian, meningkatkan motivasi, serta mendorong pembelajaran untuk mengatasi berbagai masalah (Odang, Uran, & Janggo, 2023). Permainan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga dapat memperkuat pemahaman setiap kosakata dan keterampilan berbahasa siswa secara efektif. (Meliyani & Kareviati, 2021)

menyatakan bahwa peserta didik jenjang menengah pertama termasuk dalam kelompok usia muda dan cenderung lebih menikmati proses belajar dalam suasana yang menyenangkan. Penggunaan permainan dapat meningkatkan aktivitas dan antusiasme mereka dalam mempelajari kosakata. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar dengan lebih efektif, tetapi juga merasa lebih terlibat dan termotivasi dalam setiap sesi pembelajaran (Aminah & Mayasari, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk menciptakan suasana belajar yang segar dan menarik perhatian siswa, perlu ada perubahan dalam metode penyampaian materi agar mereka lebih termotivasi dan semangat dalam proses belajar. Dalam mengenalkan atau mengajarkan kosakata bahasa Inggris kepada anak, diperlukan perancangan metode dan media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi, agar anak merasa tertarik dan termotivasi dalam mempelajari kosakata tersebut (Firdaus, Muthiara, Muryanti, & Elise, 2020). MTS Terpadu Berkah, sebagai lembaga pendidikan yang mengutamakan pembinaan kemampuan bahasa Inggris bagi siswa, berupaya meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui metode pembelajaran yang inovatif. Salah satu metode yang diterapkan adalah penggunaan *Pictionary*, sebuah permainan interaktif yang mengajak siswa untuk belajar kosakata dengan cara yang menyenangkan (Kartini & Kareviati, 2021). *Pictionary* melibatkan aktivitas menggambar dan menebak kata, yang tidak hanya memperkaya kosakata siswa tetapi juga mendorong kerja sama dan interaksi antar siswa (Hamer & Lely, 2019).

Penerapan *Pictionary* dalam pengajaran bahasa Inggris di MTs Terpadu Berkah bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan. Dalam permainan ini, siswa diminta untuk menggambar representasi visual dari sebuah kata dalam bahasa Inggris, sementara teman-temannya akan menebak kata tersebut (Jumartini, Sadapotto, M, Manda, & Hermansyah, 2022). Menurut (Thornbury, 2002) proses ini melibatkan banyak aspek kognitif, termasuk kemampuan untuk mengenali gambar, mengasosiasikan gambar dengan kata, dan mengingat arti kata dalam konteks yang lebih luas (Ain, Nawir, Putra, Ardiana, & Suwarni, 2023). Dengan demikian, *Pictionary* membantu siswa dalam memperkuat pemahaman mereka terhadap kosakata dan meningkatkan daya ingat mereka terhadap kata-kata yang sulit (Ayu; Sofian; Bunau Eusabinus, 2018).

Masalah utama yang diidentifikasi adalah rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di MTs Terpadu Berkah, khususnya pada kelas 8A. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata baru, terutama karena metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional, seperti hafalan dan pengulangan. Metode ini cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa, yang pada akhirnya

memengaruhi motivasi dan partisipasi mereka dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, kosakata bahasa Inggris merupakan kompetensi dasar yang krusial bagi perkembangan keterampilan berbahasa, seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Namun, kekurangan penguasaan kosakata seringkali menjadi hambatan utama dalam pengembangan keterampilan ini. Oleh karena itu, penggunaan metode konvensional dalam pengajaran bahasa Inggris perlu disesuaikan agar lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa.

