

Pelatihan dan Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Permainan Edukatif bagi Siswa SMP Negeri 3 Pagimana

Training and Mentoring in Game-Based English Language Learning for Students at SMP Negeri 3 Pagimana

Fadila Saluki¹, Yusniati N. Sabata², Nurintan Purnamasari H. Kadir³, Ikhe Uswadi⁴, Sofia Melita⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Muhammadiyah Luwuk

Correspondence email: fadilasaluki@gmail.com^{1}, yusniati.n.sabata@gmail.com, purnamasariintan08@gmail.com, ikheuswadi80022@gmail.com, sofiamelita@gmail.com

<p>Article History</p> <p>Published: 25 April 2026</p> <p>Keywords game-based learning; learning motivation; student engagement; English language learning; student learning outcomes</p> <p>Kata Kunci pembelajaran berbasis permainan; motivasi belajar; keterlibatan siswa; pembelajaran bahasa Inggris; hasil belajar siswa.</p> <p>Page 28-34</p>	<p>Abstract</p> <p>Education is a conscious process aimed at developing students’ potential through the transmission of values, knowledge, and skills. In the context of formal education, English language learning plays a strategic role in enhancing students’ communication competence in the global era. However, observations at SMP Negeri 3 Pagimana indicate that learning activities are still dominated by conventional teacher-centered methods and have not optimally utilized game-based learning approaches, resulting in low student participation and motivation. This community service activity aimed to educate both teachers and students on the implementation of game-based English learning as an innovative strategy to improve motivation and learning outcomes. The implementation method included stages of observation, coordination with the school, and the application of interactive learning for eighth-grade students. The results showed that the use of educational games was able to create a more enjoyable, participatory, and communicative learning environment. Students became more active, enthusiastic, and confident in using English across listening, speaking, reading, and writing skills. Therefore, game-based learning can serve as an effective alternative strategy to enhance the quality of both the learning process and outcomes in English language education at school.</p> <p>Abstrak</p> <p>Pendidikan merupakan proses sadar yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui pewarisan nilai, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran Bahasa Inggris memiliki peran strategis dalam meningkatkan kompetensi komunikasi siswa di era global. Namun, hasil observasi di SMP Negeri 3 Pagimana menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru dan belum memanfaatkan pendekatan berbasis permainan edukatif, sehingga keaktifan dan motivasi belajar siswa cenderung rendah. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengedukasi guru dan siswa mengenai penerapan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan edukatif sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Metode pelaksanaan meliputi tahap observasi, koordinasi dengan pihak sekolah, serta implementasi pembelajaran interaktif pada siswa kelas VIII. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan komunikatif. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris pada aspek listening, speaking, reading, dan writing. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat menjadi alternatif strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah.</p> <p>© 2026 The Author(s). Jesasi: Jurnal Edukasi, Sains, dan Inovasi by PT. Casa Cendekia Media</p>
--	--



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar untuk meneruskan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui pendidikan, suatu generasi dapat menjadi representasi dari nilai dan pengetahuan yang diwariskan oleh generasi sebelumnya. Hingga saat ini, pendidikan tidak memiliki batasan definisi yang sepenuhnya komprehensif karena sifatnya yang kompleks dengan sasaran utama manusia. Kompleksitas tersebut melahirkan kajian ilmu pendidikan sebagai pengembangan dari praktik pendidikan itu sendiri (Karlina, 2022).

Dalam konteks global, penguasaan bahasa asing, khususnya Bahasa Inggris, menjadi kebutuhan yang semakin penting. Bahasa Inggris berperan sebagai alat komunikasi internasional yang digunakan secara luas dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, teknologi, dan komunikasi global. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris memiliki peran strategis dalam sistem pendidikan di Indonesia.

Menurut Prafiadi (2023), pembelajaran bahasa asing diharapkan mampu menghasilkan individu yang dapat berinteraksi secara global serta memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sejalan dengan itu, tujuan utama pembelajaran bahasa asing adalah untuk mengembangkan *communicative competence* atau kemampuan berkomunikasi secara efektif, sebagaimana dikemukakan oleh Hadley (2001:32) dalam (Muhria, 2020).

Dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif, diperlukan strategi dan media yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pemanfaatan alat permainan edukatif (APE), yang berperan penting dalam mendukung perkembangan belajar, termasuk aspek motorik dan kognitif anak (Yanuarti Apsari & Ida Lisdawati, 2020). Permainan edukatif merupakan bentuk aktivitas yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, khususnya anak-anak (Veronica, 2018), serta menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif (Hairiyah, 2019).

Sejalan dengan perkembangan penelitian terbaru, pendekatan pembelajaran berbasis permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Selain itu, metode ini juga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan partisipatif (Cheng et al., 2026; Susaniari & Santosa, 2024; Raharjo et al., 2024). Temuan ini juga didukung oleh Zhou (2024) dan Zhang dan Crawford (2023) yang menunjukkan bahwa pendekatan *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Namun demikian, berdasarkan kondisi lapangan di SMP Negeri 3 Pagimana, pembelajaran Bahasa Inggris masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab, serta latihan soal melalui buku paket dan lembar kerja siswa. Pendekatan ini cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran masih terbatas. Siswa belum memperoleh ruang yang cukup untuk mengembangkan kreativitas, partisipasi, serta kepercayaan diri dalam menggunakan Bahasa Inggris.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan minat belajar siswa, khususnya dalam memahami materi seperti *vocabulary*, *pronunciation*, dan *simple conversation*. Padahal, penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat menjadi alternatif solusi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui pendekatan ini, siswa dapat belajar sambil bermain dalam suasana yang lebih santai, menyenangkan, dan interaktif, sehingga mempermudah pemahaman materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan edukatif bagi siswa SMP Negeri 3 Pagimana. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, serta kemampuan dasar Bahasa Inggris siswa melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan aplikatif.

Adapun manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah terciptanya suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan, meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta berkembangnya kemampuan komunikasi dasar dalam Bahasa Inggris. Kegiatan ini juga relevan dengan bidang keilmuan pendidikan Bahasa Inggris, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik di lapangan.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan menjadi solusi nyata dan aplikatif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 3 Pagimana, sekaligus berkontribusi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara berkelanjutan.

METODE PELAKSANAAN

Waktu dan Tempat Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Pagimana yang berlokasi di Kecamatan Pagimana, Kabupaten Banggai. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas VIII sebagai peserta utama, dengan melibatkan guru Bahasa Inggris sebagai mitra dalam proses pelaksanaan. Kegiatan diawali dengan tahap observasi yang dilakukan pada tanggal 31 Januari 2026 untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran serta kebutuhan sekolah terkait metode pembelajaran Bahasa Inggris. Selanjutnya, pelaksanaan kegiatan inti dilakukan pada tanggal 4 Februari 2026.

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan yang bersifat partisipatif dan aplikatif. Pendekatan ini menempatkan mahasiswa sebagai fasilitator yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam interaksi dengan guru dan siswa melalui praktik penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan demikian, mitra tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengimplementasikan metode pembelajaran secara mandiri.

Prosedur Kerja

Secara metodologis, kegiatan ini mengacu pada pendekatan deskriptif partisipatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis proses pelaksanaan kegiatan di lapangan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi selama kegiatan berlangsung, yang digunakan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai keterlibatan siswa, respons peserta, serta efektivitas metode yang diterapkan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip metode penelitian yang menekankan pada penggambaran fenomena secara faktual dan sistematis sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2014).

