JURNAL ABDIMAS INDONESIA Vol. 5, No. 3, 2025
E-ISSN 2797-2887
Copyright © 2025 The Author(s)

Pendampingan Belajar Bahasa Inggris di SDN Pondok 1 Grogol dengan Si SARPIN (Si Pasar Pintar)

Giyatmi[1], Sihindun Arumi[2], Devania Aulia Al Fatihah[3]

[1,2,3] Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Indonesia

Penulis Korespondensi:
Giyatmi Giyatmi
giyatmi85jimmy@gmail.com

Abstrak:

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pendampingan belajar Bahasa Inggris di SDN Pondok 1 Grogol, Sukoharjo dengan Si SarPin (Si Pasar Pintar). Permainan ini mengadopsi suasana pasar dan mengajarkan kosakata serta ungkapan sederhana dalam transaksi jual beli. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Pondok 1 Grogol Sukoharjo. Metode pelaksanaan dengan pendampingan belajar. Program dilaksanakan dalam tiga tahap: koordinasi awal dengan pihak sekolah, dua kali pertemuan pembelajaran dengan metode interaktif dan permainan peran, serta dua kali evaluasi melalui pre-test dan post-test. Media pembelajaran yang digunakan meliputi gambar, kartu kosakata, dan dialog sederhana. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana nilai rata-rata siswa meningkat dari 39 pada pre-test menjadi 89 pada post-test. Siswa menjadi lebih percaya diri berbicara dalam Bahasa Inggris dan lebih antusias mengikuti pelajaran. Kesimpulannya, penggunaan permainan tradisional "Si SarPin" terbukti efektif dalam membuat pembelajaran Bahasa Inggris lebih menarik, relevan, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Untuk ke depannya, disarankan agar durasi praktik berbicara ditambah dan media pembelajaran diperbanyak agar hasil pembelajaran lebih optimal.

Kata Kunci: *Permainan tradisional, Pasaran, Pendampingan Bahasa Inggris*

Pendahuluan

SDN Pondok 1 menghadapi tantangan dalam pengajaran Bahasa Inggris yang perlu menjadi perhatian serius. Meskipun Bahasa Inggris telah diajarkan dari kelas 1 hingga kelas 6, materi yang disampaikan masih sangat bergantung pada buku pegangan yang tersedia, dengan sesekali penggunaan media gambar oleh para guru. Kondisi ini menunjukkan adanya potensi yang belum tergali dalam pengembangan variasi dan kreativitas metode pengajaran agar lebih sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Lebih lanjut, sebagian besar guru kelas yang mengajar Bahasa Inggris tidak memiliki latar belakang pendidikan khusus dalam bidang tersebut, dengan hanya satu guru yang memiliki latar belakang pendidikan Bahasa Inggris sekaligus PGSD. Ini tentu menjadi tantangan signifikan, mengingat pengajaran Bahasa Inggris memerlukan pemahaman mendalam tentang tata bahasa, pengucapan, dan keterampilan komunikasi yang efektif (Maili & Hestiningsih, 2017). Keterbatasan ini berdampak pada kurangnya

Copyright © 2025 The Author(s)

variasi dan kreativitas dalam metode pengajaran, yang pada gilirannya menyebabkan rendahnya semangat dan motivasi belajar siswa. Tantangan lain yang dihadapi oleh sekolah ini adalah rendahnya tingkat semangat siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Inggris. Rendahnya minat belajar serta rendahnya motivasi belajar termasuk faktor yang mempengaruhi kesulitan siswa dalam belajar Bahasa Inggris (Rofi'ah Siti, Widiarini, Makrifah Istiana Istina, Mubarok, Tyas Alhim, Arini Fitri, Suharto, 2022). Banyak siswa tampak kurang antusias dan kurang terlibat aktif dalam pelajaran Bahasa Inggris, kemungkinan karena merasa pelajaran ini sulit atau asing, serta kurangnya interaksi yang menarik dalam pembelajaran. Ketika metode pengajaran terasa kurang beragam, siswa mungkin merasa kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk belajar. Dengan pengembangan metode pengajaran yang lebih variatif, diharapkan semangat dan partisipasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris dapat meningkat (Maili & Hestiningsih, 2017). Meskipun pengembangan kompetensi guru sangat penting, dalam pengabdian ini, prioritas utama akan difokuskan pada peningkatan semangat dan minat siswa, dengan keyakinan bahwa motivasi siswa adalah kunci keberhasilan pembelajaran yang optimal.

