*Copyright* © 2026 pada penulis
***Madaniya*, Vol. 7, No. 4, November 2026**

# Dari Hafalan ke Aktivitas Seru: Pendampingan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Aktivitas Interaktif di SMP Negeri 7 Mengwi

**I Made Yogi Marantika [1]*, Ni Made Verayanti Utami [2], Desak Putu Eka Pratiwi [3], Putu Gede Budiartha [4], Yohana Maya Sari [5], Adrianus Man [6]**

[1–6] Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa Asing, Universitas Mahasaraswati Denpasar

* yogimarantika@unmas.ac.id

**Abstrak**

Penguasaan kosakata merupakan salah satu fondasi dalam menguasai bahasa Inggris. Faktanya, menguasai kosakata tidaklah mudah seperti yang dibayangkan. Hal ini juga dialami oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 7 Mengwi, Kabupaten Badung, Bali. Keterbatasan jumlah pengajar bahasa Inggris dan latihan kosakata yang cenderung berupa hafalan tentu menjadi faktor-faktor yang menghambat perkembangan siswa dalam menguasai dan memahami kosakata dalam bahasa Inggris. Oleh karena itu, melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim berupaya untuk memperkuat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dengan memberikan pendampingan pembelajaran berbasis aktivitas interaktif, yaitu rangkaian pembelajaran yang memadukan media visual, permainan, wawancara berpasangan, dan latihan menyusun kalimat. Kegiatan dilaksanakan pada Juli sampai September 2026 dalam tiga periode tematik, yaitu perkenalan diri, makanan dan minuman favorit, serta ruangan dan benda di rumah, dengan pendampingan oleh tim dosen dan mahasiswa. Evaluasi dilakukan berdasarkan tugas mendeskripsikan makanan dan minuman favorit yang dikerjakan oleh 27 siswa kelas VII B yang ditentukan sebagai sample. Hasil penilaian menunjukkan rata-rata nilai sebesar 84,07 dari skala 100. Sebanyak 19 siswa (70,37%) memperoleh nilai 90–100, sedangkan delapan siswa lainnya (29,63%) memperoleh nilai 40–60 dan masih memerlukan pendampingan lebih lanjut. Selama kegiatan, siswa berlatih menyebutkan dan menuliskan kosakata bahasa Inggris, serta menggunakannya dalam kalimat sederhana. Kegiatan ini juga menghasilkan bahan ajar visual yang dapat digunakan kembali oleh guru dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif yang disusun secara bertahap, dari kosakata yang berkaitan dengan diri sendiri hingga lingkungan sekitar, dapat menjadi alternatif pendampingan pembelajaran bahasa Inggris yang sesuai dengan kebutuhan sekolah yang memiliki keterbatasan tenaga pengajar.

**Kata Kunci**: *kosakata bahasa Inggris, aktivitas interaktif, permainan, pendampingan siswa*

## Pendahuluan

Kosakata menjadi salah satu unsur penting dalam penguasaan empat keterampilan berbahasa Inggris, yakni menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*),

dan menulis (*writing*). Bagi siswa yang baru mempelajari bahasa Inggris di jenjang sekolah menengah pertama, penguasaan kosakata diperlukan untuk memahami informasi, menceritakan pengalaman pribadi, dan menjawab pertanyaan sederhana. Namun, jika pembelajaran hanya berfokus pada menghafal daftar kata, kesempatan siswa untuk menggunakan kosakata dalam situasi komunikasi yang nyata menjadi terbatas. Karena itu, pembelajaran kosakata perlu dikemas melalui kegiatan yang akrab dengan kehidupan sehari-hari siswa. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya mengenal kata baru, tetapi juga berkesempatan melafalkan, menuliskan, dan menggunakannya dalam kalimat sederhana.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 7 Mengwi, yang berlokasi di Desa Cemagi, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Bali, menjadi mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa Asing, Universitas Mahasaraswati Denpasar. Berdasarkan observasi dan komunikasi dengan pihak sekolah pada tahap penyusunan usulan kegiatan tahun 2026, pembelajaran bahasa Inggris di kelas VII menghadapi kendala, karena keterbatasan guru yang secara khusus mengampu mata pelajaran tersebut. Kondisi ini berpotensi mengurangi keberlanjutan penjelasan materi, latihan berbahasa, dan umpan balik terhadap perkembangan siswa. Kelas VII sendiri terdiri atas lima kelas yang menurut jadwal sekolah, mereka memperoleh Bahasa Inggris pada hari Senin, Rabu dan Kamis. Data kuantitatif mengenai kemampuan kosakata awal seluruh siswa tidak tersedia sebelum kegiatan dimulai, sehingga kebutuhan mitra dipetakan melalui observasi dan komunikasi dengan sekolah. Dengan kata lain, landasan kegiatan ini meliputi empat hal. Pertama, keterbatasan pendampingan bahasa Inggris khusus kelas VII membuat siswa memerlukan penguatan dasar secara bertahap. Kedua, siswa perlu memperoleh lebih banyak kesempatan mengenal dan menggunakan kosakata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Ketiga, latihan pelafalan, ejaan, dan penggunaan kosakata dalam ungkapan sederhana perlu diberikan melalui aktivitas yang tidak hanya berupa penugasan tertulis. Keempat, keterlibatan siswa perlu dijaga dengan variasi media dan aktivitas yang menarik.

