

Soialisasi Pengajaran Bahasa Inggris berbasis Gaming dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

**Sumarni¹, Qurays², Geminastiti
Sakkir³ Syarifuddin Dollah⁴,
Abdullah⁵** ¹Universitas 17 Agustus
1945 Samarinda ²Universitas
Nusantara Harapan ³Universitas
Negeri Makassar ⁴Universitas Negeri
Makassar ⁵Universitas Negeri
Makassar

ninimarni@gmail.com¹, muhammadqurays685@gmail.com², geminastitisakkir@unm.ac.id³,
syarifuddindollah@unm.ac.id³, abdullah5891@unm.ac.id⁴
*Corresponding author: Sumarni (ninimarni@gmail.com)

ABSTRAK

Artikel ini membahas sebuah pendekatan pengajaran bahasa Inggris berbasis gaming yang diselenggarakan di SD Inpres Minasa Upa Blok D Makassar. Solusi yang ditawarkan melalui kegiatan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa, tetapi juga pada penguatan kapasitas pedagogis guru SD agar lebih kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dan karakter peserta didik generasi digital. Dari kegiatan abdimas yang solutif ini dan telah terlaksana dengan baik sebagaimana direncanakan dan mendapatkan tanggapan positif dari civitas sekolah. . Kendati demikian, terdapat kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan waktu pendampingan sehingga tidak cukup waktu untuk melatih guru-guru yang lain. . Solusi yang diusulkan meliputi penggunaan gaming sebagai bagian dari materi pengajaran yang inovatif. Evaluasi berkala secara terprogram oleh Tim dan civitas universitas untuk membentuk sinergi yang harmonis.. Kesimpulannya, kegiatan sosialisai ini merupakan kegiatan yang solutif. Implikasi dari sosialisasi ini mencakup pembelajaran kontekstual dan bermakna, di mana siswa belajar melalui aktivitas dan pengalaman nyata.

Kata kunci: Pengajaran, Bahasa Inggris, Gaming

PENDAHULUAN

Perubahan arah kebijakan pendidikan nasional melalui implementasi Kurikulum Merdeka membawa semangat baru dalam pengembangan pembelajaran di sekolah dasar (SD). Salah satu fokus penting dari kurikulum tersebut adalah penguatan kompetensi literasi dan komunikasi global, yang di antaranya diwujudkan melalui kebijakan pengajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar sebagai muatan wajib atau pilihan strategis.

Namun, kesiapan di tingkat satuan pendidikan belum sepenuhnya optimal. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan beberapa sekolah dasar mitra di wilayah sekitar Makassar, ditemukan sejumlah permasalahan mendasar yang menghambat efektivitas implementasi pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam konteks anak usia dini sekolah dasar.

Perkembangan kurikulum nasional yang mendorong pembelajaran bahasa Inggris sejak sekolah dasar menghadirkan tantangan baru bagi guru dan siswa. Tantangan utama yang dihadapi di lapangan adalah rendahnya motivasi belajar siswa terhadap bahasa Inggris serta keterbatasan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, latihan terstruktur, dan hafalan kosakata yang cenderung membuat siswa cepat bosan.

Akibatnya, minat belajar bahasa Inggris di tingkat dasar belum optimal dan tidak menghasilkan kompetensi komunikatif yang memadai. Melihat permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diusulkan dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan pengajaran bahasa Inggris berbasis *gaming* sebagai inovasi metode belajar yang menyenangkan (*edutainment*). Pendekatan ini mengintegrasikan permainan edukatif berbasis digital dan tradisional untuk meningkatkan partisipasi, keterlibatan emosional, serta motivasi intrinsik siswa dalam belajar bahasa Inggris. Kegiatan pengabdian akan dilaksanakan melalui kemitraan dengan sekolah dasar mitra yang telah menerapkan pengajaran bahasa Inggris sebagai muatan lokal atau persiapan kurikulum baru. Adapun tahapan kegiatan meliputi:

1. Observasi awal dan analisis kebutuhan guru serta siswa, untuk memetakan kesenjangan metode dan sumber belajar yang ada.
2. Sosialisasi konsep pembelajaran berbasis *gaming* kepada guru SD, meliputi teori dasar *game-based learning*, prinsip pedagogi, serta contoh implementasi pada materi kosakata, percakapan dasar, dan pemahaman teks sederhana dan mempraktikkan media permainan digital maupun non-digital seperti *word puzzle*, *vocabulary race*, *English quiz app*, dan *role play game*.
3. Refleksi dan hasil kegiatan, berupa tanggapan terhadap model pembelajaran yang telah diterapkan secara berkelanjutan di sekolah mitra dan penyusunan laporan kegiatan dan penulisan artikel.

Permasalahan Mitra

Sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, latihan terstruktur, dan hafalan kosakata yang cenderung membuat siswa cepat bosan. Akibatnya, minat belajar bahasa Inggris di tingkat dasar belum optimal dan tidak menghasilkan kompetensi komunikatif yang memadai. Melihat permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diusulkan dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan pengajaran bahasa Inggris berbasis *gaming* sebagai inovasi metode belajar yang menyenangkan (*edutainment*). Pendekatan

ini mengintegrasikan permainan edukatif berbasis digital dan tradisional untuk meningkatkan partisipasi, keterlibatan emosional, serta motivasi intrinsik siswa dalam belajar bahasa Inggris. Model pembelajaran berbasis *gaming* dinilai efektif karena sesuai dengan gaya belajar anak-anak yang senang bereksplorasi, kompetisi ringan, dan kolaborasi.

Solusi Permasalahan Mitra

Solusi yang ditawarkan melalui kegiatan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa, tetapi juga pada penguatan kapasitas pedagogis guru SD agar lebih kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dan karakter peserta didik generasi digital. Dengan demikian, kegiatan ini sejalan dengan upaya pemerintah dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Uraian Gambaran IPTEK

Kegiatan pengabdian ini menerapkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan permainan edukatif (*game-based learning*) sebagai bentuk penerapan IPTEK di bidang pendidikan dasar. Pendekatan ini mengintegrasikan unsur interaktif dan digital dalam proses pengajaran Bahasa Inggris melalui penggunaan aplikasi seperti *Kahoot*, *Wordwall*, dan *Quizizz*, serta pengembangan media permainan non-digital seperti *flashcard* dan *vocabulary board games*. Penggunaan teknologi pembelajaran ini didukung teori konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, guru diperkenalkan pada konsep *digital pedagogy* agar mampu merancang aktivitas belajar berbasis permainan yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik anak SD. Melalui kegiatan ini, IPTEK di bidang teknologi pendidikan dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris yang adaptif terhadap era digital dan selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka.

Keterkaitan dengan Fokus Pengabdian dan Dampak yang Diharapkan

Kegiatan ini selaras dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan:

1. Pembelajaran kontekstual dan bermakna, di mana siswa belajar melalui aktivitas dan pengalaman nyata.
2. Penguatan kompetensi komunikasi dan literasi global, termasuk kemampuan berbahasa Inggris sebagai salah satu keterampilan abad ke-21.

3. Penggunaan pendekatan kreatif dan teknologi pembelajaran modern untuk meningkatkan engagement siswa.

METODE

Tahap Persiapan dan Analisis Kebutuhan

Kegiatan dimulai dengan koordinasi bersama kepala sekolah dan guru Bahasa Inggris atau guru kelas untuk menentukan kebutuhan dan kesiapan sekolah. Tim pelaksana melakukan observasi dan wawancara awal guna mengidentifikasi:

1. kondisi pembelajaran Bahasa Inggris yang sedang berjalan;
2. tingkat literasi digital dan pedagogis guru;
3. sarana pendukung yang tersedia; dan
4. minat serta karakteristik siswa.

Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar penyusunan materi sosialisasi dan desain pelatihan agar sesuai konteks sekolah.



