

Peningkatan Penguasaan Kosakata Telling Time melalui Strategi Embodied dan Spatial Learning dengan Permainan Clock Battle Arena

Lida Holida Mahmud¹, I Aeni Muharromah²

^{1,2}Universitas Pamulang

Email : ¹ dosen00514@unpam.ac.id, ²

Abstrak

Penguasaan kosakata merupakan komponen utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, namun metode konvensional sering kali menyulitkan siswa dalam memahami konsep abstrak seperti membaca waktu (*telling time*). Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan meningkatkan penguasaan kosakata *telling time* siswa SDN 01 Pamulang Timur melalui pendekatan *Embodied* dan *Spatial Learning* dalam permainan "Clock Battle Arena." Metode ini mengintegrasikan stimulasi fisik dan zonasi ruang kelas berdasarkan kuadran waktu (*o'clock*, *half past*, *quarter past*, dan *quarter to*). Evaluasi program dilakukan secara kuantitatif terhadap 45 siswa sekolah dasar. Hasil analisis data menunjukkan tingkat keberhasilan yang tinggi: 100% siswa memahami konsep dasar *o'clock* dan efektivitas zona waktu. Pada materi kuadran jam yang lebih kompleks (*half dan quarter*), sebanyak 97,8% siswa mampu menguasainya dengan baik. Selain itu, instrumen gamifikasi ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, terbukti dari 100% respons positif siswa dan 95,6% siswa yang menginginkan metode ini berlanjut. Secara afektif, metode kinestetik ini meningkatkan keberanian menjawab siswa hingga 100% serta meningkatkan kepercayaan diri hingga 97,8%. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan metode spasial dan gerak terbukti secara empiris mampu mengurangi kebingungan siswa, menurunkan *affective filter*, serta memberikan ruang aman yang efektif untuk meningkatkan kosakata anak secara menyenangkan.

Kata Kunci: Vocabulary, Telling Time, Embodied Learning, Spatial Learning, Clock Battle Arena.

Abstract

Vocabulary mastery is a key component in learning English at the elementary school level, but conventional methods often make it difficult for students to understand abstract concepts such as telling time. This community service activity (PkM) aims to improve the mastery of telling time vocabulary among students at SDN 01 Pamulang Timur through an Embodied and Spatial Learning approach in the "Clock Battle Arena" game. This method integrates physical stimulation and classroom zoning based on time quadrants (o'clock, half past, quarter past, and quarter to). The program evaluation was conducted quantitatively involving 45 elementary school students. The results of data analysis showed a high level of success: 100% of students understood the basic concept of o'clock and the effectiveness of time zones. On the more complex clock quadrant material (half and quarter), 97.8% of students were able to master it well. In addition, this gamification instrument successfully created a pleasant learning atmosphere, as evidenced by 100% positive student responses and 95.6% of students who wanted this method to continue. Affectively, this kinesthetic method increased students' courage to answer questions by 100% and improved their self-confidence by 97.8%. It can be concluded that the use of spatial and movement methods has been empirically proven to reduce student confusion, lower the affective filter, and provide an effective safe space for children to develop their vocabulary in a fun way.

Keywords: Vocabulary, Telling Time, Embodied Learning, Spatial Learning, Clock Battle Arena.

PENDAHULUAN

Kemampuan memahami waktu (*telling time*) merupakan salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris di sekolah dasar. Materi seperti *o'clock*, *half past*, *quarter past*, dan *quarter to* sering dianggap sederhana oleh guru, tetapi pada praktiknya justru menjadi salah satu topik yang cukup sulit dipahami siswa kelas IV. Kesulitan memahami waktu dalam bahasa Inggris muncul dari dua hal utama.

Pertama, konsep waktu bersifat abstrak, terutama ketika siswa harus menghubungkan posisi jarum jam dengan ungkapan bahasa Inggris tertentu. Banyak siswa dapat menyebut angka pada jam, tetapi belum memahami hubungan antara *minute hand*, *hour hand*, dan ungkapan seperti "*quarter past*" atau "*half past*". Sebagai contoh, siswa sering tertukar antara *quarter past* dan *quarter to* karena keduanya sama-sama berkaitan dengan angka 3 dan 9 pada jam. Selain itu, sebagian besar siswa hanya menghafal pola tanpa memahami maknanya secara konseptual. *Kedua*, kurangnya penguasaan kosakata bahasa Inggris. Kosakata (*vocabulary*) merupakan pilar fundamental dan komponen utama yang harus dikuasai oleh individu dalam mempelajari bahasa baru sebelum mereka melangkah pada penguasaan tata bahasa (*grammar*) yang lebih kompleks (Pertiwi, Rahmawati, & Hafidah, 2021).