Melihat kondisi tersebut, program pengabdian ini dirancang untuk melakukan pendampingan belajar Bahasa Inggris yang berfokus pada siswa, dengan tujuan utama meningkatkan semangat dan minat mereka. Pendekatan yang dipilih adalah melalui permainan tradisional "Si SarPin" (Si Pasar Pintar), yang merupakan adaptasi dari permainan Pasaran. Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang diturunkan dari generasi ke generasi dan memiliki nilai penting untuk dilestarikan. Pengertian senada mengatakan bahwa permainan tradisional adalah aktivitas yang diwariskan secara turun-temurun dan dilakukan dengan berpegang pada norma serta adat kebiasaan yang ada. Selain memberikan rasa puas dan kesenangan bagi pelakunya, permainan ini juga merupakan warisan budaya dari nenek moyang yang telah ada sejak zaman dahulu dan perlu dilestarikan (Rondiyah, Hanik, & Shalichah, 2021)

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, permainan ini berfungsi sebagai sarana interaktif dan menyenangkan yang membantu anak-anak mempelajari serta memahami kosakata dan pelafalan. Dengan pendekatan berbasis pengalaman bermain, siswa dapat menyerap bahasa secara lebih alami, sehingga mereka lebih mudah mengingat dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, metode ini juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Gultom, Wompere, Muhajirin, & Sinaga, 2023)

Si SarPin dirancang secara khusus untuk menghubungkan kosakata Bahasa Inggris dengan barang-barang yang akrab dengan siswa, seperti buah-buahan, sayuran, pakaian, dan barang dagangan lain yang biasa ditemukan di pasar. Melalui permainan ini, diharapkan suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta meningkatkan kemampuan komunikasi mereka melalui simulasi dialog sederhana dalam transaksi jual beli di pasar. Dengan latihan dialog ini, siswa diharapkan dapat memahami struktur kalimat dan ekspresi umum yang digunakan dalam percakapan jual beli, memudahkan mereka mengaplikasikan Bahasa Inggris dalam situasi nyata dan praktis.

Pendekatan ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mengutamakan pembelajaran kontekstual, relevan, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan praktis siswa. Pembelajaran kontekstual adalah pendekatan yang menghubungkan teori dengan pengalaman nyata siswa (Kadir et al., 2021). Pembelajaran kontekstual dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar

yang relevan dengan kehidupan nyata siswa (Kusumawati, n.d.). Dengan mengaitkan materi ajar dengan situasi sehari-hari, siswa dapat lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan konsep yang dipelajari.Setelah semangat siswa meningkat, diharapkan guru juga akan lebih mudah dalam mengimplementasikan metode pengajaran yang lebih efektif dan kreatif, didukung oleh informasi dari hasil pendampingan siswa.

Dalam konteks pengabdian ini, keandalan teknologi tidak terletak pada perangkat digital canggih, melainkan pada adaptasi dan pemanfaatan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional itu sendiri. Kami memilih permainan tradisional "Si SarPin" (adaptasi Pasaran) sebagai metode pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan yang menjadikannya handal. Pasaran sangat familiar bagi anak-anak Indonesia, khususnya di Jawa Tengah, sehingga mudah diterima dan diadaptasi oleh siswa tanpa perlu sosialisasi yang rumit. Sesuai dengan kodrat anak-anak yang suka bermain, permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh interaksi langsung antar siswa. Mereka dapat belajar Bahasa Inggris dalam suasana yang akrab, mengintegrasikan kekayaan budaya lokal dengan pembelajaran modern. Permainan ini juga mendorong pembelajaran berbasis pengalaman dan memungkinkan siswa untuk berlatih keterampilan berbicara serta bernegosiasi secara alami. Keunggulan penting lainnya adalah permainan ini tidak bergantung pada teknologi mahal atau perangkat canggih, sehingga sangat mudah diterapkan di kelas dengan keterbatasan fasilitas, menjadikannya solusi yang praktis dan berkelanjutan untuk meningkatkan semangat belajar siswa (Adi, Sudaryanti, & Muthmainah, 2020)

