

SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA GAME EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS SISWA SD KELAS IV

Venika Mesrawani Sinaga*¹, Desri Natalia Manik², Silvia Auriel Siahaan³,
Cintya Margareth Simangunsong⁴, Cahya Silvia⁵, Prety Angel Sianturi⁶, Febi Yola Lubis⁷,
Larasati Siboro⁸, Joy Eunike Nainggolan⁹, Imelda Sabrina Sibarani¹⁰

¹⁻¹⁰Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Jl. Sangnawaluh, Sumatera Utara, Indonesia

Email: enikasinagaa@gmail.com

Article History

Received: 23-07-2026

Revision: 17-08-2026

Accepted: 25-08-2026

Published: 31-08-2026

Abstract. Elementary school students still face challenges regarding English language skills, specifically in terms of participation, motivation, vocabulary mastery, and the confidence to communicate. This situation highlights the need for learning media that are more interactive and student-centered. This community service initiative aims to introduce the "Snowball Throwing" educational game as a tool for teaching English to fourth-grade elementary students. The activity employed a qualitative approach, involving observations of 22 fourth-grade students. The stages of the activity included problem identification, an introduction to the educational game, the implementation of the Snowball Throwing game, evaluation, and documentation. Data were analyzed descriptively by observing student participation, engagement, confidence, and responses during the learning session. The observations revealed that the Snowball Throwing game encouraged students to participate more actively, engage in discussions and collaboration, and confidently answer questions in English. Students also demonstrated greater enthusiasm and self-confidence throughout the activity, finding it easier to engage in vocabulary exercises and simple communication. Based on these observations, the Snowball Throwing educational game serves as a viable, interactive, and enjoyable alternative learning medium to foster student engagement in English lessons at the elementary school level.

Keywords: Educational Game, Snowball Throwing, English Language, Elementary School, Students' Language Skills.

Abstrak. Keterampilan Bahasa Inggris siswa sekolah dasar masih menghadapi kendala dalam aspek partisipasi, motivasi, penguasaan kosakata, dan keberanian berkomunikasi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan penggunaan media permainan edukatif *Snowball Throwing* dalam pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar. Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif melalui observasi terhadap 22 siswa kelas IV. Tahapan kegiatan meliputi identifikasi masalah, sosialisasi media permainan edukatif, pelaksanaan permainan *Snowball Throwing*, evaluasi, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif melalui pengamatan terhadap partisipasi, keaktifan, keberanian, dan respons siswa selama kegiatan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Snowball Throwing* mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, berdiskusi, berkolaborasi, dan berani menjawab pertanyaan dalam Bahasa Inggris. Siswa juga menunjukkan antusiasme dan kepercayaan diri yang lebih baik selama kegiatan berlangsung serta lebih mudah terlibat dalam latihan kosakata dan komunikasi sederhana. Berdasarkan hasil observasi tersebut, media permainan edukatif *Snowball Throwing* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Snowball Throwing, Bahasa Inggris, Sekolah Dasar, Keterampilan Siswa

How to Cite: Sinaga, V. M., Manik, D. N., Siahaan, S. A., Simangunsong, C. M., Silvia, C., Sianturi, P. A., Lubis, F. Y., Siboro, L., Nainggolan, J. E., & Sibarani, I. S. (2026). Sosialisasi Penggunaan Media *Game Edukatif* untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa SD Kelas IV. *HORIZON: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 4 (4), 5834-5845. <http://doi.org/10.54373/hijm.v4i4.7213>

PENDAHULUAN

Pengenalan bahasa Inggris sejak sekolah dasar merupakan salah satu upaya penting untuk membangun kemampuan komunikasi siswa dalam menghadapi perkembangan global dan teknologi informasi. Bahasa Inggris digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, dan komunikasi. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran bahasa Inggris perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa yang cenderung lebih mudah belajar melalui aktivitas konkret, visual, interaktif, dan melibatkan pengalaman langsung. Siswa kelas IV sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang memungkinkan mereka belajar melalui kegiatan bermain, berinteraksi, dan bekerja sama dengan teman sebaya. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris perlu dirancang secara menyenangkan dan interaktif agar siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga memiliki kesempatan untuk menggunakan bahasa Inggris secara aktif.