Permasalahan tersebut diperparah oleh metode pembelajaran yang masih dominan menggunakan pendekatan konvensional seperti *drilling*, *worksheet*, atau latihan membaca gambar jam di buku. Metode seperti ini cenderung bersifat pasif dan kurang melibatkan pengalaman nyata siswa. Akibatnya, siswa cepat bosan, sulit fokus, dan tidak mampu mengingat konsep waktu dalam jangka panjang. Pendekatan pembelajaran di tingkat sekolah dasar (SD) memiliki peran krusial karena merupakan fase awal dalam jenjang pendidikan formal yang menjadi fondasi bagi perkembangan akademik, karakter, dan keterampilan sosial siswa di masa depan (Cardenal, Díaz, & González, 2023; Richards & Rodgers, 2001).

Meskipun bahasa Inggris telah menjadi bagian dari kurikulum nasional, pembelajaran bahasa ini di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang paling umum adalah minimnya kualitas pengajaran bahasa Inggris di tingkat SD. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kompetensi guru dalam mengajar bahasa Inggris, terbatasnya sumber daya dan media pembelajaran, serta metode pengajaran yang kurang variatif. Metode pengajaran yang monoton dan kurang interaktif membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar bahasa Inggris. Selain itu, keterbatasan fasilitas pendukung seperti akses terhadap teknologi dan media pembelajaran interaktif juga menjadi kendala. Kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran bahasa Inggris membuat siswa terbiasa dengan metode pengajaran yang membosankan.

Berdasarkan hasil observasi tim PkM Universitas Pamulang di SDN 01 Pamulang Timur, Tangerang Selatan, diketahui bahwa pembelajaran bahasa Inggris di sekolah tersebut masih belum variatif dan belum terhubung secara maksimal dengan teknologi. Hal ini menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Motivasi siswa SDN 01 Pamulang Timur dalam belajar bahasa Inggris juga menjadi tantangan tersendiri. Banyak siswa yang tidak melihat relevansi bahasa Inggris dengan kehidupan sehari-hari mereka dan menganggapnya sebagai pelajaran yang sulit serta tidak penting (Shinta & Khoiri, 2026). Akibatnya, siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran dan kurang mampu menguasai bahasa Inggris dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak-anak agar siswa tidak hanya memahami bahasa Inggris secara teoritis, tetapi juga mampu menggunakannya dalam komunikasi sehari-hari.

Secara psikologis, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep jika dikaitkan dengan benda nyata, gerakan, arah, posisi, dan

pengalaman langsung. Oleh karena itu, materi *telling time* seharusnya diajarkan melalui aktivitas fisik dan visual, bukan hanya melalui hafalan verbal.

Salah satu teori yang mempromosikan pembelajaran konkret adalah teori *embodied cognition*. Teori ini digagas pada abad ke-20 oleh John Dewey. Dewey dalam Wilson (2002) menjelaskan bahwa proses berpikir sangat dipengaruhi oleh pengalaman tubuh dan interaksi dengan lingkungan. Lebih lanjut, Wilson (2002) menyatakan bahwa "*cognitive processes are deeply rooted in the body's interactions with the world.*" Artinya, belajar tidak hanya terjadi di otak, tetapi juga melalui tubuh, gerakan, dan ruang. Wilson juga menjelaskan bahwa salah satu prinsip *embodied cognition* adalah "*cognition is for action,*" yang berarti aktivitas berpikir berkembang untuk mendukung tindakan nyata. Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya menuntut siswa duduk diam dan mendengarkan penjelasan guru kurang sejalan dengan cara belajar alami anak.