Pengabdian ini memiliki beberapa tujuan yang jelas. Pertama, untuk meningkatkan semangat dan minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris melalui pendekatan yang menyenangkan, khususnya melalui permainan tradisional "Si SarPin". Penerapan permainan tradisional memiliki pengaruh yang signifikan dalam motivasi belajar siswa. Permainan tradisional membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran, meningkatkan keterlibatan mereka, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Kurniawan, Priambodo, & Kristiyandaru, 2023). Kedua, untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, terutama yang berkaitan dengan barang-barang di pasar. Dan ketiga, untuk meningkatkan kemampuan komunikasi Bahasa Inggris siswa melalui simulasi dialog sederhana dalam transaksi jual beli. Permainan tradisional membantu siswa menghafal dan memahami kosakata bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta memperkuat kepercayaan diri dalam berkomunikasi (Mafulah, 2015).

Manfaat dari kegiatan ini diharapkan akan dirasakan oleh berbagai pihak. Bagi siswa, mereka akan merasakan peningkatan motivasi belajar, penguasaan kosakata esensial, serta peningkatan keterampilan berbicara dan komunikasi dalam situasi nyata. Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Inggris membantu siswa lebih mudah mengingat kosakata dalam bentuk lisan maupun tulisan. Sebagian besar siswa (85%) menunjukkan antusiasme tinggi terhadap metode ini, karena mereka merasa lebih nyaman dan tidak malu menggunakan bahasa Inggris dalam komunikasi sederhana (Frimaulia, Sari, & Taufiqurrahman, 2022).

Selain itu, permainan ini juga akan mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif mereka, serta memberikan pembelajaran yang kontekstual dan relevan. Bagi guru, kegiatan ini akan memberikan informasi yang jelas mengenai kebutuhan siswa, merangsang kreativitas mereka dalam mengajar, dan pada akhirnya meningkatkan efektivitas pengajaran Bahasa Inggris. Sementara itu, sekolah akan mendapatkan manfaat berupa peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik dan inovatif, serta penguatan hubungan antara perguruan tinggi dengan pendidikan dasar.

Copyright © 2025 The Author(s)

Terakhir, bagi tim pengabdian, kegiatan ini diharapkan dapat berkontribusi pada terciptanya pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih efektif dan pengembangan metode pembelajaran yang kreatif dan berbasis budaya lokal.

Metode Pelaksanaan

Pengabdian ini diselenggarakan di SDN Pondok 1, yang terletak di Sukoharjo. Waktu pelaksanaan program sudah dikoordinasikan secara fleksibel dengan pihak sekolah untuk memastikan tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar siswa. Mengingat lokasi di Sukoharjo, fokus pada adaptasi budaya lokal melalui permainan tradisional akan sangat relevan dan mudah diterima oleh siswa. Khalayak sasaran utama dari program pengabdian ini adalah siswa-siswa SDN Pondok 1 khususnya kelas 4 yang akan menjadi peserta aktif dalam pendampingan belajar Bahasa Inggris. Selain siswa, keberhasilan program ini sangat didukung oleh peran krusial dari dua mitra utama: Kepala Sekolah dan Guru Kelas. Kepala sekolah memegang peran sebagai fasilitator utama, memberikan izin, dukungan logistik seperti penyediaan ruang kelas dan penjadwalan waktu, serta memastikan program ini selaras dengan tujuan pendidikan sekolah. Sementara itu, guru kelas bertindak sebagai koordinator di lapangan, membantu mempersiapkan siswa, memberikan dukungan dan motivasi selama kegiatan, serta memantau perkembangan belajar mereka. Penentuan mitra ini dilakukan melalui sosialisasi awal dengan kepala sekolah dan guru, di mana tim pengabdian memaparkan tujuan dan metodologi program untuk mendapatkan dukungan penuh dan memastikan keselarasan dengan kebutuhan sekolah.