Namun, kondisi pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Inggris masih menghadapi sejumlah kendala. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV sebelum kegiatan dilaksanakan, ditemukan bahwa sebagian siswa masih kurang aktif selama pembelajaran bahasa Inggris. Siswa cenderung pasif ketika diminta menjawab pertanyaan atau menggunakan kosakata bahasa Inggris secara lisan. Guru juga menyampaikan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan mengucapkan kosakata serta masih merasa ragu untuk berbicara karena takut melakukan kesalahan. Aktivitas pembelajaran yang lebih banyak menggunakan penjelasan dan latihan konvensional menyebabkan kesempatan siswa untuk berinteraksi dan menggunakan bahasa Inggris secara langsung masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran yang diharapkan, yaitu aktif, komunikatif, dan berpusat pada siswa, dengan kondisi pembelajaran yang masih didominasi oleh aktivitas guru.

Permasalahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan penguasaan kosakata (*vocabulary*), tetapi juga pelafalan (*pronunciation*), pemahaman makna kata, dan keberanian siswa dalam menggunakan bahasa Inggris. Rendahnya partisipasi dan kepercayaan diri dapat menghambat kesempatan siswa untuk berlatih menggunakan bahasa Inggris secara langsung. Padahal, keterampilan berbahasa membutuhkan latihan yang dilakukan secara berulang melalui interaksi dan pengalaman komunikasi yang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media permainan edukatif. Media permainan edukatif mengintegrasikan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat mendorong perhatian, motivasi, interaksi, dan keterlibatan siswa. Melalui permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk belajar dan berlatih dalam suasana yang lebih santai sehingga dapat mengurangi kecemasan ketika melakukan kesalahan. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, permainan juga dapat digunakan untuk memberikan latihan kosakata, pelafalan, pemahaman, dan komunikasi sederhana secara lebih interaktif.

Permainan edukatif *Snowball Throwing* merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Permainan ini dilakukan dengan membuat dan melempar bola kertas yang berisi pertanyaan atau tugas, kemudian siswa mengambil salah satu bola dan menjawab pertanyaan yang terdapat di dalamnya. Aktivitas tersebut melibatkan gerakan, interaksi antarsiswa, serta kesempatan untuk menjawab pertanyaan secara langsung. Karakteristik tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas belajar yang melibatkan permainan dan interaksi sosial. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, pertanyaan atau tugas pada permainan *Snowball Throwing* dapat disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari, seperti pengenalan kosakata, pelafalan, pencocokan kata dengan makna, maupun penggunaan kata dalam kalimat sederhana.

Pemanfaatan *Snowball Throwing* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada penjelasan dan hafalan. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas bertanya, menjawab, berdiskusi, dan berinteraksi dengan teman. Dengan demikian, permainan ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris sekaligus memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih menggunakan bahasa Inggris dalam suasana yang menyenangkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk memperkenalkan penggunaan media permainan edukatif *Snowball Throwing* dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggambarkan proses pelaksanaan kegiatan, respons siswa, partisipasi, keberanian, dan pengalaman siswa selama penerapan media permainan edukatif *Snowball Throwing* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Subjek kegiatan terdiri atas 22 siswa kelas IV sekolah dasar yang mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan edukatif *Snowball Throwing*. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu persiapan, sosialisasi, bermain sambil belajar, dan evaluasi kegiatan. Pada tahap persiapan, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran dan penyusunan materi serta pertanyaan yang akan digunakan dalam permainan. Tahap sosialisasi dilakukan dengan memberikan penjelasan mengenai kosakata bahasa Inggris yang menjadi materi pembelajaran serta aturan permainan. Selanjutnya, pada tahap bermain sambil belajar, siswa mengikuti permainan *Snowball Throwing*. Pertanyaan yang berkaitan dengan materi bahasa Inggris dituliskan pada kertas, kemudian kertas dilipat dan dibentuk menyerupai bola. Bola tersebut dilemparkan secara bergantian antarsiswa. Siswa yang memperoleh bola membuka kertas dan menjawab pertanyaan yang terdapat di dalamnya. Kegiatan dilakukan secara bergiliran agar seluruh siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan berlangsung dengan memperhatikan beberapa aspek, yaitu partisipasi siswa, keberanian menjawab pertanyaan, pemahaman kosakata bahasa Inggris, kemampuan mengucapkan kosakata, interaksi dengan teman, serta respons dan minat siswa terhadap permainan *Snowball Throwing*. Hasil observasi dicatat dalam bentuk catatan lapangan yang memuat perilaku, respons, dan pengalaman siswa selama kegiatan. Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, catatan hasil observasi diseleksi dan dikelompokkan berdasarkan aspek yang diamati, seperti partisipasi, keberanian, pemahaman kosakata, pelafalan, interaksi, dan respons siswa. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif yang menggambarkan perilaku dan respons siswa selama penerapan *Snowball Throwing*. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan pola temuan yang muncul selama kegiatan untuk memperoleh gambaran mengenai keterlibatan dan pengalaman siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris menggunakan permainan tersebut. Dengan analisis tersebut, hasil kegiatan tidak dimaksudkan untuk mengukur efektivitas secara statistik, tetapi untuk mendeskripsikan proses dan respons siswa selama penerapan media permainan edukatif *Snowball Throwing*.

HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai pemanfaatan media permainan edukatif *Snowball Throwing* dalam pembelajaran bahasa Inggris dilaksanakan kepada 22 siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, ditemukan adanya respons dan keterlibatan siswa yang positif selama permainan berlangsung. Temuan observasi dikelompokkan ke dalam beberapa aspek, yaitu partisipasi siswa, keberanian menjawab pertanyaan, pemahaman kosakata, kemampuan pelafalan, interaksi antarsiswa, serta respons siswa terhadap penggunaan permainan.

Partisipasi Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif selama pelaksanaan permainan *Snowball Throwing*. Siswa mengikuti instruksi permainan, menerima dan melemparkan bola kertas secara bergantian, serta berpartisipasi ketika memperoleh pertanyaan. Aktivitas permainan yang melibatkan seluruh siswa memberikan kesempatan yang relatif merata untuk terlibat dalam pembelajaran. Keterlibatan tersebut terlihat lebih jelas ketika musik dihentikan dan siswa yang memegang bola harus mengambil pertanyaan secara acak untuk dijawab. Partisipasi siswa tidak hanya terlihat dari keterlibatan dalam mekanisme permainan, tetapi juga dari perhatian siswa terhadap pertanyaan dan jawaban yang disampaikan oleh teman. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permainan menciptakan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar, bukan hanya menerima penjelasan dari guru atau tim pelaksana.



Gambar 1. Sosialisasi game edukatif *snowball throwing*

Keberanian Menjawab Pertanyaan

Observasi juga menunjukkan adanya keberanian siswa untuk tampil di depan kelas dan memberikan jawaban atas pertanyaan yang diperoleh. Siswa yang mendapatkan bola diminta maju ke depan, membuka kertas pertanyaan, kemudian menjawab pertanyaan tersebut. Pada

awal kegiatan, sebagian siswa masih terlihat ragu ketika harus memberikan jawaban secara lisan. Namun, setelah permainan berlangsung beberapa kali, siswa tampak lebih siap mengikuti giliran dan bersedia menyampaikan jawaban di depan teman-temannya. Situasi permainan yang bersifat santai dan melibatkan unsur kejutan ketika musik berhenti membuat aktivitas menjawab pertanyaan terasa seperti bagian dari permainan. Hal tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menggunakan bahasa Inggris tanpa suasana pembelajaran yang terlalu formal. Berdasarkan observasi, keberanian siswa menjadi salah satu respons yang tampak selama penerapan *Snowball Throwing*.

Pemahaman dan Penggunaan Kosakata

Pada aspek pemahaman kosakata, observasi menunjukkan bahwa siswa dapat merespons pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah diperkenalkan sebelumnya. Beberapa siswa mampu menyebutkan arti kata dan memberikan jawaban sederhana sesuai dengan pertanyaan yang diperoleh. Ketika terdapat jawaban yang kurang tepat, tim pelaksana memberikan klarifikasi dan penjelasan kembali sehingga siswa memperoleh penguatan terhadap materi yang sedang dipelajari. Penggunaan pertanyaan dalam permainan membuat kosakata tidak hanya disampaikan melalui hafalan, tetapi digunakan kembali dalam situasi tanya jawab. Dengan demikian, permainan memberikan ruang bagi siswa untuk mengingat dan menggunakan kosakata secara langsung selama proses pembelajaran.

