



## PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS YANG MENYENANGKAN MELALUI GAME BASED LEARNING PADA SISWA KELAS III SDK ROWOREKE 2

Agnes Remi Rando<sup>1\*</sup>, Jondisius Wasa Dala<sup>2</sup>, Maria Tania Kiri<sup>3</sup>,  
Maria Goreti Belu<sup>4</sup>, Fransiskus Evan Sega<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> PGSD, Universitas Flores, Ende, Indonesia

Email: agnesrando720@gmail.com, jondisiuswasad@gmail.com, mariataniakiri@gmail.com  
nethybelu@gmail.com, Evansega360@gmail.com

**Abstrak:** Bahasa Inggris merupakan bahasa yang digunakan setelah bahasa kesatuan di suatu negara karena bahasa Inggris sebagai alat komunikasi yang mendunia. Namun pada dasarnya kemampuan peserta didik yang kurang mampu membuat mereka sulit untuk berkembang dalam menguasai keterampilan berbahasa Inggris, sama halnya yang terjadi pada peserta didik di SDK Roworeke 2. Kegiatan yang dilaksanakan di sekolah tersebut yaitu pengabdian kepada masyarakat (PKM), dengan melakukan pendekatan komunikatif dan metode game based learning. Materi yang diberikan dalam kegiatan ini yaitu day and month, dimana peserta didik diperkenalkan untuk mengenal nama hari dan bulan serta pengucapannya dalam bahasa Inggris. Kegiatan yang dilakukan memiliki tiga tahap yang meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap pelaksanaan peserta didik diajak untuk menyebutkan nama hari dan bulan, memperkenalkan penyebutan keterangan waktu, bermain untuk memperkenalkan nama hari melalui media *day spinner*, dan bernyanyi nama bulan dan hari dalam bahasa Inggris. Dari hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan metode tersebut peserta didik selalu antusias dalam mengikuti pembelajaran, memiliki keberanian untuk berbicara dalam bahasa Inggris, dan meningkatnya kemampuan dalam bahasa Inggris. Adanya kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal peserta didik dalam mempelajari bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Bahasa Inggris menyenangkan, metode game-based learning

**Abstract:** English is the language used after the unitary language in a country because English is a worldwide communication tool. But basically, the ability of students who are less capable makes it difficult for them to develop in mastering English language skills, as is the case with students at SDK Roworeke 2. The activities carried out at the school are community service (PKM), by using a communicative approach and game-based learning method. The material provided in this activity is day and month, where students are introduced to recognize the names of days and months pronounce them in English. The activities, implementation, and the final stage. At the implementation stage, learners are invited to mention the names of days and months, introduce the mention of time information, play to introduce the name of the day through the day spinner media, and sing the name of months and day in English. The results of this activity show that with the use of these methods students are always enthusiastic in participating in learning, have the courage to speak in English, and have ability in English. The existence of this activity is expected to be a rare beginning for students in learning English at the elementary school level.

**Keywords:** English fun, game-based learning method

### Article History:

Received	Revised	Published
17 Mei 2025	10 Juli 2025	15 Juli 2025

### Pendahuluan

Bahasa Inggris menjadi bahasa yang dominan digunakan di dalam kalangan negara-

negara dan menjadi bahasa yang mendunia. Salah satu penggunaan bahasa selain bahasa persatuan yang digunakan di dalam suatu negara, bahasa Inggris menjadi alat komunikasi yang bisa digunakan dalam bersosialisasi. Menurut Maduwu (2016), bahasa Inggris merupakan bahasa yang digunakan sebagai alternatif dalam berkomunikasi selain bahasa asli di negara tersebut, karena bahasa Inggris menjadi bahasa yang universal dan harus dikuasai serta dipelajari. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahasa Inggris memiliki peranan penting dalam bidang komunikasi terutama dalam mempelajari ilmu pengetahuan yang baru dari luar sebagai bentuk peradaban dengan dunia global. Sependapat dengan itu, menurut Indriyan et al, (2022) mengatakan bahwa di setiap negara bekas jajahan kolonial Inggris, menempatkan bahasa Inggris menjadi bahasa kedua di suatu negara setelah bahasa lokal di negara tersebut karena penggunaannya yang mendunia. Dari pernyataan tersebut mempertegas kembali tentang pentingnya penguasaan keterampilan berbahasa Inggris di era globalisasi. Oleh karena itu para peserta didik harus dibekali dengan keterampilan berbahasa Inggris dari usia sekolah dasar agar menjadi bekal di masa yang akan datang.