Dalam praktiknya, teori *embodied cognition* didukung oleh teori *spatial learning*. *Spatial learning* adalah proses belajar yang memanfaatkan lokasi, arah, posisi, dan hubungan ruang untuk membantu seseorang memahami informasi. Tolman (1948) dalam Qicheng & Shuchang (2025) mengembangkan *embodied cognition* dengan memperkenalkan konsep *cognitive map*, yaitu representasi mental tentang posisi dan hubungan antarobjek di lingkungan. Peta mental ini membantu individu menavigasi, memahami tata letak spasial, dan menemukan jalan pintas tanpa bergantung pada penguatan langsung. Melalui *cognitive map* yang dijalankan melalui *spatial learning*, siswa dapat mengingat informasi lebih mudah jika informasi tersebut ditempatkan secara konsisten pada lokasi tertentu. *Spatial learning* pada dasarnya adalah teori bahwa seseorang belajar lebih efektif ketika informasi dihubungkan dengan lokasi, arah, posisi, jarak, *landmark*, dan hubungan antarobjek dalam ruang (Sarainsong, Sidik, & Dita, 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut, SDN 01 Pamulang Timur bekerja sama dengan Program Studi Sastra Inggris Universitas Pamulang dalam rangka meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa. Program ini bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa melalui pendekatan *embodied* dan *spatial learning* dalam permainan "*Clock Battle Arena*." Dalam metode ini, konsep *quarter past*, *half past*, *quarter to*, dan *o'clock* ditempatkan pada zona tertentu di kelas sehingga siswa membangun "peta mental" tentang konsep waktu. Pendekatan ini diharapkan dapat mendorong siswa lebih mudah memahami kuadran waktu dengan bergerak, berpindah tempat, dan menggunakan tubuh sebagai jarum jam. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal istilah, tetapi juga memahami pola secara visual dan spasial sesuai dengan karakteristik belajar anak sekolah dasar.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dievaluasi menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk mengukur tingkat keberhasilan intervensi pembelajaran *Clock Battle Arena* berdasarkan respons peserta. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner tertutup yang disebarakan kepada 45 siswa pasca-kegiatan. Instrumen terdiri dari 10 butir pertanyaan (Q1-Q10) dengan skala Likert 1-4 (1=Sangat Tidak Setuju, 4=Sangat Setuju) yang mengukur tiga indikator: (1) pemahaman konsep materi (Q1, Q2, Q3, Q4, Q6), (2) penerimaan metode (Q5, Q8), dan (3) dampak afektif (Q7, Q9, Q10). Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase dengan rumus $P = (f/n) \times 100\%$, di mana f adalah frekuensi jawaban dan n adalah jumlah responden.

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan permainan "*Clock Battle Arena*" yang dipilih karena aktivitas bermain mengandung stimulus penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan bahasa anak (Vygotsky, 1978). Kegiatan melibatkan 45 siswa SDN 01 Pamulang Timur dan dilaksanakan melalui empat tahap. Tahap pertama adalah persiapan dan *spatial zoning*, yaitu pengaturan ruang kelas menjadi empat zona kuadran waktu: angka 12 (O'clock), angka 3 (Quarter Past), angka 6 (Half Past), dan angka 9 (Quarter To). Tahap kedua adalah pengenalan materi (*pre-*

activity) selama 15 menit melalui demonstrasi menggunakan alat peraga jam dinding. Tahap ketiga adalah simulasi fisik "*Clock Battle Arena*" selama 30 menit, di mana siswa berkompetisi dalam kelompok untuk berlari menuju zona yang sesuai dengan ekspresi waktu yang disebutkan instruktur. Tahap keempat adalah penguatan kognitif (*post-activity*) selama 15 menit melalui *oral repetition* dan *writing reflection* untuk menguatkan pemahaman kosakata.

Kegiatan dilaksanakan di SDN 01 Pamulang Timur, Jl. Dr. Setia Budi No. 54, Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di SDN 01 Pamulang Timur dengan menerapkan metode *Embodied* dan *Spatial Learning* melalui permainan "*Clock Battle Arena*" telah menghasilkan data evaluasi yang signifikan. Evaluasi dijamin melalui kuesioner pasca-kegiatan terhadap 45 siswa sekolah dasar. Rekapitulasi data kuantitatif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Kuantitatif Respon Siswa