Dengan adanya pengabdian masyarakat ini, diharapkan *Pictionary* dapat menjadi salah satu alternatif metode yang efektif untuk memperkaya kosakata bahasa Inggris siswa di MTs Terpadu Berkah. Melalui kegiatan ini, diharapkan para siswa tidak hanya menguasai kosakata dalam pengertian teoretis, tetapi juga mampu menggunakan kata-kata tersebut dalam situasi komunikasi yang nyata. Dengan demikian, menurut (Dore et al., 2019) penggunaan permainan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak terbukti efektif, karena game tersebut dapat secara signifikan membantu meningkatkan jumlah kosakata yang dikuasai oleh anak. mereka dapat meningkatkan keterampilan bahasa Inggris mereka secara menyeluruh, serta mengembangkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris (Suoth, Maru, & Rorimpandey, 2023). Oleh karena itu, metode permainan *Pictionary* diterapkan sebagai alternatif yang diharapkan dapat menjawab masalah-masalah tersebut. *Pictionary* tidak hanya efektif dalam memperkaya kosakata, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan interaksi serta partisipasi siswa dalam proses belajar.

Selain itu, metode *Pictionary* juga mendorong kerjasama tim, meningkatkan komunikasi antar siswa, dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk berlatih berbicara dalam bahasa Inggris dengan cara yang tidak menekan (Tahmit & Nastiti, 2019). Ketika siswa bekerja dalam kelompok, mereka akan belajar untuk saling membantu, mendengarkan pendapat teman, dan menyampaikan ide mereka dengan lebih percaya diri. Aspek sosial dan emosional yang terlibat dalam permainan ini juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan juga menyenangkan. Melalui interaksi yang aktif dan kolaborasi dalam tim, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan bahasa, tetapi juga mempererat hubungan sosial antar teman sekelas. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mengurangi rasa canggung atau takut dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris.

Kegiatan ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terus belajar Bahasa Inggris. Kegiatan *Pictionary* juga diharapkan dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta menghilangkan rasa takut atau canggung ketika harus berbicara dalam bahasa asing. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini bukan hanya sekadar meningkatkan kemampuan bahasa siswa, tetapi juga berperan dalam membangun sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris secara keseluruhan.

2. METODE

Untuk meningkatkan penguatan kosakata Bahasa Inggris metode pengajaran yang menyenangkan dan interaktif, salah satu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan permainan *Pictionary*. Metode *Pictionary* dipilih karena dapat meningkatkan interaksi sosial, memperkuat ingatan visual, dan memotivasi siswa untuk lebih banyak menggunakan bahasa Inggris secara langsung. Dalam kegiatan subyek penelitian adalah siswa kelas 8A di MTs Terpadu Berkah berjumlah 36 orang. Lokasi penelitian dilaksanakan di ruang kelas dengan fasilitas papan tulis dan ruangan yang cukup luas. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan minat siswa terhadap bahasa Inggris serta memperkuat kosakata mereka melalui cara yang menyenangkan dan kolaboratif.

Langkah-langkah kegiatan ini terdiri dari:

- a. Tahap persiapan, yang juga mencakup perencanaan program pelaksanaan yakni:
 1. Berkoordinasi dengan guru Bahasa Inggris
 2. Penyusunan materi pembelajaran yang berupa kartu kosakata yang digunakan permainan *Pictionary*
- b. Tahap pelaksanaan:
 1. Membagi siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 9 orang
 2. Permainan dimulai dengan peneliti yang memberikan contoh dan peraturan dalam permainan *Pictionary*
 3. Langkah selanjutnya setiap kelompok akan menunjuk satu orang dalam kelompoknya untuk menggambar di papan tulis
 4. Setiap kelompok akan bergantian maju kedepan dengan siapa yang paling cepat menebak gambar di papan tulis
 5. Kelompok yang berhasil menebak akan mendapatkan poin
 6. Sesi refleksi
 7. Evaluasi dengan memberikan kuis sederhana menggunakan kata-kata tersebut menjadi kalimat yang baik

c. Kriteria evaluasi keberhasilan kegiatan *Pictionary*:

1. Partisipasi siswa: Aktivitas siswa dalam permainan *Pictionary* akan diamati untuk melihat seberapa aktif mereka berpartisipasi dalam menggambar dan menebak kata-kata
2. Penguasaan kosakata: Penguasaan kosakata dapat diukur dengan observasi dalam sesi kuis, di mana siswa diminta membuat kalimat dengan kata-kata yang telah mereka pelajari
3. Kemampuan komunikasi: Keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris akan dievaluasi melalui interaksi mereka saat menebak kata dan berbicara dalam kelompok. Observasi ini mencakup seberapa lancar mereka berkomunikasi dan apakah mereka menggunakan kosakata yang tepat dalam kalimat mereka
4. Pencapaian poin kelompok: Poin yang dikumpulkan oleh setiap kelompok juga menjadi indikator keberhasilan. Kelompok yang paling banyak menebak dengan benar dalam waktu yang lebih cepat menunjukkan tingkat pemahaman kosakata yang lebih baik

d. Pengamatan keterlibatan siswa:

1. Aktivasi siswa: Seberapa sering siswa aktif dalam menggambar dan menebak kata selama permainan
2. Kolaborasi antar siswa: Interaksi antar siswa selama permainan, yang dapat mencerminkan sejauh mana mereka bekerja sama dalam kelompok
3. Kemampuan menggunakan kosakata: Keterampilan siswa dalam menggunakan kata-kata yang telah mereka pelajari saat berbicara atau menyusun kalimat dalam sesi kuis.

3. HASIL

Hasil dari proses pengabdian masyarakat ini menunjukkan dinamika yang positif dalam peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa di MTs Terpadu Berkah kelas 8A. Selama kegiatan, berbagai ragam aktivitas dilaksanakan melalui permainan *Pictionary* yang melibatkan siswa secara aktif. Setiap kelompok bekerja sama untuk menggambar dan menebak kosakata bahasa Inggris yang telah dipilih, menciptakan suasana yang menyenangkan dan penuh interaksi. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada penguasaan kosakata, tetapi juga memperkuat kemampuan komunikasi, kerjasama tim, dan kreativitas siswa. Dalam aksi teknis, siswa terlibat langsung dalam proses menggambar dan menebak, yang mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan cara yang tidak membosankan.

Melalui kegiatan ini, muncul perubahan sosial yang signifikan di kalangan siswa. Pertama, ada perubahan perilaku yang terlihat dari peningkatan partisipasi aktif siswa dalam kelas, yang sebelumnya lebih pasif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Keberhasilan mereka dalam menebak kosakata dan menggambar dengan tepat meningkatkan rasa percaya diri dan antusiasme mereka dalam menggunakan bahasa Inggris. Transformasi sosial ini juga tercermin dalam peningkatan kesadaran siswa untuk lebih aktif dalam berbahasa Inggris, baik di dalam maupun di luar kelas, yang pada akhirnya diharapkan dapat mendorong mereka untuk lebih percaya diri dalam berkomunikasi dengan bahasa internasional tersebut. Dalam hal ini, observasi menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa meningkat sebesar 40% dibandingkan sebelum kegiatan dilakukan. Selain itu, melalui kuis evaluasi pasca kegiatan, skor rata-rata penguasaan kosakata siswa meningkat sekitar 30%, yang menunjukkan kemajuan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka.

Dengan hasil ini, diharapkan metode *Pictionary* dapat terus digunakan sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris, baik dalam konteks penguasaan kosakata maupun dalam aspek keterampilan komunikasi siswa. Selain itu, kegiatan ini menciptakan kesadaran baru di kalangan siswa tentang pentingnya pembelajaran bahasa Inggris, yang tidak lagi dianggap sebagai pelajaran yang sulit atau membosankan. Dengan metode yang lebih kreatif dan menyenangkan, siswa mulai menyadari bahwa bahasa Inggris dapat dipelajari dengan cara yang interaktif dan menarik. Transformasi sosial ini juga tercermin dalam peningkatan kesadaran siswa untuk lebih aktif dalam berbahasa Inggris, baik di dalam maupun di luar kelas, yang pada akhirnya diharapkan dapat mendorong mereka untuk lebih percaya diri dalam berkomunikasi dengan bahasa internasional tersebut.