Kemampuan Pelafalan

Observasi terhadap pelafalan menunjukkan bahwa siswa memperoleh kesempatan untuk mengucapkan kosakata bahasa Inggris secara langsung ketika menjawab pertanyaan. Beberapa siswa masih mengalami kesalahan dalam pengucapan kata tertentu, tetapi mereka bersedia mengulangi pelafalan setelah memperoleh contoh atau koreksi dari tim pelaksana. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman latihan lisan yang tidak diperoleh apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui penjelasan dan hafalan. Kegiatan koreksi dilakukan secara langsung dan tidak bersifat menghakimi sehingga siswa tetap dapat mengikuti permainan meskipun melakukan kesalahan. Kondisi ini penting dalam pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar karena kesempatan untuk mencoba dan mengulangi pengucapan dapat membantu siswa menjadi lebih terbiasa menggunakan bahasa Inggris secara lisan.

Interaksi dan Respons Siswa

Penggunaan *Snowball Throwing* juga menghasilkan interaksi yang lebih intensif antarsiswa. Siswa saling melemparkan bola, memperhatikan teman yang mendapatkan pertanyaan, dan memberikan respons terhadap jawaban yang disampaikan. Aktivitas tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Respons siswa selama kegiatan secara umum menunjukkan antusiasme yang baik. Siswa tampak tertarik mengikuti permainan, terutama ketika menunggu musik berhenti dan mengetahui siswa yang memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan. Unsur permainan tersebut membuat siswa lebih fokus mengikuti kegiatan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.



Gambar 2. Implementasi *snowball throwing*

Evaluasi Respons Siswa terhadap Kegiatan

Pada akhir kegiatan, tim pelaksana memberikan beberapa pertanyaan sebagai bentuk evaluasi terhadap pemahaman materi yang telah dipelajari. Berdasarkan observasi, sebagian besar siswa bersedia memberikan jawaban dan mengikuti proses klarifikasi terhadap jawaban yang kurang tepat. Siswa juga menunjukkan respons positif terhadap kegiatan permainan dan menyatakan ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran dengan aktivitas serupa. Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan *Snowball Throwing* menciptakan kondisi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Temuan yang terlihat meliputi partisipasi dalam permainan, keberanian menjawab pertanyaan, kesempatan menggunakan dan mengucapkan kosakata, interaksi antarsiswa, serta respons positif terhadap suasana pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan karakteristik permainan edukatif yang

memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan.

Penutupan dan Dokumentasi

Kegiatan ditutup dengan penyampaian kembali materi yang telah dipelajari dan pemberian apresiasi kepada siswa atas partisipasi mereka selama kegiatan. Dokumentasi dilakukan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan dan keterlibatan siswa.



Gambar 3. Penutupan dan dokumentasi

DISKUSI

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan media permainan edukatif *Snowball Throwing* memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif bagi siswa kelas IV. Temuan utama tidak hanya terlihat dari keterlibatan siswa dalam permainan, tetapi juga dari munculnya keberanian untuk menjawab pertanyaan, interaksi antarsiswa, serta kesempatan menggunakan kosakata bahasa Inggris secara langsung. Temuan tersebut dapat dipahami sebagai konsekuensi dari karakteristik *Snowball Throwing* yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam aktivitas pembelajaran, sementara guru atau tim pelaksana berperan memberikan arahan dan penguatan.

Dari perspektif pembelajaran bahasa, keterlibatan aktif merupakan unsur penting karena kemampuan berbahasa tidak cukup dikembangkan melalui penguasaan konsep secara teoritis, tetapi membutuhkan kesempatan untuk menggunakan bahasa dalam interaksi. Dalam kegiatan ini, siswa memperoleh kesempatan untuk mendengar pertanyaan, memahami makna, mengucapkan kosakata, dan memberikan jawaban secara lisan. Situasi tersebut membuat kosakata yang sebelumnya dipelajari tidak hanya berada pada tingkat hafalan, tetapi mulai digunakan dalam konteks komunikasi sederhana. Dengan demikian, permainan berfungsi sebagai lingkungan belajar yang menyediakan kesempatan praktik bahasa secara langsung.