No	Pertanyaan	Sangat Setuju (f)	Setuju (f)	Tidak Setuju (f)	% Sangat Setuju	% Setuju	% Tidak Setuju
1	Q1: O'clock	19	26	0	42,2%	57,8%	0,0%
2	Q2: Half past	18	26	1	40,0%	57,8%	2,2%
3	Q3: Quarter past	19	25	1	42,2%	55,6%	2,2%
4	Q4: Quarter to	18	26	1	40,0%	57,8%	2,2%
5	Q5: Clock Battle Arena	18	27	0	40,0%	60,0%	0,0%
6	Q6: Zona Waktu	19	26	0	42,2%	57,8%	0,0%
7	Q7: Semangat Belajar	19	25	1	42,2%	55,6%	2,2%
8	Q8: Metode Ini Lagi	18	25	2	40,0%	55,6%	4,4%
9	Q9: Berani Menjawab	15	30	0	33,3%	66,7%	0,0%
10	Q10: Percaya Diri	16	28	1	35,6%	62,2%	2,2%

Berdasarkan data kuantitatif di atas, analisis hasil kegiatan PkM dapat dikelompokkan ke dalam tiga aspek utama, yaitu indikator pemahaman konsep materi, indikator penerimaan metode, dan indikator dampak afektif.

A. Indikator Pemahaman Konsep Materi

Pengenalan konsep waktu (*telling time*) menggunakan simulasi fisik dalam ruang kelas menunjukkan tingkat keberhasilan yang sangat tinggi. Berdasarkan data kuesioner butir Q1 (pemahaman konsep dasar *o'clock*) dan Q6 (efektivitas penggunaan Zona Waktu), diperoleh respons positif sebesar 100% (gabungan jawaban Sangat Setuju dan Setuju). Tidak ada satu pun siswa (0%) yang memberikan respons negatif pada indikator dasar ini. Capaian ini mengindikasikan bahwa seluruh siswa mampu memahami konsep paling fundamental dari *telling time*, yaitu pengenalan *o'clock* sebagai waktu tepat.

Sementara itu, untuk materi kuadran jam yang memiliki tingkat kesulitan kognitif lebih tinggi, meliputi pemahaman *half past* (Q2), *quarter past* (Q3), dan *quarter to* (Q4), sebanyak 97,8% siswa menyatakan telah mampu memahaminya dengan baik. Hanya 2,2% (setara dengan 1 dari 45 siswa) yang masih mengalami kendala dalam membedakan kuadran pecahan waktu tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa metode *spatial learning* efektif dalam mentransformasikan konsep abstrak menjadi pengalaman konkret yang mudah dipahami oleh siswa.

B. Indikator Penerimaan Metode dan Karakteristik Pembelajaran

Penerapan instrumen permainan "*Clock Battle Arena*" (Q5) dinilai berhasil dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Data menunjukkan bahwa 100% responden sepakat (dengan sebaran 40% Sangat Setuju dan 60% Setuju) bahwa metode yang diterapkan sangat menarik bagi mereka. Tingginya penerimaan metode ini berkorelasi linear dengan antusiasme keberlanjutan program pada butir Q8, di mana 95,6% siswa secara eksplisit menginginkan pembelajaran bahasa Inggris di masa mendatang menggunakan metode serupa.

Hal ini sejalan dengan teori *gamification* yang menyatakan bahwa elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012). Ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk kompetisi yang menyenangkan, siswa cenderung lebih antusias dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, temuan ini juga memperkuat pendapat Plass et al. (2020) bahwa permainan edukatif yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan hasil belajar dan pengalaman positif siswa.

C. Indikator Dampak Afektif: Semangat, Keberanian, dan Kepercayaan Diri

Selain menyentuh aspek kognitif, metode berbasis aktivitas kinestetik ini berimplikasi positif pada kondisi psikologis dan afektif siswa. Pasca-kegiatan, sebanyak 97,8% siswa mengaku merasa lebih bersemangat untuk mempelajari bahasa Inggris (Q7). Dampak perubahan yang paling menonjol ditemukan pada aspek keberanian menjawab tantangan instruksi (Q9), di mana angka keberhasilan mencapai 100%. Selaras dengan hal tersebut, indikator peningkatan rasa percaya diri (*self-confidence*) siswa (Q10) dalam melafalkan kosakata asing pasca-permainan menyentuh angka 97,8%.