Untuk menjawab persoalan tersebut, tim pelaksana menjalankan program kerja berupa pendampingan pembelajaran kosakata bahasa Inggris terhadap siswa kelas VII di sekolah tersebut yang dikemas dalam aktivitas interaktif. Program ini melengkapi peran guru dalam pembelajaran reguler dengan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Materi disusun berjenjang dari kosakata yang bersifat personal dan konkret menuju pemakaian kata dalam kalimat, seperti memperkenalkan diri, menceritakan makanan dan minuman kesukaan, kemudian mengenali ruangan dan benda di rumah. Aktivitas yang digunakan mencakup tayangan *slide* bergambar, permainan, pencocokan kata dengan makna, wawancara berpasangan, dan penyusunan kalimat.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata melalui aktivitas interaktif dapat memberikan manfaat bagi siswa. Vnucko dan Klimova (2023), melalui tinjauan sistematis, menemukan bahwa permainan digital berpotensi mendukung penguasaan kosakata sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Temuan serupa disampaikan oleh Ngu dan Abdul Aziz (2022), yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa mempelajari kosakata serta meningkatkan keterlibatan, minat, dan kepercayaan diri mereka. Namun, penerapannya masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan sumber belajar dan kesiapan guru.

Di sisi lain, Handikaningtyas et al. (2025) turut membahas penggunaan media multimodal dalam pembelajaran kosakata, yang relevan untuk mendukung keterlibatan siswa dalam memahami kosakata.

Sejumlah penelitian di Indonesia juga menunjukkan potensi penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Penelitian kuasi-eksperimen oleh Setiawan dan Attabik (2026) pada siswa kelas VII melaporkan bahwa kelompok yang belajar menggunakan Wordwall.net memperoleh rata-rata nilai pascates sebesar 79,29, lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang mencapai 56,97. Temuan ini sejalan dengan studi kualitatif Medina, dkk. (2024), yang menunjukkan bahwa siswa sekolah menengah pertama cenderung lebih memperhatikan pembelajaran, merasa senang, dan terbantu dalam memahami serta mengingat kosakata melalui permainan. Sementara itu, Ilahiyati, dkk. (2023) menemukan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran mahasiswa mendukung latihan pelafalan, pengingatan kosakata, dan penyusunan kalimat. Pradini dan Adnyayanti (2022) juga melaporkan peningkatan skor kosakata seorang siswa sekolah dasar dari 53,33 menjadi 73,33 setelah pembelajaran menggunakan Wordwall.

Berdasarkan kajian sebelumnya, pembelajaran kosakata melalui aktivitas interaktif dan penggunaan media visual berpotensi mendukung keterlibatan siswa serta penguasaan kosakata bahasa Inggris. Dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan kondisi pembelajaran di sekolah, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk (1) memperkuat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VII SMP Negeri 7 Mengwi melalui pendampingan pembelajaran berbasis aktivitas interaktif dan (2) menggambarkan capaian awal siswa sebagai dasar untuk mengidentifikasi kebutuhan pendampingan lanjutan. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar kosakata yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa, menyediakan bahan ajar visual serta contoh aktivitas pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan oleh guru, serta memperkuat kemitraan antara perguruan tinggi dan sekolah dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris sesuai dengan kebutuhan siswa.