Temuan mengenai meningkatnya keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan juga dapat dijelaskan melalui karakteristik permainan yang menciptakan suasana belajar lebih informal. Ketika aktivitas belajar dikemas dalam bentuk permainan, perhatian siswa tidak hanya tertuju pada benar atau salahnya jawaban, tetapi juga pada pengalaman mengikuti aktivitas bersama teman. Kondisi tersebut berpotensi mengurangi ketegangan yang muncul ketika siswa harus berbicara menggunakan bahasa Inggris di depan kelas. Dalam pembelajaran bahasa asing, rasa takut melakukan kesalahan dapat menjadi hambatan bagi siswa untuk berkomunikasi. Oleh sebab itu, lingkungan belajar yang memberikan ruang untuk mencoba, melakukan kesalahan, memperoleh koreksi, dan mencoba kembali menjadi penting dalam pembentukan keberanian berbahasa.

Temuan tersebut juga sesuai dengan karakteristik *Snowball Throwing* sebagai pembelajaran yang memadukan aktivitas individual dan interaksi sosial. Asrori (2010) menjelaskan bahwa *Snowball Throwing* dapat melatih siswa untuk mendengarkan pendapat orang lain, mengembangkan kreativitas dan imajinasi dalam menyusun pertanyaan, serta mendorong kerja sama dan keaktifan dalam pembelajaran. Dalam konteks kegiatan ini, karakteristik tersebut tercermin dari adanya interaksi antarsiswa ketika mereka mengikuti permainan dan memberikan respons terhadap pertanyaan. Artinya, nilai pedagogis permainan tidak hanya terletak pada unsur hiburannya, tetapi juga pada kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk belajar melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya.

Temuan kegiatan ini sejalan dengan penelitian Nurrisma et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Meskipun penelitian tersebut menggunakan media berbasis teknologi, sedangkan kegiatan ini menggunakan permainan berbasis aktivitas fisik dan interaksi langsung, keduanya menunjukkan pola yang serupa, yaitu ketika siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, perhatian dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran cenderung lebih terlihat. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa unsur interaktivitas merupakan aspek penting dalam merancang pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar, meskipun bentuk medianya dapat berbeda.

Temuan ini juga memperkuat pandangan Permadi (2016) bahwa media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan tanggapan dan melakukan praktik secara langsung. Dalam kegiatan *Snowball Throwing*, kesempatan tersebut muncul melalui aktivitas menjawab pertanyaan dan menggunakan kosakata secara lisan. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian

materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi, guru, dan teman sebaya.

Selain aspek kebahasaan, penerapan permainan menunjukkan potensi dalam mendukung perkembangan sosial siswa. Aktivitas yang dilakukan bersama memberikan kesempatan untuk berinteraksi, menunggu giliran, memperhatikan jawaban teman, dan memberikan respons terhadap kegiatan pembelajaran. Pengalaman tersebut berkaitan dengan pengembangan kemampuan komunikasi dan kerja sama. Namun, berdasarkan pendekatan observasional yang digunakan dalam kegiatan ini, temuan tersebut sebaiknya dipahami sebagai indikasi pengalaman sosial positif selama kegiatan, bukan sebagai bukti bahwa *Snowball Throwing* secara langsung meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Dari sisi praktis, temuan kegiatan memberikan implikasi bagi guru sekolah dasar bahwa pembelajaran bahasa Inggris tidak selalu memerlukan media digital atau perangkat teknologi yang kompleks. Permainan sederhana yang menggunakan kertas, pertanyaan, dan aktivitas bergerak dapat dimanfaatkan untuk menciptakan interaksi belajar yang lebih aktif. *Snowball Throwing* juga relatif fleksibel karena isi pertanyaan dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, seperti pengenalan kosakata, pelafalan, pemahaman makna, maupun penggunaan kata dalam kalimat sederhana. Guru dapat mengembangkan tingkat kesulitan pertanyaan sesuai dengan kemampuan siswa sehingga permainan tidak hanya menjadi aktivitas hiburan, tetapi tetap memiliki arah pedagogis yang jelas. Meskipun demikian, penerapan permainan juga memerlukan pengelolaan kelas yang baik. Aktivitas yang melibatkan gerakan dan kompetisi dapat meningkatkan antusiasme, tetapi apabila aturan permainan tidak dijelaskan secara jelas, kegiatan berpotensi menjadi kurang terarah. Guru perlu memastikan bahwa seluruh siswa memperoleh kesempatan berpartisipasi dan memberikan penguatan terhadap jawaban yang kurang tepat. Dengan demikian, unsur permainan tetap berada dalam kerangka tujuan pembelajaran dan tidak sekadar menjadi aktivitas rekreatif.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa *Snowball Throwing* memiliki potensi sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Inggris yang dapat menciptakan suasana belajar lebih interaktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa secara langsung. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa kesesuaian antara karakteristik media, karakteristik siswa sekolah dasar, dan tujuan pembelajaran menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Namun, karena kegiatan ini menggunakan observasi kualitatif, temuan yang diperoleh terbatas pada gambaran proses, respons, dan pengalaman siswa selama kegiatan. Oleh karena itu, penelitian atau kegiatan lanjutan dengan desain kuantitatif, kelompok pembandingan, atau pengukuran sebelum dan

