



**PELATIHAN *ENGLISH FOR YOUNG LEARNERS* MELALUI  
MEDIA *GAME* EDUKATIF BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**

**Ardayati<sup>1</sup>, Maria Ramasari<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

Email: [mariaramasari@gmail.com](mailto:mariaramasari@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penguasaan bahasa Inggris sejak usia dini menjadi salah satu kompetensi penting dalam menghadapi tantangan global di era digital. Namun, pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar seringkali menghadapi kendala seperti rendahnya motivasi belajar siswa dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dasar bahasa Inggris siswa melalui pelatihan menggunakan media game edukatif. Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 61 Lubuklinggau dengan melibatkan 23 siswa kelas V. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, praktik pembelajaran berbasis permainan, serta evaluasi. Media yang digunakan berupa game edukatif berbasis kosakata, permainan tebak kata, dan aktivitas kelompok interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif mampu meningkatkan partisipasi siswa, memperkaya kosakata bahasa Inggris, serta menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara sederhana. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pelatihan bahasa Inggris melalui media game edukatif dapat menjadi strategi efektif dalam mendukung pembelajaran English for Young Learners di sekolah dasar.

**ABSTRACT**

Mastery of English from an early age was considered one of the important competencies in facing global challenges in the digital era. However, English learning at the elementary school level often faced several obstacles, such as students' low learning motivation and the use of less engaging teaching methods. This community service activity aimed to improve students' basic English skills through training using educational game media. The activity was conducted at SD Negeri 61 Lubuklinggau and involved 23 fifth-grade students. The implementation methods included preparation, training sessions, game-based learning practices, and evaluation stages. The media used consisted of vocabulary-based educational games, word-guessing games, and interactive group activities. The results of the activity showed that the use of educational games was able to increase student participation, enrich English vocabulary, and enhance students' confidence in using English in a simple way. In addition, students demonstrated high enthusiasm during the learning process.

**KEYWORDS**

*English for Young Learners, game edukatif, pelatihan  
bahasa Inggris, sekolah dasar*

**ARTICLE HISTORY**

Received 5 March 2026

Revised 24 April 2026

Accepted 17 May 2026

**CORRESPONDENCE :** Maria Ramasari @ [mariaramasari@gmail.com](mailto:mariaramasari@gmail.com)



## **PENDAHULUAN**

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam komunikasi global, pendidikan, dan perkembangan ilmu pengetahuan. Penguasaan bahasa Inggris tidak hanya menjadi kebutuhan akademik tetapi juga keterampilan penting yang mendukung akses terhadap informasi, teknologi, serta peluang kerja di masa depan. Oleh karena itu, pengenalan bahasa Inggris sejak usia dini menjadi strategi penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global di masa depan (Cameron, 2022). Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran bahasa Inggris dikenal dengan konsep English for Young Learners (EYL) yang menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Pendekatan ini dirancang untuk menyesuaikan karakteristik perkembangan kognitif dan sosial anak sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan bermakna.

Anak-anak pada usia sekolah dasar memiliki karakteristik belajar yang berbeda dibandingkan dengan pembelajar dewasa. Mereka cenderung belajar melalui aktivitas yang melibatkan permainan, visualisasi, gerakan, dan interaksi sosial dengan teman sebaya maupun guru. Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris (Pinter, 2023). Selain itu, pembelajaran yang melibatkan aktivitas yang menyenangkan dapat membantu anak-anak mengembangkan sikap positif terhadap bahasa asing sejak dini. Ketika siswa merasa nyaman dan tertarik dalam proses pembelajaran, mereka cenderung lebih berani mencoba menggunakan bahasa Inggris secara lisan maupun tertulis.

Salah satu pendekatan yang efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi anak-anak adalah penggunaan game edukatif. Game edukatif tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.



Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkaya kosakata, serta meningkatkan kemampuan komunikasi siswa (Reinders & Wattana, 2022). Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga terbukti dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah karena melibatkan unsur kompetisi, tantangan, dan kolaborasi antar siswa (Huang & Li, 2024). Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, game dapat digunakan untuk memperkenalkan kosakata baru, melatih pengucapan, serta meningkatkan kemampuan memahami instruksi dalam bahasa Inggris. Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan game edukatif juga berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih komunikatif.

Melalui aktivitas permainan, siswa didorong untuk berinteraksi, bekerja sama, serta menggunakan bahasa Inggris secara alami dalam situasi yang tidak menegangkan. Pendekatan ini sejalan dengan teori communicative language teaching yang menekankan pentingnya penggunaan bahasa secara langsung dalam konteks komunikasi yang nyata (Richards, 2023). Dengan demikian, pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya berfokus pada penguasaan struktur bahasa, tetapi juga pada kemampuan siswa untuk menggunakan bahasa tersebut secara fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut, integrasi media permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris juga dapat meningkatkan perkembangan keterampilan abad ke-21 pada siswa, seperti kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis. Aktivitas permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah, bekerja dalam kelompok, serta mengembangkan kepercayaan diri ketika menggunakan bahasa Inggris.

Beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa dan retensi materi dalam pembelajaran bahasa (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2023; Zeng, 2024). Oleh karena itu, penggunaan game edukatif menjadi salah satu strategi inovatif yang dapat diterapkan oleh guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Meskipun



demikian, dalam praktiknya masih banyak sekolah dasar yang belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Keterbatasan media pembelajaran, kurangnya pelatihan bagi guru, serta dominannya metode pembelajaran konvensional menjadi beberapa faktor yang menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, siswa sering kali hanya berfokus pada kegiatan menghafal kosakata tanpa memiliki kesempatan yang cukup untuk mempraktikkan penggunaan bahasa Inggris secara aktif (Widodo & Sari, 2022). Kondisi ini tentu dapat mempengaruhi tingkat motivasi belajar serta kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 61 Lubuklinggau, ditemukan bahwa siswa memiliki minat yang cukup tinggi terhadap bahasa Inggris, namun kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional seperti membaca dan menghafal kosakata. Hal ini menyebabkan sebagian siswa merasa kurang percaya diri ketika diminta untuk menggunakan bahasa Inggris secara lisan.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar melalui pendekatan yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan English for Young Learners melalui media game edukatif bagi siswa SD Negeri 61 Lubuklinggau. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkaya penguasaan kosakata bahasa Inggris, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Diharapkan melalui kegiatan ini siswa dapat lebih aktif dan percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris dalam situasi pembelajaran sehari-hari.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, sebagian besar studi tersebut masih berfokus pada konteks



pembelajaran di kelas formal atau pada penggunaan game digital dalam lingkungan pembelajaran berbasis teknologi. Sementara itu, implementasi game edukatif dalam kegiatan pelatihan berbasis pengabdian kepada masyarakat, khususnya pada konteks sekolah dasar di daerah, masih relatif terbatas untuk dikaji secara mendalam. Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti peningkatan aspek kognitif seperti penguasaan kosakata atau pemahaman bahasa, namun belum banyak yang menekankan pada bagaimana aktivitas permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif serta membangun rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris pada usia sekolah dasar (Zeng, 2024; Reinders & Wattana, 2022).

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menawarkan suatu pendekatan yang berbeda dengan mengintegrasikan konsep English for Young Learners (EYL) dengan penggunaan game edukatif interaktif yang dirancang secara kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kebaruan (novelty) dari kegiatan ini terletak pada penerapan media permainan sebagai sarana pelatihan yang tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan kosakata bahasa Inggris, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih komunikatif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam mengembangkan model pembelajaran bahasa Inggris yang lebih inovatif bagi siswa sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara aktif.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 61 Lubuklinggau pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas V yang berjumlah 23 orang. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Metode ini dipilih



karena sesuai dengan karakteristik pembelajar anak-anak yang lebih mudah memahami materi melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan (Nunan, 2022).

Pelaksanaan kegiatan terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini tim pengabdian melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, tim juga menyiapkan materi pembelajaran, media game edukatif, serta perangkat evaluasi yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui beberapa aktivitas pembelajaran yang dirancang secara interaktif. Materi yang diberikan meliputi pengenalan kosakata dasar seperti nama benda, warna, angka, serta ungkapan sederhana dalam bahasa Inggris. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi:

- Word guessing games (permainan tebak kata)
- Vocabulary card games
- Picture matching games
- Group competition games

Penggunaan berbagai jenis permainan tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Huang & Li, 2024).

3. Tahap Praktik dan Pendampingan

Pada tahap ini siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk melakukan aktivitas permainan bahasa secara kolaboratif. Tim pengabdian memberikan pendampingan dan bimbingan kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung.



#### 4. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipasi siswa, kemampuan menjawab pertanyaan dalam bahasa Inggris, serta hasil permainan kelompok. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan motivasi belajar dan kemampuan kosakata siswa setelah mengikuti kegiatan pelatihan.

### **HASIL dan PEMBAHASAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan motivasi dan kemampuan dasar bahasa Inggris siswa. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi dalam setiap aktivitas pembelajaran. Pada tahap awal kegiatan, sebagian siswa masih terlihat ragu untuk menggunakan bahasa Inggris dalam menjawab pertanyaan atau mengikuti instruksi. Namun setelah beberapa sesi permainan dilaksanakan, siswa mulai menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menyebutkan kosakata bahasa Inggris secara lisan. Penggunaan game edukatif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa ketika mengikuti permainan tebak kata dan permainan mencocokkan gambar dengan kosakata bahasa Inggris. Siswa juga terlihat lebih bersemangat ketika kegiatan dilakukan dalam bentuk kompetisi kelompok.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengingat dan menggunakan kosakata baru yang telah dipelajari selama kegiatan berlangsung. Selain itu, aktivitas permainan juga membantu siswa memahami makna kosakata secara kontekstual melalui gambar dan gerakan. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Reinders & Wattana, 2022). Game edukatif juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan bahasa secara alami melalui



interaksi sosial dan pengalaman belajar yang menyenangkan (Pinter, 2023).