Capaian afektif yang sangat tinggi ini merupakan implikasi langsung dari metode *Embodied Learning*. Aktivitas fisik berkelompok di dalam arena terbukti memberikan ruang yang aman (*safe space*) bagi anak-anak untuk mencoba mempraktikkan kosakata bahasa asing. Gerakan motorik saat berlari menuju zona kuadran waktu bertindak sebagai penguat memori (*anchor*). Saat fisik mereka bergerak bersama teman-teman sebayanya, rasa malu individu tereduksi secara kolektif. Proses demonstrasi lisan (*oral repetition*) dan tulisan (*writing reflection*) pasca-permainan mengunci ingatan tersebut, sehingga memicu rasa percaya diri. Dengan kata lain, aktivitas bersifat kinestetik memberikan kontribusi positif terhadap kepercayaan diri siswa.

Temuan ini sejalan dengan teori *Affective Filter Hypothesis* dari Krashen (1982), yang menyatakan bahwa hambatan afektif seperti kecemasan, rasa takut, dan kebosanan dapat menghambat pemerolehan bahasa kedua. Permainan kompetisi kelompok dalam arena ini berhasil mengalihkan fokus kecemasan siswa menjadi motivasi bermain. Ketika dikemas sebagai kompetisi fisik yang seru, *affective filter* siswa (rasa tegang, takut, bosan) menurun ke tingkat paling rendah. Ketika hambatan psikologis ini berkurang, keterlibatan aktif (*student engagement*) serta penyerapan kosakata baru (*vocabulary acquisition*) terjadi secara alami.

D. Efektivitas Spasial dalam Mengurangi Kebingungan Abstrak

Secara teoretis, membaca jam (*telling time*) dalam bahasa Inggris sering kali membingungkan anak-anak karena mereka harus membagi visual jam menjadi beberapa kuadran pecahan yang abstrak (*past, to, half, quarter*). Mengajarkan hal ini secara konvensional melalui rumus di papan tulis sering gagal memicu retensi memori jangka panjang. Melalui metode *Spatial Learning* di dalam "*Clock Battle Arena*", tim PkM berhasil mentransformasikan konsep abstrak tersebut menjadi visualisasi geometris yang nyata di ruang kelas.

Ketika angka 3 diidentikkan secara permanen dengan sudut kanan kelas (*Quarter past*), angka 6 dengan area belakang kelas (*Half past*), angka 9 dengan sudut kiri kelas (*Quarter to*), dan angka 12 dengan area depan kelas (*O'clock*), memori spasial siswa bekerja jauh lebih aktif. Hal ini sejalan dengan teori *cognitive map* dari Tolman (1948) yang menyatakan bahwa individu membangun representasi mental tentang hubungan antarobjek di lingkungannya untuk membantu navigasi dan pemahaman spasial. Penataan zona fisik ruang terbukti mampu mengurangi tingkat kebingungan kognitif siswa dalam membedakan pembagian kuadran jam yang rumit, sebagaimana dibuktikan oleh data pemahaman materi kuadran yang mencapai 97,8%.

E. Integrasi Tubuh, Ruang, dan Permainan

Data temuan di atas menunjukkan bahwa PkM tentang pengenalan konsep waktu dalam bahasa Inggris melalui permainan *Clock Battle Arena* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami konsep waktu yang abstrak menjadi hal yang konkret dalam bahasa Inggris. Hal ini membuktikan secara empiris bahwa integrasi antara tubuh (*body*), ruang (*space*), dan permainan (*game*) merupakan formula yang efektif untuk mengajarkan konsep bahasa asing pada anak usia sekolah dasar.

Temuan ini memperkuat teori *embodied cognition* dari Wilson (2002) yang menyatakan bahwa proses berpikir sangat dipengaruhi oleh pengalaman tubuh dan interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks pembelajaran bahasa, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya menghafal kosakata secara verbal, tetapi juga menghubungkannya dengan pengalaman fisik dan spasial yang bermakna. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih holistik dan berkesan bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi data kuantitatif kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) mengenai pengenalan kosakata waktu (*telling time*) di SDN 01 Pamulang Timur, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama sebagai berikut.

Pertama, penerapan metode *Embodied* dan *Spatial Learning* melalui permainan "*Clock Battle Arena*" terbukti secara empiris meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa. Integrasi stimulasi fisik dan penataan zonasi ruang kelas (*spatial zoning*) mampu mengurangi kebingungan kognitif siswa dalam memahami pembagian kuadran jam yang abstrak. Hal ini ditunjukkan oleh 100% respons positif pada pemahaman konsep dasar *o'clock* dan efektivitas zona waktu, serta 97,8% tingkat penguasaan pada materi kuadran yang lebih kompleks (*half past, quarter past, quarter to*).