## Metode Pelaksanaan

### Tempat dan Waktu

Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri 7 Mengwi, Desa Cemagi, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Bali. Pembelajaran berlangsung dalam tiga periode, masing-masing tiga pertemuan, pada Juli sampai September 2026 (Tabel 1). Jadwal sekolah mencantumkan kelas VII A sampai VII E pada hari Senin dan Rabu, dan menurut konfirmasi koordinator tim, pertemuan tiap periode juga dilaksanakan pada hari Kamis. Rincian jumlah tatap muka tiap kelas pada hari Kamis tidak tersedia sehingga tidak disimpulkan bahwa seluruh kelas menerima jumlah tatap muka yang sama.

**Tabel 1**. *Jadwal pelaksanaan pembelajaran kosakata*

| Periode | Tanggal (2026) | Topik pembelajaran | Status |
|---|---|---|---|
| Juli | 27, 29, dan 30 Juli | *Self-introduction* | Terlaksana |
| Agustus | 24, 26, dan 27 Agustus | *Favourite food and drinks* | Terlaksana |
| September | 21, 23, dan 24 September | *Rooms and objects* | Terlaksana |

### Khalayak Sasaran

Sasaran kegiatan adalah siswa kelas VII SMP Negeri 7 Mengwi, dengan guru bahasa Inggris sekolah sebagai mitra koordinasi. Sekolah ditetapkan sebagai mitra berdasarkan observasi dan komunikasi dengan pihak sekolah mengenai keterbatasan guru bahasa Inggris khusus kelas VII. Tim pelaksana terdiri atas empat dosen dan dua mahasiswa Program Studi Sastra Inggris.

### Metode Pengabdian

Kegiatan dilakukan melalui pendampingan pembelajaran dalam tiga tahap. Pada tahap persiapan, tim menggunakan hasil identifikasi kebutuhan mitra sebagai dasar penyusunan materi. Topik dipilih berdasarkan kedekatannya dengan kehidupan siswa kelas VII dan kemudahan penerapannya melalui kegiatan interaktif. Tim menyiapkan kerangka perkenalan diri untuk Juli, presentasi makanan dan minuman favorit untuk Agustus, serta slide bergambar ruangan dan benda di rumah untuk September, lengkap dengan lembar latihan dan contoh rubrik penilaian.

Pada tahap pelaksanaan, setiap pertemuan mengikuti tiga rangkaian umum. Kegiatan awal mengaktifkan pengetahuan siswa dan memperkenalkan topik. Kegiatan inti berupa pemaparan kosakata bergambar, latihan respons, dan permainan, yaitu Wordwall, pencocokan kata dengan makna (vocabulary matching), wawancara berpasangan (pair interview), dan penampilan di depan kelas. Kegiatan penutup berupa penguatan dan umpan balik. Pengajar mendampingi siswa dengan layar proyeksi dan memberikan koreksi pelafalan secara suportif.

Pada tahap pendampingan lanjutan, tim merencanakan pembelajaran Oktober 2026 tentang kata kerja dasar dan kalimat perintah, pendampingan bersama guru pada November, serta evaluasi berdasarkan hasil tes guru pada Desember 2026. Tahap ini dicatat sebagai rencana dan tidak dibahas sebagai hasil dalam artikel ini.

### Indikator Keberhasilan

Keberhasilan diamati melalui empat indikator: (1) siswa dapat menyebutkan informasi pribadi dan pilihan favorit; (2) siswa dapat menamai benda dan menggunakannya dalam kalimat; (3) respons lisan dan produk tulisan siswa memperlihatkan penggunaan kosakata sesuai topik; dan (4) capaian tugas siswa dapat dipetakan sehingga kebutuhan pendampingan lanjutan teridentifikasi.

### Metode Evaluasi

Evaluasi bersifat deskriptif terhadap bahan ajar, dokumentasi, dan hasil tugas yang tersedia. Data kuantitatif berasal dari daftar nilai tugas *Describe Favourite Food and Drinks* pada salah satu kelas, yaitu kelas VII B yang diikuti 27 siswa. Data diolah menjadi jumlah siswa, nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata, median, dan distribusi frekuensi. Karena tidak tersedia *pre-test* dan *post-test* berpasangan, rubrik penilaian yang seragam, maupun nilai topik lain, evaluasi tidak menggunakan uji statistik dan tidak menyatakan bahwa metode tertentu menyebabkan kenaikan skor. Data siswa dilaporkan secara agregat untuk melindungi identitas peserta didik.