Gambar 1: Observasi awal bersama kepala sekolah SD Inpres Blok D

Tahap Sosialisasi Konsep dan Pendekatan Pembelajaran

Tahapan ini merupakan kegiatan utama berupa sosialisasi dan seminar interaktif tentang *game-based English learning*. Materi yang disampaikan meliputi:

1. konsep dasar pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*);
2. relevansi pendekatan tersebut dengan Kurikulum Merdeka dan profil pelajar Pancasila;

3. contoh-contoh aktivitas permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SD.

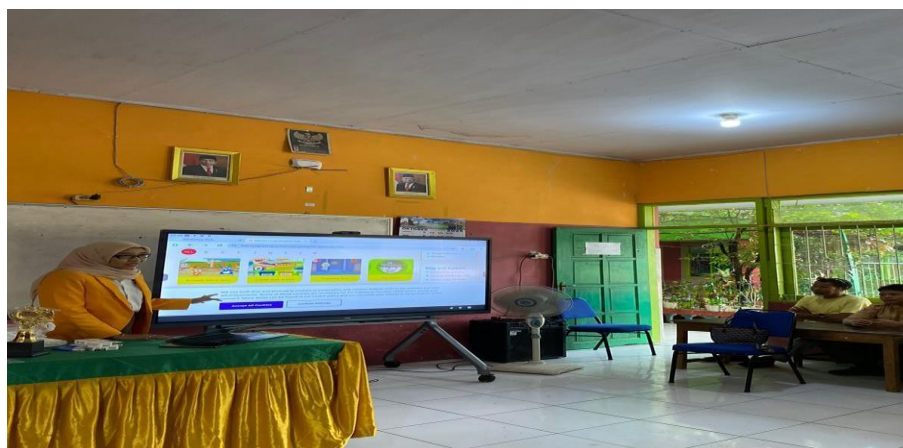
Kegiatan dilakukan dalam bentuk pemaparan, diskusi, serta demonstrasi penggunaan permainan edukatif baik digital (*Kahoot*, *Quizizz*, *Wordwall*) maupun non-digital (*flashcard games*, *vocabulary races*). Sosialisasi ini diharapkan menumbuhkan pemahaman baru dan motivasi guru untuk mengubah paradigma pengajaran konvensional menjadi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SDN INPRES MINASA UPA ini dilaksanakan oleh tim mahasiswa Program Doktor Pendidikan Bahasa Inggris UNM Makassar pada bulan Nopember 2025. Tim pengabdian kepada masyarakat ini terdiri atas 2 orang mahasiswa dan 1 dosen.

Kegiatan dimulai dengan tahap persiapan. Persiapan dimulai dengan permintaan dari pihak mitra untuk memberikan pendampingan. Hal ini didasari dari rendahnya tingkat pemahaman guru bahasa Inggris dalam mengajar. Dari permasalahan tersebut maka tim memberikan pendampingan

Solusi berupa pendampingan konsep *Game-Based English Learning* untuk guru SD. diterima dengan baik. Kegiatan diawali dengan workshop tentang onsep *Game-Based English Learning* yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman peserta terhadap konsep gaming dalam pengajaran.



Gambar 2 : Workshop Konsep Gaming

Kegiatan ini terdiri atas pengenalan materi tentang pentingnya konsep gaming dalam pengajaran, pelatihan strategi pengajaran, serta evaluasi kegiatan konsep gaming dalam pengajaran di kelas. Konsep ini dikembangkan dalam kegiatan ini tidak hanya mencakup kemampuan mengajar melalui gaming tetapi juga kemampuan memahami informasi secara mendalam, menilai kredibilitas teks, dan membangun inferensi yang kompleks dalam konteks akademik (Snow, 2010). Selain itu, pendekatan konsep gaming ini juga melibatkan pemahaman hubungan antara siswa dan teks dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna (Stewig, 1980)

Para peserta workshop, yaitu guru-guru SD INPRES MINASA UPA MAKASSAR menunjukkan antusiasme dan komitmen yang tinggi dalam mengikuti setiap sesi yang diberikan. Mereka terlibat aktif dalam simulasi pengajaran, diskusi kelompok, dan perancangan rencana Konsep Gaming dalam Pengajaran yang akan diimplementasikan di kelas masing-masing. Kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan penyusunan RPP Konsep Gaming dalam Pengajaran. Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari kegiatan workshop. Kegiatan pendampingan terdiri atas analisis kesesuaian kurikulum, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis gaming serta praktik simulasi dan refleksi.