Selain meningkatkan kemampuan kosakata, kegiatan ini juga berdampak positif terhadap peningkatan rasa percaya diri siswa. Beberapa siswa yang pada awalnya pasif mulai berani menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam permainan kelompok. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media game edukatif dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar. Dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran bahasa Inggris dapat menjadi aktivitas yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa.

Lebih lanjut, kegiatan permainan yang melibatkan kerja sama kelompok memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui interaksi sosial dengan teman sebaya. Selama proses permainan berlangsung, siswa saling membantu dalam mengingat kosakata dan memahami instruksi yang diberikan oleh fasilitator. Interaksi tersebut tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga membantu membangun lingkungan belajar yang kolaboratif. Menurut Wright, Betteridge, dan Buckby (2022), permainan bahasa memberikan peluang bagi siswa untuk menggunakan bahasa secara komunikatif dalam situasi yang lebih santai sehingga dapat mengurangi kecemasan belajar bahasa asing.

Selain itu, penggunaan media visual seperti gambar dan kartu kosakata dalam permainan terbukti membantu siswa dalam memahami dan mengingat kata-kata baru. Anak-anak pada usia sekolah dasar cenderung lebih mudah belajar melalui media visual dan aktivitas fisik yang melibatkan gerakan. Oleh karena itu, integrasi antara permainan, gambar, dan aktivitas kinestetik mampu mendukung proses pembelajaran bahasa secara lebih efektif. Cameron (2023) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa untuk anak-anak akan lebih optimal apabila melibatkan berbagai stimulus visual dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Dari sisi motivasi belajar, kegiatan ini juga menunjukkan bahwa siswa



menjadi lebih tertarik untuk mempelajari bahasa Inggris. Antusiasme siswa terlihat dari keaktifan mereka dalam mengikuti setiap sesi permainan serta keinginan untuk mencoba kembali permainan yang telah dilakukan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap bahasa Inggris sejak dini. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian oleh Butler (2022) menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis aktivitas dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam mempelajari bahasa asing.

Temuan dalam kegiatan pengabdian ini juga memperkuat pandangan bahwa pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar sebaiknya dilakukan melalui pendekatan yang komunikatif dan berpusat pada siswa. Game edukatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran tidak terasa membebani. Dengan demikian, penggunaan permainan edukatif tidak hanya meningkatkan pemahaman kosakata, tetapi juga membantu siswa membangun sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa penggunaan media game edukatif merupakan strategi yang efektif dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar. Pendekatan ini mampu meningkatkan partisipasi siswa, memperkaya penguasaan kosakata, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Oleh karena itu, guru disarankan untuk lebih kreatif dalam mengintegrasikan berbagai jenis permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas agar proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

## **SIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan English for Young Learners melalui media game edukatif di SD Negeri 61 Lubuklinggau telah berhasil meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa. Penggunaan media permainan dalam pembelajaran terbukti mampu

menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan partisipatif. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung serta mampu memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris dengan lebih baik. Selain itu, kegiatan ini juga membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara sederhana dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif strategi yang efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar. Ke depan, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran inovatif lainnya agar proses pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan efektif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Butler, Y. G. (2022). *English language education among young learners in East Asia: A review of recent research*. *Language Teaching*, 55(4), 1–17.
- Cameron, L. (2022). *Teaching languages to young learners* (Updated ed.). Cambridge University Press.
- Cameron, L. (2023). *Teaching languages to young learners* (Updated ed.). Cambridge University Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2023). From game design elements to gamefulness: Defining gamification in education. *Computers & Education*, 197, 104742.
- Huang, Y., & Li, J. (2024). Game-based language learning: Enhancing vocabulary acquisition among young learners. *Computer Assisted Language Learning*, 37(2), 245–262.
- Nunan, D. (2022). *Teaching English to Young Learners*. Routledge.
- Pinter, A. (2023). *Teaching young language learners* (3rd ed.). Oxford University Press.



- Reinders, H., & Wattana, S. (2022). Digital games in language learning and teaching. *Language Learning & Technology*, 26(1), 1–18.
- Reinders, H., & Wattana, S. (2022). The effects of digital game play on second language interaction. *Language Learning & Technology*, 26(2), 1–17.
- Richards, J. C. (2023). *Communicative language teaching today* (Updated edition). Cambridge University Press.
- Sari, D., & Pratama, R. (2023). Pemanfaatan media permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(2), 145–156.
- Wahyuni, S., & Lestari, R. (2024). Game-based learning untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 33–41.
- Widodo, H. P., & Sari, F. M. (2022). Innovative practices in teaching English to young learners in Indonesian primary schools. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 12(2), 389–400.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2022). *Games for language learning* (4th ed.). Cambridge University Press.
- Zeng, G. (2024). Gamification in primary language education: A systematic review of recent studies. *Educational Technology Research and Development*, 72(1), 115–132.