Pembelajaran dan pemahaman bahasa Inggris menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Dengan mempelajari bahasa Inggris seseorang akan mampu menguasai serta bersosialisasi dengan orang lain yang memiliki perbedaan dalam aspek penggunaan bahasa. Selain itu dengan mempelajari bahasa Inggris, tanpa disadari wawasan dalam keterampilan dalam berbahasa sedang di asah atau dilatih. Di era globalisasi, penggunaan bahasa Inggris sering digunakan dalam berkomunikasi baik dalam bidang pendidikan maupun sosial, ekonomi, dan politik. Kesadaran dalam menanamkan kemampuan menggunakan bahasa Inggris sangat diperlukan sejak anak usia dini. Penerapan pembelajaran bahasa Inggris mulai dijalankan dari anak usia sekolah dasar (SD) dan bahkan wajib untuk anak yang bersekolah di taman kanak-kanak (TK). Namun tidak bisa dipungkiri bahwa masih terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam mempelajari beberapa keterampilan berbahasa Inggris. Peserta didik yang dimaksud adalah siswa kelas III SDK Roworeke 2. Kegiatan yang menjadi sasaran pada sekolah-sekolah dasar dengan materi mengenal keterampilan dasar dalam berbahasa Inggris dikemas dalam Bahasa Inggris untuk anak SD. Kegiatan ini memiliki tujuan untuk menjawab semua permasalahan yang dihadapi peserta didik kelas III SDK Roworeke 2. peserta didik sebenarnya memiliki kemampuan yang baik dalam mempelajari bahasa Inggris namun terdapat beberapa kendala yang menjadi permasalahan, oleh karena itu perlunya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan agar mampu menjawab semua kendala yang terjadi pada peserta didik kelas III SDK Roworeke 2.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris pada umumnya, aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik hanya satu keterampilan misalnya hanya mendengarkan, hanya membaca, hanya menyebut, dan hanya menulis saja. Menurut Robi'ah (2023), ada empat keterampilan yang harus dikuasai peserta didik dalam mempelajari bahasa Inggris yaitu, mendengarkan (listening), berbicara (speaking), menulis (writing), dan membaca (reading). Ke empat keterampilan ini harus dikuasai oleh peserta didik sebagai satu kesatuan komponen dalam mempelajari bahasa Inggris. Dalam mengupayakan ke empat keterampilan mampu dikuasai

peserta didik, maka penerapan dalam mempelajari keterampilan-keterampilan tersebut harus sejalan. Karena kemampuan peserta didik dalam menguasai bahasa Inggris dapat diukur melalui hasil penguasaan empat keterampilan tersebut. Penguasaan kosakata dalam mempelajari bahasa Inggris harus melalui empat keterampilan tersebut.

Dengan menggunakan metode game based learning dapat memberikan kreativitas siswa dalam bermain dan bernyanyi sebagai upaya dalam menguasai materi *day and month* sebagai penguasaan kosakata dasar yang perlu diketahui. Selain itu peserta didik diminta untuk membaca hasil dari permainan *media day and spinner*. Peran guru sangat penting dalam berinteraksi dan mengatur suasana kelas.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki tujuan untuk memaksimalkan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menyenangkan dengan menggunakan pendekatan metode game based learning agar peserta didik lebih aktif dalam mempelajari dan menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari

## **Metode**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan ini menggunakan metode game based learning, yang memberikan kesempatan kepada peserta didik dan mahasiswa yang melakukan kegiatan PKM untuk terlibat secara langsung dalam mempelajari bahasa Inggris secara langsung dengan menyenangkan melalui bermain game sambil belajar.

Melalui metode game based learning mahasiswa langsung mengajarkan materi mengenai penyebutan nama hari (*day*), bulan (*month*), serta menyatakan keterangan hari kemarin (*yesterday was*), hari ini (*today is*), dan hari esok (*tomorrow will be*). siswa dapat berpartisipasi aktif dan secara langsung berinteraksi dengan pengajar melalui metode yang diterapkan. Dari kegiatan tersebut ada beberapa rangkaian kegiatan yang dilakukan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan kegiatan akhir, berikut adalah susunan kegiatan yang dilakukan meliputi:

### **1. Perencanaan**

Pada kegiatan ini tim yang melakukan kegiatan pengabdian melakukan beberapa kegiatan dalam tahap persiapan. Kegiatan tersebut dimulai dari persiapan kegiatan pengabdian, menentukan materi, mempersiapkan perangkat pembelajaran, membuat media, hingga menentukan tujuan dari kegiatan tersebut.