# Hasil dan Pembahasan

Secara keseluruhan, tiga periode pembelajaran pada Juli sampai September 2026 membentuk kesinambungan topik dari pemakaian bahasa untuk memperkenalkan diri ke deskripsi benda dan lingkungan sehari-hari. Capaian yang dapat dipastikan meliputi terselenggaranya seluruh periode pembelajaran sesuai tanggal yang dikonfirmasi koordinator, tersedianya bahan ajar dan dokumentasi, serta tersedianya nilai tugas satu kelas. Kosakata sasaran dan pola kalimat pada setiap periode dirangkum pada Tabel 2.

**Tabel 2**. *Kosakata sasaran dan pola kalimat tiap periode*

| Periode | Kosakata sasaran | Pola kalimat |
|---|---|---|
| Juli: perkenalan diri | *name, nickname, age, hometown, hobby, favourite fruit, favourite food, favourite vegetable, favourite colour, dream* | *My name is …; You can call me …; I am from …; I am … years old; My hobby is …; My dream is to be …* |
| Agustus: makanan dan minuman favorit | *fried rice, fried chicken, noodles, meatballs, iced tea, fresh juice, mineral water, milkshake; rasa: sweet, savoury, spicy, sour, bitter; tekstur: crispy, crunchy, soft, chewy; waktu makan: breakfast, lunch, dinner, snack time* | *My favourite food is …; It is …; I eat it for …; I like it because …* |
| September: ruangan dan benda di rumah | *bedroom, living room, bathroom, kitchen, dining room, storage room, garage, yard, garden, park, library, classroom; benda dapur: plate, bowl, cup, glass, spoon, fork, knife, pot, pan, kettle, toaster, stove, sink, fridge, freezer* | *There is a plate in the kitchen. There are three spoons in the kitchen.* |

### Pelaksanaan Pendampingan Berbasis Aktivitas Interaktif

*Juli: Perkenalan Diri*

Pertemuan 27, 29, dan 30 Juli 2026 diarahkan pada kosakata dan ungkapan untuk memperkenalkan diri. Kerangka yang dibagikan terdiri atas sebelas unsur, yaitu salam pembuka, nama, nama panggilan, asal, usia, hobi, buah favorit, makanan favorit, sayur favorit, warna favorit, dan cita-cita. Melalui struktur ini, siswa berlatih menggabungkan informasi personal yang sederhana tetapi relevan dengan identitas sehari-hari. Setiap unsur memberi kesempatan kepada siswa untuk mengganti nama, usia, minat, dan pilihan sesuai dirinya, sehingga pembelajaran tidak berhenti pada hafalan kalimat. Siswa memperkenalkan diri secara bergiliran, tetapi lembar observasi atau skor penampilan setiap siswa tidak tersedia sehingga ketepatan pelafalan dan kelancaran tidak dinilai secara kuantitatif. Materi Juli juga menjadi jembatan menuju Agustus karena siswa telah mengenal konstruksi *My favourite food is …* sebelum mempelajari kosakata makanan secara lebih rinci.

*Agustus: Makanan dan Minuman Favorit*

Pertemuan 24, 26, dan 27 Agustus 2026 berfokus pada nama makanan dan minuman yang familier. Bahan ajar memperluas deskripsi ke rasa, tekstur, dan waktu makan sehingga siswa bergerak dari menyebut nama makanan menuju menjelaskan karakteristik

dan waktu mengonsumsinya (Tabel 2). Latihan tertulis meminta siswa melengkapi nama makanan, rasa, tekstur, dan waktu makan; tugas mini *My Favourite Plate* menggabungkan unsur-unsur tersebut dalam teks pendek. Koordinator menyampaikan bahwa pembelajaran mencakup permainan Wordwall, penyebutan, dan penulisan makanan favorit. Dengan demikian, topik ini memadukan pemahaman kosakata dan produktivitas bahasa sederhana. Sebagai contoh struktur pada bahan ajar, deskripsi makanan favorit dapat berbunyi "My favourite food is fried chicken. It is crispy and savoury. I eat it for lunch." Contoh ini bersumber dari presentasi dan bukan jawaban siswa tertentu.