sesudah kegiatan diperlukan apabila ingin menguji pengaruh atau efektivitas *Snowball Throwing* terhadap peningkatan keterampilan bahasa Inggris siswa secara lebih terukur.

KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil dari kegiatan sosialisasi membuktikan bahwa penggunaan permainan edukatif *Snowball Throwing* dapat menciptakan lingkungan belajar Bahasa Inggris yang lebih dinamis, menyenangkan, dan fokus pada siswa. Melalui permainan ini, para siswa menunjukkan peningkatan dalam partisipasi mereka, keberanian untuk menjawab pertanyaan, rasa percaya diri, serta kemampuan untuk memahami dan menggunakan kosakata dalam Bahasa Inggris. Selain memajukan aspek kognisi, aktivitas ini juga melatih kemampuan kerja sama, komunikasi, dan interaksi sosial di antara siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi metode pengajaran yang masih terfokus pada guru dan kurang menarik bagi siswa di tingkat sekolah dasar. Para guru juga memberikan umpan balik positif terhadap penerapan metode ini karena mudah diterapkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar di kalangan siswa. Dengan demikian, media game edukatif *Snowball Throwing* sangat layak diterapkan sebagai salah satu strategi dalam pengajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar untuk meningkatkan mutu proses dan hasil belajar siswa

REFERENSI

- Baharuddin, Putri, L. F. E., & Rosulinawati. (2024). Pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 5(4), 418–424. <https://doi.org/10.32832/idarrah.v5i4.16811>
- Gerungai, V. J. X., Tiwa, T. M., & Kapahang, G. L. (2026). Pengaruh penggunaan game edukasi Wordwall terhadap minat belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII. *PAEDAGOGIE*, 21(2).
- Hafizh, M. N., Suriansyah, A., & Harsono, A. M. B. (2025). Implementasi permainan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 2(4), 962–976.
- Maulana, A. A., Muslimin, M. I., Kurniyawan, M. F., & Saputra, P. E. C. (2026). Penggunaan Game Based Learning untuk efektivitas pembelajaran di SD Muhammadiyah Pakel. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi*, 6(1).
- Muhazri Sembiring, F. (2023). Peran pembelajaran kooperatif terhadap prestasi akademik dan pengembangan keterampilan sosial. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*.
- Nurrisa, F., Hermina, D., & Norlaila. (2025). Pendekatan kualitatif dalam penelitian: Strategi, tahapan, dan analisis data. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 793–800.

- Palupi, N. W. I., Ummah, S. R., & Larasati, P. (2025). Konsep dan praktik metode kualitatif untuk penelitian sosial. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(4), 188–198.
- Siagian, B. S., Arlina, Luthfianti, N., & Amanda, Y. (2025). Implementasi metode Snowball Throwing dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa di Elsusi Meldina. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(1).
- Sudharsono, M., Lestari, F., Vega, N., Aliifah, S. N., Riansyah, T. R., & Saphira, V. N. (2024). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(4).
- Wiyogo, A. P., Chaniago, A. S., Handayani, A., Nugroho, D. T., & Prianti, H. (2025). Evaluasi pembelajaran sebagai sarana refleksi dan peserta didik. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 1391–1397