Gambar 1. SDN Pondok 1 Grogol

Metode pengabdian yang diterapkan adalah pendampingan yang disesuaikan secara khusus dengan kebutuhan siswa. Pendekatan inti yang digunakan adalah "Learning by Playing" atau belajar sambil bermain, dengan memanfaatkan permainan edukatif yang mengadopsi konsep pasar (Kamal & Dahlan, 2020). Pelaksanaan program ini melalui beberapa tahapan sistematis. Dimulai dengan sosialisasi kepada kepala sekolah dan guru untuk mendapatkan dukungan. Kemudian, dilanjutkan dengan pelatihan yang meliputi penyusunan modul pembelajaran Bahasa Inggris bertema pasar, persiapan media pembelajaran interaktif seperti *flashcards*, *shopping lists*, dan *name tag*, serta pengenalan konsep "Pasar Pintar" kepada siswa. Tahap selanjutnya adalah penerapan teknologi pembelajaran Bahasa Inggris dalam konteks pasar, di mana siswa akan diajarkan kosakata dan ungkapan jual beli melalui permainan peran yang didukung media visual. Terakhir, dilakukan pendampingan dan evaluasi yang mencakup pembagian kelompok, praktik langsung "Pasar Pintar" dengan fasilitasi dosen dan mahasiswa, observasi kinerja

siswa, evaluasi keterampilan berbicara melalui wawancara singkat, dan pemberian umpan balik kepada mitra. Program akan diakhiri dengan sesi refleksi bersama siswa dan penyusunan laporan akhir untuk keberlanjutan.

Keberhasilan program ini akan diukur melalui beberapa indikator kunci. Yang paling utama adalah peningkatan semangat dan minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris, yang akan terlihat dari partisipasi aktif dan antusiasme mereka dalam kegiatan "Si SarPin". Selain itu, indikator lain adalah penguasaan kosakata terkait tema pasar dan peningkatan kemampuan komunikasi siswa dalam berdialog sederhana menggunakan Bahasa Inggris. Terakhir, keberlanjutan program menjadi indikator penting, yaitu kesediaan dan kemampuan sekolah untuk terus memanfaatkan metode "Pasar Pintar" secara reguler.
Untuk mengukur ketercapaian indikator ini, evaluasi akan dilakukan melalui pre-test dan post-test. Hal ini akan dilaksanakan melalui tes kemampuan berbicara siswa, yang diukur secara konkret melalui aktivitas percakapan Bahasa Inggris dalam simulasi "Pasar Pintar". Untuk memastikan program dapat berlanjut, tim pengabdian juga akan memberikan rekomendasi kepada sekolah, termasuk pelatihan bagi guru agar dapat mengintegrasikan "Pasar Pintar" ke dalam pembelajaran sehari-hari.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pendampingan belajar Bahasa Inggris dengan media Si SarPin di SDN Pondok 1 Grogol dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Berikut, table rangkuman pelaksanaan kegiatan pengabdian tersebut;

Tabel 1. Rangkuman Kegiatan Pengabdian

Tahapan	Tanggal	Kegiatan	Metode dan Media	Peserta	Tujuan Utama
Pra-Pengabdian	14 Frebruari 2025	Koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas. Pemaparan sekilas terkait si SarPin (materi serta jadwal kegiatan)	Diskusi Pemaparan	Tim Pengabdi Kepala Sekolah Guru Kelas 4	Menyusun jadwal serta teknis pelaksanaan kegiatan
Pertemuan kesatu	16 Februari 2025	Pre-test Pengenalan kosakata terkait barang-barang yang dijual di pasar (buah, sayur serta kebutuhan sehari-hari)	Ceramah interaktif, powerpoint, gambar visual	22 Murid	Mengukur pengetahuan awal murid. Mengenalkan kosakata terkait barang-barang yang dijual di pasar.
Pertemuan kedua	26 Februari 2025	Pengenalan ungkapan sederhana dalam transaksi jual beli seperti: “Do you have …?” Dan “I want to buy ….”	Ceramah interaktif, power point, praktik role play	22 murid	Melatih penggunaan ungkapan praktis dalam konteks jual-beli
Pertmuan ketiga	28 Mei 2025	Pelaksanaan Post-tes	Ujian tertulis	21 murid	Mengukur pengetahuan murid setelah pendampingan

Copyright © 2025 The Author(s)

Sebagai tahap awal, sebelum pelaksanaan kegiatan, tim pengabdi yang terdiri dari dosen dan mahasiswa melakukan kunjungan ke SDN Pondok 1 Grogol. Kunjungan ini bertujuan untuk bersilaturahmi, berdiskusi dengan Kepala Sekolah dan Guru Kelas, serta menyepakati jadwal kegiatan dan memaparkan secara singkat materi yang akan diberikan selama program berlangsung. Hasil dari pertemuan ini adalah penetapan waktu kegiatan serta koordinasi teknis pelaksanaan di lapangan.