Selain itu tim juga mempersiapkan lagu-lagu yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan serta mempersiapkan lembar kerja peserta didik yang akan dipergunakan untuk mengukur hasil dari belajar peserta didik.

### **2. pelaksanaan**

Kegiatan pembelajaran dilakukan secara langsung (tatap muka) di dalam kelas III SDK Roworeke 2. kegiatan yang dilakukan menggunakan metode pembelajaran game based learning berbantuan pendekatan pembelajaran interaktif. Dalam kegiatan tersebut peran mahasiswa sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Dalam kegiatan tersebut terdapat beberapa rangkaian kegiatan yang dilakukan seperti:

- Memperkenalkan kepada siswa penyebutan nama hari dan bulan menggunakan bahasa Inggris.
- Bermain menentukan keterangan waktu menggunakan media day spinner.
- Bernyanyi lagu-lagu nama hari dan bulan menggunakan bahasa Inggris.
- Melakukan tanya jawab mengenai nama hari dan bulan dalam bahasa Inggris untuk merangsang dan menguji kembali pengetahuan siswa.

Pada tahap ini peserta didik tidak dibiarkan untuk berperan secara pasif dalam pembelajaran, melainkan peserta didik diajarkan untuk berperan secara aktif agar pembelajaran lebih menyenangkan dan mengajak siswa berani untuk berbicara dalam bahasa Inggris.

### 3. Tahap akhir

Tahap ini dilakukan pada akhir kegiatan dengan tujuan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan. Pada tahap ini peserta diuji pemahaman tentang penguasaan kosakata dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai kosakata yang telah diajarkan. Tahap akhir peserta didik melakukan evaluasi dengan mahasiswa sebagai fasilitator dan merefleksi kembali upaya peserta didik dalam menguasai keterampilan berbahasa Inggris.

Pada saat evaluasi akhir dari kegiatan, tim pelaksana melakukan metode wawancara sederhana dengan peserta didik guna memperoleh informasi dari tanggapan pengalaman belajar mereka. Wawancara ini dilakukan secara informal yang bertujuan untuk mengetahui respon dari peserta didik terhadap kegiatan serta tanggapan emosional dan harapan mereka kedepannya dalam mempelajari bahasa Inggris. Wawancara ini dilakukan dengan informan sebagai data pendukung dalam penyusunan laporan dan analisis data.

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan oleh mahasiswa semester VI program studi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) di SDK Roworeke 2 berjalan dengan baik dan lancar sesuai harapan dan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada peserta didik kelas III. Kegiatan ini berguna untuk menerapkan proses pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan melalui metode *game based learning* dengan materi *day and month*.

Secara umum peserta didik menunjukkan sikap positif dan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran dengan kegiatan memberi salam menggunakan bahasa Inggris serta menanyakan kabar dalam bahasa Inggris. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan ketika peserta didik diajak untuk menyanyikan lagu-lagu yang berjudul nama hari dan bulan dalam bahasa Inggris, siswa mengikuti dengan penuh semangat dan antusias.

Kegiatan yang dilakukan dalam PKM ini terdiri dari beberapa tahap kegiatan. Pada tahap awal kegiatan, tim pelaksana melakukan perencanaan serta menyusun materi yang akan dipaparkan kepada peserta didik. Materi yang disiapkan seperti *name of day and month*, serta penyebutan keterangan hari kemarin (*yesterday was*), hari ini (*today is*), dan hari besok (*tomorrow will be*). selanjutnya tim melakukan konfirmasi dengan pihak sekolah untuk menentukan waktu yang tepat untuk pelaksanaan kegiatan. Pada saat pelaksanaan, tim mengawasi kegiatan dengan menyapa peserta didik dan menanyakan kabar menggunakan bahasa Inggris guna mencairkan suasana di dalam kelas. Setelah itu peserta didik diajak menyanyikan lagu yg sederhana dengan judul *days of the week* dan lagu *names month*. Setelah itu tim pelaksana memperkenalkan kosakata baru dalam menyebutkan keterangan waktu dalam bahasa Inggris.

Pada tahap ini peserta didik terlihat aktif dalam menyanyikan lagu-lagu nama hari dan bulan. Ketertarikan mereka dilihat dari cara mereka menyanyikan lagu tersebut dengan penuh semangat. Lagu tersebut memiliki makna untuk memperkenalkan nama-nama hari dan bulan dalam bahasa Inggris.