Tabel 1 : Metode Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan	Kegiatan	Metode	Materi
Observasi	Pengamatan proses pembelajaran di kelas serta diskusi dengan kepala sekolah	Observasi langsung dan wawancara	Identifikasi metode pembelajaran yang digunakan serta kebutuhan pengembangan pembelajaran
Koordinasi	Koordinasi dengan guru Bahasa Inggris terkait waktu, tempat, dan teknis kegiatan	Diskusi dan pertemuan koordinatif	Penyelarasan program, penentuan jadwal, serta penyesuaian materi pembelajaran
Pelaksanaan	Edukasi, pelatihan, dan praktik pembelajaran bersama guru dan siswa	Pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung	Pengenalan pembelajaran berbasis permainan edukatif dan jenis-jenis permainan edukatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan dan pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan edukatif di SMP Negeri 3 Pagimana telah dilaksanakan secara bertahap, meliputi observasi, koordinasi, dan pelaksanaan. Secara umum, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan, motivasi, serta respons belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Observasi Kegiatan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan melalui pengamatan langsung dan wawancara dengan pihak sekolah, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 3 Pagimana masih didominasi oleh metode konvensional. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, tanya jawab, serta latihan soal, sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*).

Selain itu, belum terdapat penerapan pembelajaran berbasis permainan edukatif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa serta

kurangnya variasi dalam strategi pembelajaran yang digunakan. Temuan ini menjadi dasar penting dalam merancang kegiatan pengabdian yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan mitra.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Observasi dan Kunjungan Awal ke Ruang Kepala Sekolah

Koordinasi Kegiatan

Tahap koordinasi dilakukan bersama pihak sekolah, khususnya guru mata pelajaran Bahasa Inggris. Kegiatan ini menghasilkan kesepakatan terkait waktu, tempat, serta teknis pelaksanaan program pengabdian. Selain itu, dilakukan penyelarasan materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa dan kondisi pembelajaran di kelas.

Koordinasi yang baik antara mahasiswa dan pihak sekolah menjadi faktor pendukung keberhasilan kegiatan, karena program yang dilaksanakan dapat menyesuaikan dengan situasi nyata di lapangan. Guru juga menunjukkan respons positif terhadap rencana penerapan pembelajaran berbasis permainan edukatif sebagai alternatif metode pembelajaran.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Koordinasi Dengan Guru dan Pihak Sekolah

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan merupakan tahap inti dalam pengabdian ini, yang dilakukan melalui edukasi, pelatihan, dan praktik langsung pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan edukatif. Kegiatan ini melibatkan siswa dan guru secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih aktif, berani mencoba, serta lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris, khususnya dalam aspek *vocabulary*, *pronunciation*, dan *simple conversation*. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan dengan metode konvensional sebelumnya.

Selain itu, guru memperoleh pengalaman baru dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Melalui kegiatan pendampingan, guru dapat memahami cara menggunakan permainan edukatif sebagai media pembelajaran yang efektif dan berpotensi diterapkan secara berkelanjutan.



Gambar 3. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu menjadi solusi atas permasalahan pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pendidikan sebagai proses yang kompleks memerlukan pendekatan yang adaptif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Karlina, 2022). Dengan demikian, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas proses pendidikan.

Secara praktis, penggunaan permainan edukatif terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, interaktif, dan tidak membosankan. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Yanuarti Apsari dan Ida Lisdawati (2020) yang menyatakan bahwa alat permainan edukatif dapat mendukung proses belajar secara lebih efektif serta membantu perkembangan kognitif dan keterlibatan siswa. Selain itu, permainan edukatif sebagai media pembelajaran juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Veronica, 2018) dan mampu menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan serta interaktif (Hairiyah, 2019).

Hasil ini sejalan dengan temuan Cheng et al. (2026) yang menunjukkan bahwa *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa, serta didukung oleh Susaniari dan Santosa (2024) yang menegaskan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan penguasaan kosakata siswa EFL. Hasil ini juga diperkuat oleh penelitian Zuhri et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning* dapat meningkatkan motivasi sekaligus pemahaman materi pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan demikian, temuan dalam kegiatan pengabdian ini tidak hanya bersifat kontekstual di lapangan, tetapi juga memiliki kesesuaian yang kuat dengan hasil penelitian empiris terkini.