*September: Ruangan dan Benda di Rumah*

Pertemuan 21, 23, dan 24 September 2026 menggunakan bahan ajar visual mengenai nama ruangan dan tempat, kemudian benda-benda di rumah, terutama perlengkapan dapur, kamar mandi, dan kamar tidur. Bahan September juga memuat peralihan dari pengenalan kata ke penyusunan kalimat tentang keberadaan benda dengan pola *There is* ... dan *There are* ..., misalnya "There is a plate in the kitchen" dan "There are three spoons in the kitchen". Struktur tunggal dan jamak ini membantu siswa memakai kosakata dalam pola yang memperhatikan jumlah objek. Koordinator juga menginformasikan pemanfaatan Wordwall untuk menguatkan pengenalan nama bagian rumah. Dokumentasi menunjukkan pengajar mendampingi siswa dengan layar proyeksi (Gambar 1) dan siswa berlatih merespons di depan kelas dengan dukungan media audiovisual (Gambar 2). Foto-foto ini tidak digunakan untuk mengklaim bahwa seluruh siswa telah menguasai materi.




**Gambar 1**. *Penayangan kosakata perlengkapan dapur (kitchen vocabulary) dalam pendampingan pembelajaran September 2026*



**Gambar 2**. *Praktik dan interaksi pembelajaran di depan kelas dengan dukungan media audiovisual*

### Capaian Penguasaan Kosakata pada Tugas Makanan dan Minuman Favorit

Pada tahap pelaporan, data penilaian yang terdokumentasi terbatas pada tugas *Describe Favourite Food and Drinks* untuk siswa kelas VII B, yang berkaitan dengan materi Agustus 2026. Nilai kelas lain dan nilai untuk topik Juli maupun September belum tersedia. Skor 27 siswa menghasilkan rata-rata 84,07, median 90, nilai terendah 40, dan nilai tertinggi 100. Distribusi nilai disajikan pada Tabel 3 dalam bentuk jumlah siswa pada setiap nilai tanpa identitas individu.

**Tabel 3**. *Distribusi nilai tugas kosakata makanan dan minuman favorit kelas VII B*

| Nilai | Jumlah siswa | Persentase |
|---|---|---|
| 100 | 12 | 44,44% |
| 90 | 7 | 25,93% |
| 60 | 6 | 22,22% |
| 40 | 2 | 7,41% |
| Jumlah | 27 | 100,00% |

Sebanyak 19 dari 27 siswa (70,37%) memperoleh nilai 90–100, dengan nilai 100 sebagai nilai yang paling sering muncul (12 siswa; 44,44%). Delapan siswa lainnya (29,63%) memperoleh nilai 40–60. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VII B yang mengikuti penilaian mencapai skor tinggi pada tugas tersebut, tetapi sebaran nilai juga memperlihatkan adanya kelompok siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menguasai dan menggunakan kosakata yang dipelajari.

## Pembahasan

Rancangan pembelajaran bergerak dari kosakata personal (nama, usia, hobi) ke kosakata benda konkret (makanan, ruangan, perlengkapan rumah), lalu ke kalimat. Urutan ini menjaga kosakata tetap dekat dengan pengalaman siswa dan memungkinkan kata dipakai langsung, bukan sekadar dihafalkan. Slide bergambar memungkinkan siswa menautkan kata dengan gambar, sejalan dengan temuan tinjauan bahwa media multimodal yang terintegrasi dalam permainan dikaitkan dengan retensi yang lebih baik (Handikaningtyas et al., 2025). Namun, studi pada siswa sekolah menengah pertama menunjukkan bahwa keunggulan masukan multimodal tidak selalu bertahan pada tes tertunda (Li et al., 2022). Karena itu, pengulangan tema pada pendampingan November dan pengamatan lanjutan pada Desember penting untuk memeriksa apakah kosakata benar-benar bertahan.