4. DISKUSI

Kegiatan pengabdian masyarakat di MTs Terpadu Berkah dimulai dengan memperkenalkan metode *Pictionary* sebagai cara interaktif untuk memperkuat penguasaan kosakata bahasa Inggris. Langkah pertama adalah memberikan contoh langsung permainan *Pictionary*, di mana peneliti menunjukkan cara bermain dengan menggambar kata tertentu dalam Bahasa Inggris di papan tulis tanpa menggunakan teks atau kata-kata lain. Siswa diminta memperhatikan dengan saksama bagaimana peneliti memilih elemen visual utama dari kata tersebut, seperti bentuk atau simbol yang merepresentasikan makna. Tujuannya adalah agar siswa memahami konsep dasar permainan ini, sekaligus belajar cara efektif untuk mengkomunikasikan kata melalui gambar. Aktivitas ini memberikan pemahaman awal tentang pentingnya kreativitas dalam menyampaikan makna tanpa bergantung pada kata-kata.

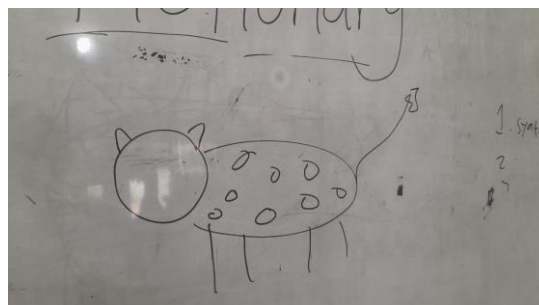


Gambar 1. Peneliti memberikan contoh permainan

Setelah sesi observasi selesai, siswa dibagi menjadi empat kelompok untuk mulai bermain secara bergiliran. Pembagian kelompok dilakukan secara acak untuk menciptakan suasana yang kompetitif sekaligus kolaboratif. Daftar kosakata diberikan secara acak tepat sebelum mereka mulai permainan. Setiap anggota dalam kelompok kemudian mengambil giliran sebagai penggambar, sedangkan anggota lainnya berperan sebagai penebak. Permainan ini dirancang agar setiap siswa mendapatkan kesempatan yang adil untuk berlatih, baik dalam menggambar maupun menebak, sehingga seluruh anggota aktif terlibat dalam proses belajar. Peneliti berada di sekitar kelompok untuk mengamati jalannya permainan, memberikan arahan, serta membantu jika ada siswa yang menghadapi kesulitan.



Gambar 2. Permainan *Pictionary* dilakukan



Gambar 3. Gambar yang ditebak siswa

Pada akhir sesi permainan, diadakan sesi refleksi bersama seluruh siswa. Dalam sesi ini, siswa diajak berdiskusi tentang pengalaman mereka, baik tentang tantangan menggambar dan menebak, maupun cara mereka berkolaborasi dalam kelompok. Refleksi ini memberikan

kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi strategi apa yang paling efektif, serta membagikan tips antar teman dalam menggambar kata-kata yang sulit. Peneliti juga memberikan masukan tentang cara menggambar yang lebih sederhana dan efektif agar lebih mudah dimengerti oleh teman satu tim.



Gambar 4. Sesi kuis

Tahap terakhir dari kegiatan ini adalah evaluasi untuk mengukur keberhasilan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris yang telah dipelajari. Peneliti memberikan kuis sederhana atau meminta siswa untuk menggunakan kata-kata tersebut dalam kalimat untuk melihat pemahaman mereka. Melalui metode ini, siswa tidak hanya mengingat kata-kata yang telah mereka pelajari, tetapi juga mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang arti dari kosakata tersebut. Kesimpulannya, metode *Pictionary* terbukti mampu menarik minat siswa dalam belajar kosakata bahasa Inggris dan mendorong mereka untuk berpikir kreatif, berkolaborasi, serta lebih percaya diri dalam proses belajar.