Gambar 2. Kegiatan Murid selama Pendampingan

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 17 Februari 2025, dengan fokus utama pada pengenalan kosakata Bahasa Inggris yang berkaitan dengan barang-barang yang dijual di pasar, seperti buah-buahan, sayur-sayuran, serta kebutuhan pokok lainnya. Kegiatan dibuka dengan pelaksanaan pre-test yang diikuti oleh 22 murid untuk mengukur pengetahuan awal mereka. Soal pre-test disusun dalam bentuk isian singkat berdasarkan gambar dan pilihan ganda yang menguji pemahaman ungkapan sederhana transaksi jual-beli dalam Bahasa Inggris.

Setelah pre-test selesai, penyampaian materi dilakukan melalui metode ceramah yang interaktif, dengan bantuan media PowerPoint dan gambar-gambar menarik sebagai alat bantu visual. Tim pengabdi memulai dengan menunjukkan gambar buah, sayur, dan kebutuhan pokok, serta mengajak murid menyebutkan nama benda tersebut dalam Bahasa Indonesia. Kemudian, murid diajak menebak dan mengucapkan nama-nama benda tersebut dalam Bahasa Inggris. Beberapa murid tampak antusias dan mampu menjawab, namun masih banyak yang kesulitan terutama dalam pengucapan (*pronunciation*) dan penulisan *(spelling).* Contohnya, kata *"strawberry"* ditulis *"strobery",* atau *"milk"* menjadi *"mil",* sesuai dengan pelafalan mereka.

Untuk memperkuat pemahaman, tim pengabdi menampilkan tulisan nama buah/sayur/kebutuhan sehari-hari dalam Bahasa Inggris di slide, membacakannya dengan pengucapan yang benar, dan meminta murid mengulanginya sebanyak 3–4 kali. Selanjutnya, beberapa murid ditunjuk untuk membacakan kosakata tersebut secara mandiri guna melatih keberanian dan kemampuan berbicara mereka. Kegiatan ini membantu mengenalkan pelafalan yang benar dan menumbuhkan kepercayaan diri anak-anak dalam menggunakan Bahasa Inggris.

Setelah sesi penyampaian materi, murid dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat orang. Setiap kelompok diberikan satu lembar kerja bergambar serta satu set kartu kecil yang berisi kosakata Bahasa Inggris. Tugas mereka adalah menempelkan nama yang sesuai dengan gambar. Aktivitas ini dirancang untuk memadukan visual, membaca, dan kerjasama tim. Setelahnya, tiap kelompok diminta mempresentasikan hasil kerja mereka secara singkat. Tim pengabdi berperan aktif berkeliling untuk memberikan bimbingan selama proses ini berlangsung.

Sebagai penutup dan untuk mengevaluasi pemahaman individual, tiap murid diminta mengerjakan teka-teki silang yang berisi kosakata buah, sayur, dan kebutuhan pokok

sehari-hari dalam Bahasa Inggris. Lembar kerja ini dikumpulkan di akhir sesi dan akan dianalisis sebagai bahan evaluasi untuk pertemuan berikutnya. Secara keseluruhan, pertemuan pertama berlangsung dengan lancar, interaktif, dan menunjukkan antusiasme yang tinggi dari para murid terhadap pembelajaran Bahasa Inggris yang dikemas secara menarik dan aplikatif.

Pertemuan kedua kegiatan pendampingan Belajar Bahasa Inggris bersama Si SarPin telah dilaksanakan pada hari Selasa, 26 Februari 2025. Pada pertemuan ini, materi difokuskan pada pengenalan dan latihan penggunaan ungkapan-ungkapan sederhana dalam transaksi jual beli seperti: " Do you have…?", "Do you sell…?", "I want to buy…", dan "How much is the orange?". Tim pengabdi masih menggunakan materi pembelajaran berupa presentasi PowerPoint (PPT) dan metode yang digunakan adalah ceramah interaktif.