Permainan seperti Wordwall memberi siswa kesempatan merespons dengan cepat, dan studi kualitatif melaporkan bahwa suasana tersebut membuat siswa lebih penuh perhatian serta merasa terbantu mengingat kosakata (Medina et al., 2024). Dalam kegiatan ini, dokumentasi memperlihatkan siswa menyebut dan merespons di depan kelas (Gambar 2), meskipun keterlibatan tidak diukur dengan instrumen tersendiri. Peralihan dari kata ke kalimat melalui pola *My favourite food is …* dan *There is/There are …* sejalan dengan laporan bahwa permainan kosakata dapat mendukung penyusunan kalimat (Ilahiyati et al., 2023), dan menjawab kebutuhan mitra akan latihan yang tidak berhenti pada penugasan tertulis.

Dari sisi capaian, rata-rata 84,07 dan dominasi nilai 90–100 menggambarkan hasil yang baik pada satu tugas di satu kelas. Hasil ini belum dapat dipakai untuk menyimpulkan adanya peningkatan kemampuan setelah kegiatan, karena tidak ada nilai awal dan nilai akhir yang sebanding, dan skor tugas tidak mewakili seluruh aspek keterampilan berbahasa. Angka ini juga tidak dapat dibandingkan langsung dengan studi kuasi-eksperimen yang memiliki kelompok kontrol (Setiawan & Attabik, 2026). Delapan siswa dengan nilai 40–60 menunjukkan perlunya pendampingan yang dimulai dari identifikasi jenis kesulitan, bukan sekadar pengulangan materi. Kesulitan yang lazim dilaporkan pada pembelajar muda mencakup pelafalan, pemahaman makna kata, dan pengaruh bahasa ibu (Ngu & Abdul Aziz, 2022), sehingga lembar cek pada tahap lanjutan perlu memisahkan indikator makna kosakata, pelafalan, ejaan, dan penggunaan dalam kalimat.

## Kebermanfaatan bagi Mitra

Bagi siswa, kegiatan memberi pengalaman belajar kosakata yang interaktif dengan tema dekat kehidupan sehari-hari serta kesempatan menyebut, menulis, dan menyusun kalimat. Bagi guru dan sekolah, kegiatan menghasilkan bahan ajar tiga periode berupa daftar kosakata dua bahasa, pola kalimat, lembar latihan, aktivitas kelas, dan contoh rubrik penilaian yang dapat dikembangkan bersama guru. Keberlanjutan penggunaan bahan tersebut di sekolah masih perlu dikonfirmasi melalui koordinasi pada tahap berikutnya. Bagi perguruan tinggi, kegiatan ini mempertemukan dosen dan mahasiswa dengan konteks kelas yang nyata, sebagaimana kegiatan pengabdian serupa pada jenjang sekolah dasar yang memanfaatkan permainan untuk kosakata dan pelafalan (Fitriani et al., 2023).

**Keterbatasan dan Tindak Lanjut**

Keterbatasan utama adalah ketersediaan data: nilai hanya berasal dari satu tugas pada satu kelas, tanpa *pre-test* dan *post-test* berpasangan, dan jenis permainan maupun skor Wordwall tidak terdokumentasi rinci. Pembelajaran Oktober 2026 (19, 21, dan 22 Oktober) direncanakan memperkenalkan kata kerja dasar *cut, mix, add, pour,* dan *put* dalam kalimat perintah, misalnya "*Cut the banana*" dan "*Pour the juice*". Pendampingan bersama guru pada November akan memakai lembar cek sederhana dengan empat indikator, yaitu mengenali makna kosakata, melafalkan kata, menuliskan kata secara tepat, dan menggunakan kata dalam kalimat sederhana. Pada Desember, tim berencana menelaah hasil tes atau tugas guru yang relevan; perbandingan skor hanya akan dilakukan bila instrumen dan cakupannya sebanding.