Dengan demikian, metode *Pictionary* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di berbagai tingkat pendidikan. Di MTs Terpadu Berkah, *Pictionary* juga terbukti dapat mengatasi rasa jenuh dalam pembelajaran bahasa Inggris, dan mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam berkomunikasi menggunakan bahasa tersebut. Selain itu, keberhasilan permainan ini juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kerjasama dengan guru Bahasa Inggris, pengaturan waktu yang tepat, serta keberagaman materi yang digunakan dalam permainan. Dengan perencanaan yang baik, metode ini dapat diterapkan secara lebih luas di sekolah-sekolah lain untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menyenangkan dan efektif.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan efektivitas metode *Pictionary* dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa dengan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan interaktif. Metode ini mendukung teori konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan aktivitas kolaboratif. Dengan menggambarkan kosakata dalam bentuk visual, siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang memperkuat ingatan mereka terhadap kosakata baru dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Rekomendasi yang dihasilkan dari kegiatan ini meliputi perlunya integrasi metode *Pictionary* dalam pembelajaran Bahasa Inggris sekolah secara lebih luas dan konsisten. Variasi dalam penerapan permainan ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu, sesi refleksi yang lebih mendalam di akhir kegiatan sangat disarankan, agar siswa dapat mengidentifikasi strategi belajar yang efektif dan memperkuat penguasaan kosakata mereka. Penggunaan alat bantu visual lainnya, seperti *flashcards* atau alat gambar digital, juga dapat meningkatkan variasi metode pembelajaran, sehingga lebih sesuai dengan gaya belajar yang beragam di kalangan siswa.

Kesimpulannya, pengabdian masyarakat ini tidak hanya berhasil memperkuat penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa, tetapi juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, seperti *Pictionary*, memiliki potensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, dinamis, dan menyenangkan. Dengan pendekatan ini, lingkungan belajar yang kolaboratif dan interaktif dapat dibentuk, yang sangat penting dalam mendukung proses pendidikan yang berkelanjutan.

6. PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam mensukseskan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Terima kasih kepada Kepala Sekolah dan seluruh dewan guru MTs Terpadu Berkah yang telah memberikan izin, dukungan, dan fasilitas selama program berlangsung. Penghargaan khusus kami sampaikan kepada guru bahasa Inggris MTs Terpadu Berkah yang telah memberikan arahan berharga, mendampingi kegiatan, dan membantu merancang materi kosakata yang relevan bagi siswa.

Peneliti juga berterima kasih kepada para siswa kelas 8A yang telah berpartisipasi dengan antusias dan semangat dalam setiap sesi kegiatan. Tanpa keterlibatan aktif dan kolaborasi dari siswa, program ini tidak akan berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada pihak-pihak lain yang mendukung

secara tidak langsung, baik melalui ide, masukan, maupun dorongan moral.