Murid-murid diajak membaca contoh ungkapan dalam Bahasa Inggris, memahami maknanya dalam Bahasa Indonesia, serta menyimpulkan fungsi dari setiap ungkapan. Sebagai penguatan, siswa diminta mengulangi ungkapan-ungkapan tersebut beberapa kali secara bersama-sama. Selanjutnya, diberikan contoh dialog yang dibaca bersama oleh seluruh kelas. Kemudian kelas dibagi menjadi dua kelompok: dua lajur kanan sebagai penjual dan dua lajur kiri sebagai pembeli.

Setelah itu, siswa bersama pasangan sebangkunya diminta membaca dialog secara bergiliran di depan kelas. Pada tahap akhir, siswa direncanakan mempraktikkan dialog berdasarkan kartu yang telah disiapkan. Namun, karena keterbatasan waktu, belum semua siswa sempat tampil mempraktikkan peran sebagai penjual maupun pembeli.

Dalam proses praktik berdialog ini, siswa mengalami berbagai kesulitan yang cukup umum dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Di antaranya adalah kesulitan dalam pengucapan kata-kata seperti buy yang sering terdengar kurang tepat saat diucapakan yaitu [bui]. Sebagian siswa tampak gugup ketika berbicara di depan kelas sehingga suara menjadi pelan dan beberapa bahkan lupa baris dialognya. Ada juga siswa yang masih bergantung penuh pada teks dan membacanya tanpa ekspresi atau pemahaman konteks, sehingga dialog terdengar kaku.

Pertemuan ketiga yang dilaksanakan pada 28 Mei 2025 difokuskan pada pelaksanaan post-test sebagai bentuk evaluasi akhir kegiatan. Post-test terdiri atas dua jenis soal, yaitu isian singkat untuk menguji kosakata seputar buah, sayur, dan kebutuhan sehari-hari, serta pilihan ganda yang menguji pemahaman peserta terhadap ungkapan-ungkapan sederhana dalam konteks jual beli di pasar. Kegiatan berjalan lancar dan diikuti dengan antusias oleh para peserta.

Berikut hasil pre-test dan post-test;

Tabel 2. Rangkuman rerata nilai

Aspek	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
Rata-rata	39	89
Nilai teringgi	61	100
Nilai terendah	10	73
Rata-rata kenaikan	-	56,30

Tabel 2 menunjukkan perubahan nilai siswa antara pre-test dan post-test setelah mengikuti dua sesi pendampingan belajar Bahasa Inggris menggunakan media Si SarPin. Sebelum kegiatan, rata-rata nilai siswa berada di angka 39, menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi kontekstual Bahasa Inggris relatif rendah. Setelah kegiatan berlangsung, nilai rata-rata meningkat secara signifikan menjadi 89, menunjukkan efektivitas pendekatan pembelajaran yang digunakan.

Copyright © 2025 The Author(s)

Sebelum kegiatan, nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 61, dan nilai terendah 10. Setelah pelaksanaan pendampingan, nilai tertinggi meningkat menjadi 100 (nilai sempurna), dan nilai terendah pun naik menjadi 73, yang masih tergolong tinggi secara standar pembelajaran dasar. Secara keseluruhan, grafik memperlihatkan adanya kenaikan rata-rata sebesar 56,3 poin dari pre-test ke post-test. Kenaikan ini menandakan bahwa kegiatan pembelajaran berhasil meningkatkan pemahaman kosakata dan ungkapan sederhana transaksi jual-beli dalam Bahasa Inggris secara signifikan.

Data ini mencerminkan keberhasilan media Si SarPin sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, serta menunjukkan pentingnya pendekatan kontekstual dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar.

Simpulan

Kegiatan pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media *Si SarPin* di SDN Pondok 1 Grogol berhasil memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan kemampuan berbahasa siswa. Dengan pendekatan yang kontekstual, materi pembelajaran dikaitkan langsung dengan situasi sehari-hari yaitu aktivitas jual beli di pasar. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami dan mempraktikkan kosakata serta ungkapan sederhana dalam Bahasa Inggris. Mulai dari penyebutan nama-nama buah dan sayur, hingga latihan dialog jual beli, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan progres yang nyata. Evaluasi melalui pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan, dengan rata-rata kenaikan mencapai 56,3 poin. Selain kemampuan kognitif, kegiatan ini juga mendorong siswa untuk lebih percaya diri berbicara dalam Bahasa Inggris dan bekerja sama dalam kelompok.