Kondisi pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif ini turut mendukung peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris secara sederhana. Hal ini relevan dengan tujuan utama pembelajaran bahasa asing, yaitu mengembangkan *communicative competence* atau kemampuan berkomunikasi secara efektif (Hadley, 2001 dalam Muhria, 2020). Dengan adanya keterlibatan langsung dalam aktivitas permainan, siswa memiliki kesempatan lebih luas untuk mempraktikkan penggunaan Bahasa Inggris dalam konteks yang lebih natural dan tidak menegangkan.

Di sisi lain, peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris juga menunjukkan bahwa metode yang digunakan telah mendukung tujuan pembelajaran bahasa asing sebagaimana dikemukakan oleh Prafiadi (2023), yaitu menghasilkan individu yang mampu berinteraksi secara global serta memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam konteks ini, pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan edukatif menjadi sarana efektif untuk mencapai tujuan tersebut.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaan kegiatan masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu pelaksanaan serta perlunya adaptasi awal bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan yang intensif serta penyesuaian metode dengan kondisi kelas, sehingga kegiatan tetap dapat berjalan secara optimal.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan dampak langsung bagi siswa dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan berbahasa Inggris, tetapi juga

memberikan kontribusi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan edukatif memiliki potensi besar untuk diterapkan secara berkelanjutan sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan dan pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan edukatif di SMP Negeri 3 Pagimana, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar Bahasa Inggris. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan komunikatif, sehingga siswa lebih berani dan percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris, khususnya dalam aspek kosakata dan percakapan sederhana.

Selain memberikan dampak positif bagi siswa, kegiatan ini juga memberikan manfaat bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan aplikatif. Pendampingan yang dilakukan membantu guru memahami serta mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif sebagai alternatif dari metode konvensional.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan edukatif merupakan pendekatan yang efektif dan relevan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, disarankan agar metode ini dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara berkelanjutan, serta disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa pada berbagai jenjang pendidikan

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Luwuk Banggai melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan 39 yang telah memfasilitasi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada pihak SMP Negeri 3 Pagimana, khususnya kepala sekolah, guru Bahasa Inggris, serta seluruh siswa yang telah memberikan dukungan dan berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

Ucapan terima kasih turut diberikan kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

REFERENSI

- Cheng, S.-P. P., Chang, A., & Lin, C.-H. (2026). Can game-based learning enhance students' English learning motivation and outcome in higher education? *Education Sciences*, 16(1), 11.
- Hadley, A. O. (2001). *Teaching language in context* (3rd ed.). Heinle & Heinle.
- Hairiyah. (2019). Permainan edukasi sebagai media pembelajaran anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 45–52.
- Karlina, Y. A. R. S. A. M. A. F. Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 1–8.
- Muhria, L. (2020). Pengembangan kemampuan komunikasi dalam pembelajaran bahasa. *Metabahasa: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3, 58–66.
- Prafiadi, S. (2023). Peran pembelajaran bahasa asing dalam meningkatkan kompetensi global siswa. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 17(2), 263–269.
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299–310.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susaniari, N. K. A. C., & Santosa, M. H. (2024). A systematic review on the implementation of game-based learning to increase EFL students' motivation. *Journal of English Language and Education*, 9(6), 77–87.
- Veronica. (2018). Permainan edukatif dalam meningkatkan hasil belajar anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 12–20.
- Yanuarti Apsari, I., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak. *Abdimas Siliwangi*, 3(1), 38–47.

- Zhang, Z., & Crawford, J. (2023). EFL learners' motivation in a gamified formative assessment: The case of Quizizz. *Education and Information Technologies*, 29, 6217–6239.
- Zhou, S. (2024). Gamifying language education: The impact of digital game-based learning on Chinese EFL learners. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11, 1518.
- Zuhri, M. S., Lidinillah, M. K., & Nashihin, M. (2024). Gamifying grammar: Enhancing students' motivation through digital game-based learning in EFL classroom. *English Language Teaching Journal*, 5(2).