

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN  
KOSAKATA BAHASA INDONESIA DAN INGGRIS BAGI SISWA SEKOLAH IZZATI**

**Arif Rahman Hakim<sup>1</sup>, Ilham Roni Yansyah<sup>2</sup>, Demi Adidrana<sup>3</sup>, Hertanto Suryoprayogo<sup>4</sup>, Dede Rizki<sup>5</sup>, Muhammad Zidan Alfarizi<sup>6</sup>**

<sup>1</sup>Teknik Telekomunikasi, <sup>2,6</sup>Sistem Informasi, <sup>3,4,5</sup> Teknologi Informasi, Universitas Telkom

<sup>1</sup> [arifhakimtukj@telkomuniversity.ac.id](mailto:arifhakimtukj@telkomuniversity.ac.id)

**Abstract**

*Vocabulary mastery is a fundamental competency that plays an important role in improving students' language skills. However, vocabulary learning in Indonesian and English at Izzati School still faces challenges, including low student engagement and limited availability of interactive learning media. This community service program aimed to develop and implement a multimedia educational game as an engaging, interactive, and user-friendly learning medium for vocabulary instruction. The implementation method consisted of needs analysis, multimedia educational game design and development, training sessions for teachers and students, and evaluation through observations and user satisfaction questionnaires. The results indicate that the educational game increased students' enthusiasm for learning, facilitated their understanding of Indonesian and English vocabulary, and created a more enjoyable learning experience. Furthermore, teachers gained an alternative digital learning medium that can be sustainably integrated into classroom activities. Therefore, the development of a multimedia educational game contributes positively to improving vocabulary learning quality at Izzati School and supports the integration of technology-based learning.*

**Keywords:** *educational game, multimedia, vocabulary learning, Indonesian language, English language, community service.school administration website; digital attendance; GPS; appropriate technology.*

**Abstrak**

Penguasaan kosakata merupakan salah satu kompetensi dasar yang berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Namun, proses pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris di Sekolah Izzati masih menghadapi tantangan berupa rendahnya minat belajar serta keterbatasan media pembelajaran yang interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengembangkan dan mengimplementasikan *game* edukasi multimedia sebagai media pembelajaran kosakata yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh siswa. Metode pelaksanaan meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan dan pengembangan *game* edukasi berbasis multimedia, pelatihan penggunaan kepada guru dan siswa, serta evaluasi melalui observasi dan kuesioner kepuasan pengguna. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa *game* edukasi mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, mempermudah pemahaman kosakata Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, guru memperoleh alternatif media pembelajaran digital yang dapat digunakan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan *game* edukasi multimedia memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran kosakata di Sekolah Izzati dan mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi.

**Kata kunci:** *game* edukasi, multimedia, kosakata, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, pengabdian kepada masyarakat.

Submitted: 2026-06-15

Revised: 2026-06-25

Accepted: 2026-07-04

**Pendahuluan**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang berperan strategis dalam mengembangkan berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak, termasuk penanaman nilai-nilai dasar, kemampuan motorik, emosional, spiritual, serta kecerdasan majemuk (multiple intelligences) sebagai landasan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Suyanto, 2005). Mitra pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Sekolah

Izzati 1, yaitu lembaga pendidikan yang menyelenggarakan layanan Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-Kanak (TK) dengan mengimplementasikan model pembelajaran team teaching (Izzati, n.d.)

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif agar mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Salah satu media yang banyak dikembangkan adalah *game* edukasi berbasis multimedia, karena mampu menggabungkan unsur gambar, teks, audio, animasi, dan interaksi sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan *game* edukasi juga terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional (Abidah et al., 2023)

Penguasaan kosakata merupakan dasar penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris. Semakin banyak kosakata yang dimiliki siswa, semakin baik kemampuan mereka dalam memahami bacaan, berkomunikasi, dan menyampaikan gagasan. Namun, berdasarkan hasil observasi di Sekolah Izzati, pembelajaran kosakata masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku ajar sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang aktif selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa lebih termotivasi dalam mempelajari kosakata.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengembangkan *game* edukasi multimedia untuk pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris bagi siswa Sekolah Izzati. Selain menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, kegiatan ini juga memberikan pelatihan kepada guru mengenai pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Dengan adanya *game* edukasi ini diharapkan siswa lebih antusias dalam belajar, sedangkan guru memperoleh alternatif media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Hasil penelitian (Maharani et al., 2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

## Metode

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk menerapkan teknologi tepat guna berupa aplikasi pengembangan *game* edukasi multimedia dalam pembelajaran kosakata bahasa indonesia dan inggris bagi siswa sekolah izzati. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Software Development Life Cycle (SDLC) model Prototyping. Pemilihan metode ini didasarkan pada urgensi keterlibatan aktif pengguna dalam setiap fase pengembangan, sehingga sistem akhir dapat memenuhi ekspektasi pengguna secara presisi (Pressman, 2005; Sommerville, 2011; Suryoprayogo et al., 2026). Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi :

### 1. Identifikasi Masalah dan Kebutuhan.

Tim pengabdian melakukan diskusi mendalam bersama kepala sekolah dan staf administrasi untuk memetakan permasalahan utama, yaitu pembelajaran kosakata untuk siswa yang masih belum interaktif. Berdasarkan hasil pertemuan tersebut, disepakati solusi berupa pengembangan aplikasi *game* edukasi multimedia dalam pembelajaran kosakata bahasa indonesia dan inggris. Tahap ini dilanjutkan dengan analisis kebutuhan sistem (system requirements) guna merinci fitur-fitur krusial yang diperlukan, mencakup kosakata dasar yang diperlukan siswa, tampilan aplikasi *game* yang menarik untuk siswa, serta kebutuhan skema kuis yang interaktif.

## 2. Perancangan dan Pengembangan Sistem (Prototyping)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim selanjutnya merancang antarmuka aplikasi (user interface) dan alur kerja sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses pengembangan menggunakan metode Software Development Life Cycle (SDLC) dengan model Prototyping, yang diawali dengan pembuatan rancangan awal dalam bentuk mockup atau prototipe aplikasi. Prototipe tersebut kemudian diuji secara langsung oleh guru dan pihak Sekolah Izzati untuk memperoleh masukan terkait tampilan, fungsi, dan kemudahan penggunaan. Umpan balik yang diperoleh digunakan sebagai dasar penyempurnaan sistem melalui proses pengembangan yang dilakukan secara berulang (iterative) hingga aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna dan siap diimplementasikan. Hasil akhir dari tahapan ini berupa aplikasi *Game* Edukasi Multimedia untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa Sekolah Izzati.

## 3. Implementasi dan Pelatihan

Setelah proses pengembangan aplikasi selesai dan aplikasi dinyatakan siap digunakan, kegiatan berlanjut ke tahap implementasi yang disertai dengan sosialisasi serta pelatihan teknis bagi guru dan staf administrasi. Pelatihan dilaksanakan melalui demonstrasi langsung mengenai penggunaan fitur-fitur utama aplikasi guna memastikan setiap pengguna memahami cara pengoperasiannya. Selain itu, tim juga menyusun dan menyerahkan panduan penggunaan (user manual) sebagai referensi bagi pihak sekolah agar dapat mengelola dan mengoperasikan aplikasi secara mandiri setelah program selesai dilaksanakan



Gambar 1. Sosialisasi dan pelatihan penggunaan Aplikasi *Game* Edukasi

## 4. Monitoring dan Evaluasi

Tahap terakhir bertujuan untuk memantau sejauh mana aplikasi telah diterapkan dan dimanfaatkan oleh pihak sekolah. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan kuesioner, wawancara, dan observasi guna mengukur efektivitas sistem serta tingkat kepuasan pengguna. Temuan dari proses evaluasi tersebut menjadi dasar dalam penyempurnaan aplikasi dan penyusunan laporan akhir kegiatan.



Gambar 2. Diskusi dan Feedback Kegiatan Abdimas

### Hasil dan Pembahasan

#### 1. Pengembangan Aplikasi *Game* Edukasi Kosakata

Luaran utama dari kegiatan abdimas adalah pengembangan *game* edukasi multimedia dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia dan Inggris bagi siswa sekolah Izzati. Sistem ini dirancang untuk membantu siswa dalam belajar dan menghafal kosakata dengan permainan interaktif, yang memastikan pembelajaran kosakata bisa dilaksanakan dengan *game* yang membuat siswa lebih aktif dalam pembelajarannya. Selain itu, pemilihan format Aplikasi Android menjadikan aplikasi mudah diakses oleh seluruh guru dan orang tua siswa.

#### 2. Peningkatan Efektivitas Pembelajaran

Penggunaan kombinasi gambar, animasi, audio, dan kuis interaktif memudahkan siswa memahami serta mengingat kosakata baru. Selama kegiatan berlangsung, siswa mampu menghubungkan gambar dengan kata dalam Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris secara lebih cepat dibandingkan saat menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia mampu meningkatkan daya tarik sekaligus membantu proses penguasaan kosakata.

Dari sisi guru, *game* edukasi memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru tidak lagi hanya mengandalkan buku ajar atau media cetak, tetapi memiliki alternatif media digital yang dapat digunakan sebagai pendukung proses belajar mengajar. Fitur penilaian otomatis pada aplikasi juga membantu guru dalam memantau perkembangan kemampuan siswa tanpa harus melakukan pemeriksaan secara manual.