Kegiatan lanjutan setelah workshop dan pembuatan RPP dilanjutkan dengan praktek di kelas. Penampilan pertama oleh Tim Abdimas untuk memberi contoh bagaimana rencana yang sudah dibuat tersebut diimplementasikan dengan baik di kelas.



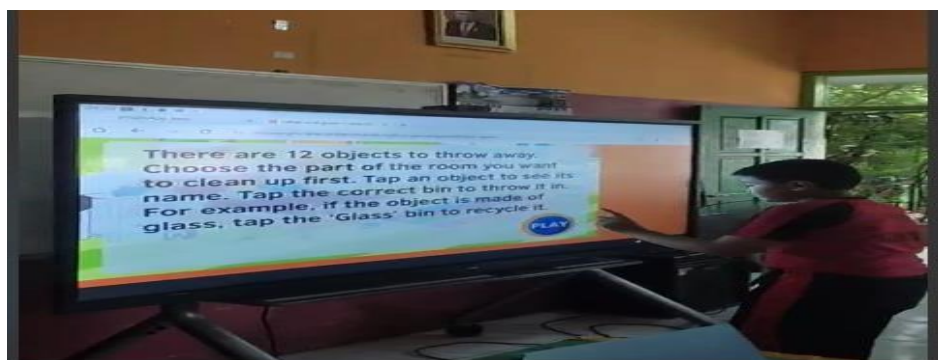
Gambar 3 : Tim memberikan arahan sebelum konsep dipraktekkan

Selanjutnya guru dipersilahkan mempraktekkan ilmu yang sudah di dapat melalui workshop di hari sebelumnya dan berdasarkan pengamatan dari penampilan abdimas. Tim mendampingi di sela-sela kegiatan guru dalam praktek langsung konsep yang sudah mereka pelajari dan berdasarkan simulasi yang sudah dipertunjukkan oleh Tim Abdimas.



Gambar 4: Guru praktek Konsep Gaming di Pengajaran Bahasa Inggris

Kegiatan ini diikuti peserta didik dan suasana saat itu berjalan sangat meriah dengan antusiasnya siswa-siswa tersebut terlibat langsung di kegiatan ini. Mereka memberikan jawaban secara bergantian dan penuh motivasi tinggi. Hal ini dikarenakan sekolah sudah difasilitasi oleh pemerintah dengan Smart TV yang membantu guru dalam melakukan pengajaran secara inovatif



Gambar 5: Siswa terlibat aktif dalam workshop ini

PENUTUP

Kesimpulan

Solusi yang ditawarkan melalui kegiatan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa, tetapi juga pada penguatan kapasitas pedagogis guru SD agar lebih kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dan karakter peserta didik generasi digital. Dari kegiatan abdimas yang solutif ini dan telah terlaksana dengan baik sebagaimana direncanakan dan mendapatkan tanggapan positif dari civitas sekolah.

Sosialisai berlangsung dengan baik, mulai dari pemaparan materi yang diterima dengan baik oleh para guru, simulasi Konsep Gaming dalam Pengajaran Bahasa Inggris oleh Tim sampai dengan praktek langsung oleh guru dan siswa dimana antusias anak-anak sekolah yang sangat tertarik. Kegiatan ini sejalan dengan upaya pemerintah dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Saran

Saran yang dimungkinkan untuk dilakukan adalah adanya kegiatan terprogram yang diinisiasi civitas sekolah ini dan juga sinergi yang harmonis antara civitas sekolah dan civitas universitas terhadap kegiatan yang sama yang dilakukan dalam kegiatan Abdimas ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). "Challenging Games Help Students Learn: An Empirical Study on Engagement, Flow and Immersion in Game-Based Learning." *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179.
- Kurniawati, D., Rahma, A., & Widodo, A. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Digital Games pada Kurikulum Merdeka." *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(1), 45–56.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Sari, R. N., & Lestari, T. (2021). "Implementasi Game-Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 11–123.