Kedua, pendekatan gamifikasi ini berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, menantang, dan bebas dari tekanan. Sebanyak 100% siswa sepakat bahwa metode permainan ini sangat menarik, dan 95,6% siswa menghendaki agar model pembelajaran serupa dapat diimplementasikan kembali pada materi-materi bahasa Inggris lainnya di masa mendatang. Hal ini membuktikan bahwa penurunan hambatan psikologis (*affective filter*) mampu meningkatkan keterlibatan aktif (*student engagement*) siswa secara signifikan.

Ketiga, aktivitas motorik berkelompok di dalam arena terbukti memberikan ruang yang aman (*safe space*) bagi anak-anak untuk mengeksplorasi kemampuan berbahasa asing mereka. Pasca-kegiatan, tercatat peningkatan pada aspek psikologis siswa, di mana 97,8% siswa menjadi lebih bersemangat belajar, 100% siswa memiliki keberanian untuk merespons tantangan instruksi, dan 97,8% siswa mengalami peningkatan rasa percaya diri (*self-confidence*) saat melafalkan kosakata baru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *embodied* dan *spatial learning* berbasis permainan efektif meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus membangun aspek afektif positif siswa sekolah dasar.

Sebagai upaya keberlanjutan program dan pengembangan kualitas pembelajaran ke depan, tim pelaksana merumuskan beberapa saran strategis bagi para pemangku kepentingan terkait.

Bagi Pihak Sekolah dan Guru Mitra (SDN 01 Pamulang Timur): Disarankan agar para guru kelas atau guru bidang studi bahasa Inggris dapat mereplikasi, mengadopsi, atau memodifikasi pengelolaan ruang berbasis *Spatial Learning* dan aktivitas gerak *Embodied Learning* ini untuk materi pembelajaran abstrak lainnya. Penggunaan metode kinestetik dan gamifikasi secara berkala sangat disarankan guna menjaga motivasi dan mengurangi kecemasan belajar pada anak usia sekolah dasar.

Bagi Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pamulang: Diharapkan program kemitraan strategis dengan institusi pendidikan dasar di wilayah sekitar dapat terus didukung, diperluas skala jangkauannya, dan dipertahankan kontinuitasnya. Dukungan dalam bentuk skema pendanaan serta hilirisasi riset dosen ke dalam pengabdian masyarakat sangat penting untuk memperkuat kontribusi nyata institusi perguruan tinggi.

Bagi Tim Pelaksana PkM Selanjutnya: Untuk penelitian atau pengabdian masyarakat berikutnya dengan tema serupa, disarankan untuk menambah variasi media visual atau alat peraga yang lebih interaktif di dalam tiap zona ruang, memperluas cakupan materi kosakata (*vocabulary*), serta melakukan pengujian efek retensi memori jangka panjang (*delayed post-test*) guna mengukur seberapa lama kosakata tersebut melekat di ingatan siswa setelah permainan usai.

DAFTAR PUSTAKA

- Cardenal, M. E., Díaz-Santana, O., & González-Betancor, S. M. (2023). Teacher-student relationship and teaching styles in primary education: A model of analysis. *Journal of Professional Capital and Community*, 8(3), 165-183.
- Qicheng, J., & Shuchang, Y. (2025). Edward Chace Tolman. In *The ECPH Encyclopedia of Psychology* (pp. 451-451). Singapore: Springer Nature Singapore.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge university press.
- Sarainsong, W. P., Sidiq, B. A., & Dita, A. M. (2021). Stimulating the Young Learner's Visual-Spatial Intelligence Through Geomaze. *Journal of University of Human Development*, 7(3), 74-81.
- Sinta, S. A., & El Khoiri, N. (2026). Motivation and Attitudes toward English as a Foreign Language among Malang Secondary Students. *Acuity: Journal of English Language Pedagogy, Literature and Culture*, 11(1), 186-195.
- Krashen, S. D. (1982). Acquiring a second language. *World Englishes*, 1(3), 97-101.
- Vygotsky, L. S., Cole, M., John-Steiner, V., Scribner, S., & Souberman, E. (1978). The development of higher psychological processes..

Wilson, M. (2002). Six views of embodied cognition. *Psychonomic bulletin & review*, 9(4), 625-636.