#### 3. Pemberdayaan Mitra dan Dampak Pembelajaran

Secara keseluruhan, program pengabdian ini berhasil memberdayakan mitra melalui peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran serta peningkatan motivasi dan kemampuan siswa dalam mempelajari kosakata Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Dampak tersebut menunjukkan bahwa pengembangan *game* edukasi multimedia memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan berkelanjutan dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Izzati.

Indikator Dampak Program:

Aspek	Dampak yang Dihasilkan
Guru	Meningkatnya kemampuan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dan mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran.
Siswa	Meningkatnya motivasi, partisipasi aktif, serta kemampuan mengingat kosakata Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
Proses Pembelajaran	Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa melalui pendekatan menggunakan <i>game</i> .
Sekolah	Tersedianya media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan sebagai inovasi pembelajaran.
Keberlanjutan program	Guru mampu mengoperasikan aplikasi secara mandiri dan mengembangkan penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran berikutnya.

Tabel 1. Indikator Dampak Program

### Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Sekolah Izzati 1 berhasil mengimplementasikan aplikasi *game* edukasi multimedia dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia dan Inggris bagi siswa sekolah Izzati. Penerapan teknologi ini terbukti mampu mempermudah guru dalam kegiatan pembelajaran kosakata lebih interaktif, sekaligus membuat inovasi dalam metode pembelajaran kosakata.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *game* edukasi multimedia terbukti efektif sebagai media alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia dan bahasa Inggris bagi siswa Sekolah Izzati. Penggunaan elemen multimedia berupa gambar, audio, animasi, dan interaktivitas dalam *game* mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, pendekatan berbasis permainan ini juga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan penguasaan kosakata baru, baik dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, *game* edukasi multimedia dapat direkomendasikan sebagai salah satu solusi inovatif untuk mendukung optimalisasi pembelajaran kosakata di tingkat sekolah dasar maupun menengah, serta dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mencakup materi pembelajaran lain yang lebih luas.

Keberlanjutan program menjadi salah satu capaian penting dalam kegiatan ini. Melalui pelatihan intensif dan penyediaan modul panduan operasional, tim pengabdian memastikan terjadinya alih pengetahuan yang utuh kepada pihak sekolah. Dengan demikian, Sekolah Izzati 1 memiliki kemandirian dalam mengoperasikan, memelihara, serta mengembangkan aplikasi *game* edukasi multimedia dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia dan Inggris sesuai dengan kebutuhan di masa mendatang tanpa ketergantungan pada pihak eksternal.

Guna memperluas jangkauan manfaat dari kegiatan pengabdian ini, hasil yang diperoleh kemudian disebarluaskan melalui berbagai saluran, mencakup artikel ilmiah, liputan media populer, serta dokumentasi pelaksanaan kegiatan. Upaya diseminasi ini tidak hanya ditujukan untuk memberikan kontribusi langsung kepada pihak mitra, melainkan juga diharapkan dapat dijadikan acuan dan sumber inspirasi bagi institusi pendidikan lain yang menghadapi tantangan serupa

terkait pengelolaan administrasi kepegawaian. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini secara umum membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi tepat guna yang disusun melalui pendekatan partisipatif mampu menghasilkan dampak yang berkesinambungan terhadap peningkatan sistem pembelajaran yang lebih interaktif.

### **Daftar Pustaka**

Abidah, L., Asih, R. A., & Widodo, E. (2023). Digital game-based learning as a strategy to expand vocational students' vocabulary: A mixed methods approach. *Journal of Education Technology*, 7(3), 473–483. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i3.64778>

Izzati, S. (n.d.). *Sekolah Izzati*. Diakses 25 Juni, 2026, dari [https://izzati.sch.id/?page\\_id=42](https://izzati.sch.id/?page_id=42)

Maharani, N. P. C., Agung, A. A. G., & Kristiantari, M. G. R. (2025). Game Based Learning assisted by flash card on mastery of new vocabulary of Indonesian language. *International Journal of Elementary Education*, 10(1). <https://doi.org/10.23887/ijee.v10i1.110355>

Pressman, R. (2005). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. McGraw-Hill.

Sommerville, I. (2011). *Software engineering*. Pearson Education Inc.

Suryoprayogo, H., Yansyah, I. R., Adidrana, D., Hakim, A. R., Rizkyana, M. R., & Rizki, D. (2026). Pengembangan Web-App Presensi Guru Sekolah Izzati Berbasis Global Positioning System (GPS). *PROFICIO: Jurnal Abdimas FKIP UTP*, 7(1). <https://doi.org/10.36728/jpf.v7i1.6067>

Suyanto, S. (2005). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Direktorat PAUD, Departemen Pendidikan Nasional.