## Kesimpulan

Kegiatan pendampingan pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis aktivitas interaktif di SMP Negeri 7 Mengwi terlaksana pada tiga periode pembelajaran Juli sampai September 2026 dengan urutan tema dari perkenalan diri, makanan dan minuman favorit, hingga ruangan dan benda di rumah. Hal baru dari kegiatan ini adalah rangkaian kosakata tematik berjenjang yang memadukan media visual, permainan, praktik lisan, dan penulisan kalimat, dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa bagi sekolah dengan keterbatasan guru bahasa Inggris, serta pelaporan capaian yang memisahkan aktivitas, hasil tugas, dan dampak. Pada tugas makanan dan minuman favorit kelas VII B, rata-rata nilai 27 siswa adalah 84,07 dan 70,37% siswa memperoleh nilai 90–100, sedangkan delapan siswa memerlukan pendampingan lanjutan. Sekolah memperoleh bahan ajar visual yang dapat dikembangkan guru. Secara teoretik, kegiatan ini menunjukkan bahwa kosakata personal dan konkret dapat menjadi pintu menuju penggunaan kata dalam kalimat, sekaligus menegaskan perlunya data awal dan akhir yang sebanding sebelum peningkatan kemampuan dinyatakan.

Saran untuk kegiatan berikutnya adalah (1) menyepakati indikator kompetensi kosakata yang dapat diamati bersama guru; (2) mengumpulkan nilai awal dan akhir yang sebanding pada seluruh kelas sasaran; (3) memulai pendampingan siswa bernilai rendah dari identifikasi jenis kesulitan; (4) mempertahankan permainan Wordwall dan slide bergambar sesuai fasilitas sekolah; dan (5) mendokumentasikan jenis permainan, skor, dan lembar observasi secara lebih rinci.

## Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Mahasaraswati Denpasar yang mendanai kegiatan ini melalui Program Pengabdian kepada Masyarakat Unggulan Program Studi, serta kepada lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat universitas, Fakultas Bahasa Asing, dan Program Studi Sastra Inggris atas dukungannya. Terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan siswa kelas VII SMP Negeri 7 Mengwi yang telah menjadi mitra dan peserta kegiatan.

## Referensi

Fitriani, N., Sabarniati, Mislinawati, Sari, D. M., & Zaiturrahmi. (2023). Peningkatan penguasaan vocabulary dan pronunciation dengan media game Happy Clothespin pada siswa kelas VI sekolah dasar. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 7*(3), 1231–1239.

Handikaningtyas, T., Ulfa, S., Slamet, T. I., & Degeng, M. D. K. (2025). Game-based learning and multimodal media in English vocabulary learning: A systematic literature review. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 10*(2), 147–159. https://doi.org/10.17977/um039v10i22025p147-159

Ilahiyati, N., Rohmah, Z., & Hamamah, H. (2023). The implementation of Wordwall games in vocabulary learning. *IJEE (Indonesian Journal of English Education), 10*(1), 144–159. https://doi.org/10.15408/ijee.v10i1.29905

Li, W., Yu, J., Zhang, Z., & Liu, X. (2022). Dual coding or cognitive load? Exploring the effect of multimodal input on English as a foreign language learners' vocabulary learning. *Frontiers in Psychology, 13*, Article 834706. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.834706

Medina, R. O. D., Mobit, M., & Puspitaloka, N. (2024). Game-based Wordwall in vocabulary learning: A teacher's implementation and students' views. *Journal of Educational Sciences, 8*(4), 847–857. https://doi.org/10.31258/jes.8.4.p.847-857

Ngu, S. L., & Abdul Aziz, A. (2022). The effectiveness of game-based learning strategies on primary ESL learners' vocabulary learning. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development, 11*(2), 845–860. https://doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i2/13266

Panjaitan, N. B., & Siahaan, S. Y. B. (2024). A meta-analysis of word walls' effectiveness in improving English vocabulary among junior high school students. *Acuity: Journal of English Language Pedagogy, Literature, and Culture, 9*(2), 219–231. https://doi.org/10.35974/acuity.v9i2.3053

Pradini, P. C., & Adnyayanti, N. L. P. E. (2022). Teaching English vocabulary to young learners with Wordwall application: An experimental study. *Journal of Educational Study, 2*(2), 187–196. https://doi.org/10.36663/joes.v2i2.351

Setiawan, D. L. Z., & Attabik, M. H. (2026). The impact of Wordwall.net on vocabulary achievement of junior high school students. *International Journal of Research in Education, 6*(2), 121–134. https://doi.org/10.26877/ijre.v6i2.3566

Vnucko, G., & Klimova, B. (2023). Exploring the potential of digital game-based vocabulary learning: A systematic review. *Systems, 11*(2), Article 57. https://doi.org/10.3390/systems11020057