Secara teoritik, kegiatan ini menguatkan konsep pembelajaran Bahasa Inggris berbasis kontekstual di mana proses belajar terjadi melalui interaksi dan situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Media *Si SarPin* sebagai alat bantu visual dan aktivitas seperti role play serta lembar kerja bergambar mendukung pembelajaran komunikatif dan aktif. Untuk pengabdian berikutnya, sagat disarankan untuk menambah durasi praktik berbicara dan memperkaya media pembelajaran dengan permainan interaktif.

Ucapan Terimakasih

Kami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada LPPM Universitas Veteran Bangun Nusantara atas dukungan finansial yang telah memungkinkan terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat berupa Pendampingan Belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan media Si SarPin di SDN Pondok 1 Grogol, Sukoharjo. Dukungan ini menjadi fondasi penting dalam pelaksanaan kegiatan yang mengusung pendekatan pembelajaran kontekstual dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Kami juga menyampaikan apresiasi yang tinggi kepada jajaran SDN Pondok 1 Grogol, khususnya kepada Kepala Sekolah, Guru Kelas IV, serta seluruh siswa kelas IV, yang telah menerima kami dengan hangat, menyediakan ruang dan waktu, serta berpartisipasi secara aktif selama proses pendampingan berlangsung. Keterlibatan mereka menjadi elemen kunci dalam keberhasilan kegiatan ini, sekaligus membangun sinergi positif antara perguruan tinggi dan masyarakat dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

Referensi

Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, *9*(1), 33–39. https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375

Frimaulia, S., Sari, Y., & Taufiqurrahman. (2022). Pengaplikasian Permainan Tradisional Dalam Peningkatan kosa kata Bahasa Inggris. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Jpkm)*, *3*(2), 88–99.

Gultom, M., Wompere, R. N. N., Muhajirin, N., & Sinaga, A. S. (2023). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Permainan Tradisional Bagi Anak-Anak Di Kampung Yahim, Kabupaten Jayapura. *Sarwahita*, *20*, 245–259. https://doi.org/10.21009/sarwahita.20k.2

Kadir, S. S., Haryanto, A. I., Ramadan, G., Fataha, I., Samin, G., & Gani, A. A. (2021). Peran Permainan Tradisional untuk Melestarikan Kearifan Lokal. *Jurnal Sibermas (Sinergi Pemberdayaan Masyarakat)*, *10*(3), 560–569. https://doi.org/10.37905/sibermas.v10i3.11412

Kamal, U., & Dahlan, T. A. (2020). Belajar Berhukum Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Hukum Indonesia (Indonesian Journal of Legal Community Engagement) JPHI*, *2*(2), 141–159. Retrieved from https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/JPHI/article/view/35580

Kurniawan, A. R., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar. *Bravo's : Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, *11*(2), 196. https://doi.org/10.32682/bravos.v11i2.2954

Kusumawati, M. M. P. N. (n.d.). *PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL (CONTEXTUAL TEACHING LEARNING) DALAM KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR*. 35–38.

Mafulah, S. (2015). Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di Sdn Banjarejo 01. *Angewandte Chemie International Edition*, *11*(April), 1–12.

Maili, S. N., & Hestiningsih, W. (2017). Masalah-Masalah Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, *11*(1), 54–62. https://doi.org/10.26877/mpp.v11i1.2607

Rofi'ah Siti, Widiarini, Makrifah Istiana Istina, Mubarok, Tyas Alhim, Arini Fitri, Suharto, R. P. (2022). Pendampingan Belajar BAhasa Inggris Baagi Siswa Kelas VI MI Perwanida Kota Blitar. *JPPNu (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan NUsantara)*, *4*(2), 201–204.

Rondiyah, S., Hanik, U., & Shalichah, S. (2021). *Permainan Tradisional Pasaran Media Edukasi Dalam Membentuk Karakter Anak*. 1–5.