DAFTAR REFERENSI

- Ain, R. Q., Nawir, A. R., Putra, A. Muh. U., Ardiana, & Suwarni. (2023). Pictionary game: Its effect to upgrade ESP students' vocabulary mastery at SMK Negeri 2 Pangkep. *ELTIN JOURNAL: Journal of English Language Teaching in Indonesia*, 11(1).
- Aminah, S., & Mayasari, W. J. (2022). The effect of using Pictionary game to increase the students' vocabulary mastery of the seventh grade at SMPN 4 Bantan. *INOVISH Journal*, 7(1). <https://doi.org/10.35314/inovish.v7i1.2531>
- Ayu, S., Sofian, & Bunau, E. (2018). The effect of using Pictionary games on students' English vocabulary. *Energies*, 6(1).
- Darmawan, S. L., & Fatmawati, G. N. (2019). The comparison of using chain word and Pictionary games toward vocabulary mastery. *Intensive Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.31602/intensive.v1i1.1865>
- Dore, R. A., Shirilla, M., Hopkins, E., Collins, M., Scott, M., Schatz, J., ... & Hirsh-Pasek, K. (2019). Education in the app store: Using a mobile game to support U.S. preschoolers' vocabulary learning. *Journal of Children and Media*, 13(4). <https://doi.org/10.1080/17482798.2019.1650788>
- Dwi, L. E. (2017). Improving students' vocabulary mastery through Pictionary board game at Grade IV B of Elementary School 36 Pekanbaru. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 9(2).
- Fatmawati, A. Y., Miranty, D., & Hamer, W. (2022). The implementation of Pictionary games to improve vocabulary comprehension. *Journal of Linguistics, Literacy, and Pedagogy*, 1(1). <https://doi.org/10.30870/jllp.v1i1.15553>
- Firdaus, M., Muthiara, M., Muryanti, & Elise. (2020). Games edukasi bahasa Inggris untuk pengembangan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2).
- Hamer, W., & Lely, L. N. (2019). Using Pictionary game to increase learners' vocabulary mastery in English language instruction. *Journal of English Education Studies*, 2(1). <https://doi.org/10.30653/005.201921.30>
- Harahap, S. D. (2021). FLASH (Fun Learning English) with Pictionary for vocabulary enhancing on rural students. *Journal of English Education and Linguistics*, 2(2). <https://doi.org/10.56874/jeel.v2i2.568>
- Hitari, A., & R, R. (2022). Penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan permainan Pictionary. *Jurnal Pendidikan Sang Surya*, 8(2). <https://doi.org/10.56959/jpps.v8i2.83>
- Jumartini, S., Sadapotto, A., M, U., Manda, I., & Hermansyah, S. (2022). The effect of Pictionary game toward students' vocabulary mastery in mental lexicon. *La Ogi: English Language Journal*, 8(2). <https://doi.org/10.55678/loj.v8i2.680>

- Kartini, I., & Kareviati, E. (2021). The students' responses toward the implementation of Pictionary game in teaching vocabulary to the seventh grade students in one of junior high school in Cimahi. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 4(3). <https://doi.org/10.22460/project.v4i3.p375-383>
- Meliyani, Y., & Kareviati, E. (2021). The students' responses toward the implementation of crossword puzzle in teaching vocabulary to the seventh grade students in one of junior high school in Cimahi. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 4(3). <https://doi.org/10.22460/project.v4i3.p426-432>
- Odang, A. S., Uran, S. I. G., & Janggo, W. O. (2023). Pictionary game for vocabulary mastery: Best practice from a rural school context. *KLAUSA (Kajian Linguistik, Pembelajaran Bahasa, Dan Sastra)*, 7(1). <https://doi.org/10.33479/klaus.v7i1.693>
- Purba, U. W., Sipayung, K., Lumbantoruan, F., & Simanjuntak, R. V. (2022). The use of Pictionary game in teaching vocabulary to second grade students of SMPN 1 Raya. *Pioneer: Journal of Language and Literature*, 14(1), 156. <https://doi.org/10.36841/pioneer.v14i1.1672>
- Reniaty, U., Meilina Sofa, E., Abdurrahman, U. K., & Pekalongan, W. (n.d.). Improving primary students' vocabulary mastery through Pictionary game. Retrieved from <http://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semaj>
- Suoth, G. A., Maru, M. G., & Rorimpandey, R. (2023). Use of Pictionary games in improving students' vocabulary mastery in SMPN 8 SATAP Tondano. *SoCul: International Journal of Research in Social Cultural Issues*, 1(6). <https://doi.org/10.53682/soculijrcsscli.v1i6.5937>
- Tahmit, M., & Nastiti, N. D. (2019). Improving student vocabulary mastery through the Pictionary words game in fifth grade of Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Athfal Sumurber. *Kontribusia (Research Dissemination for Community Development)*, 2(2). <https://doi.org/10.30587/kontribusia.v2i2.1007>
- Uran, S. I. G. (2022). Flipping the classroom in the EFL reading for academic purpose course during COVID-19: Barriers and boosters. *LLT Journal: Journal on Language and Language Teaching*, 25(1). <https://doi.org/10.24071/llt.v25i1.4245>