Pada tahap pelaksanaan peserta didik diajarkan untuk menyebutkan keterangan waktu misalnya hari kemarin (*yesterday was*), hari ini (*today is*), dan hari besok (*tomorrow will be*). Peserta didik juga diajarkan untuk mengenal penyebutan keterangan tentang bulan misalnya bulan lalu (*last month*), bulan ini (*this month*), dan bulan depan (*next month*).

Pada tahap akhir peserta didik diminta untuk mengulangi penyebutan nama hari dan bulan dalam bahasa Inggris, sebagai penguatan dan melihat sejauh mana peserta didik menguasai materi yang telah diberikan. Pada tahap ini terdapat beberapa peserta didik yang belum terlalu lancar dalam penyebutan, tetapi sebagian besar peserta didik sudah mampu menyebut dengan lancar dan berani. Peserta didik juga diberikan LKPD untuk menguji kemampuan peserta didik dalam menulis nama hari dan bulan dalam bahasa Inggris. Menurut Apipudi et al (2023), penilaian peserta didik di akhir dapat memberikan rasa penghargaan kepada peserta didik dan mereka merasa dihargai atas pencapaian penguasaan Bahasa Inggris yang diperoleh dalam belajar.

Dalam keseluruhan rangkaian kegiatan memberikan dampak yang positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan

sungguh-sungguh. Ketertarikan peserta didik dalam mempelajari bahasa Inggris mulai muncul pada saat proses pembelajaran. Interaksi langsung antara peserta didik dengan tim serta suasana yang kondusif dan menyenangkan menjadi kunci keberhasilan dalam kegiatan PKM ini.



**Gambar 1.** pengenalan nama hari dan bulan dalam bahasa Inggris melalui media

Mahasiswa pelaksana PKM memperkenalkan nama-nama hari dan bulan kepada para peserta didik menggunakan media day spinner. Setiap siswa terlihat berbaris untuk menunggu giliran dalam bermain menggunakan media tersebut untuk mengenal nama hari dan bulan. Situasi dari permainan tersebut menunjukkan antusiasme peserta didik dalam mempelajari bahasa Inggris. Kegiatan ini merupakan pendekatan game based learning guna mengajarkan kepada siswa tentang penguasaan materi tentang nama hari dan bulan dalam bahasa Inggris.



**Gambar 2.** bernyanyi dan melakukan gerakan sesuai lagu mengenal nama hari dan bulan dalam bahasa Inggris.

Gambar merupakan dokumentasi tentang aktivitas belajar siswa SDK Roworeke 2 yang sedang bernyanyi lagu nama hari dan bulan dengan judul *days of the week dan names month*. Para anggota tim pelaksanaan kegiatan PKM memandu kegiatan bernyanyi tersebut dengan diikuti gerakan anggota tubuh. Antusiasme siswa dalam mengikuti gerakan dan nyanyian yang ditunjukkan oleh tim sangat tinggi. Strategi ini sangat ampuh dalam mengajarkan keterampilan siswa dalam berbicara dan sampai pada bernyanyi menggunakan Bahasa Inggris sehingga dapat memberikan keberanian kepada siswa.



**Gambar 3.** foto bersama dengan tim pelaksana PKM di SDK Roworeke 2

Dokumentasi ini adalah gambar yang diambil antara mahasiswa dengan peserta didik kelas III SDK Roworeke 2. kegiatan dokumentasi ini dilakukan saat semua rangkaian kegiatan selesai sekaligus sebagai penutup dari seluruh kegiatan. Peserta didik menunjukkan ekspresi puas setelah melewati pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan. Dengan hal ini menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan telah berhasil memotivasi semangat belajar dan menumbuhkan minat peserta didik dalam mempelajari bahasa Inggris.

Seluruh rangkaian acara yang dilakukan dalam kegiatan PKM ini berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan. Peserta didik menunjukkan sikap antusias dan aktif terhadap pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan. Peserta didik merasa senang karena pembelajaran yang diterapkan menggunakan metode yang lebih menarik. Penyampaian materi menggunakan permainan dan bernyanyi membuat peserta didik lebih tertarik untuk mempelajari Bahasa Inggris. Strategi yang interaktif dan komunikatif dapat memberikan kesan yang lebih unggul dalam memotivasi semangat belajar para peserta didik.

Untuk memperkuat pernyataan yang ditemui dalam kegiatan, pada kegiatan wawancara tim dengan beberapa siswa melakukan wawancara sederhana sebagai data kualitatif untuk memperkuat argumen dari laporan, dan mendapat respon positif penilaian dari kepala sekolah. Wawancara ini berisi tentang kesan dan harapan dari para peserta didik dalam mempelajari Bahasa Inggris yang lebih menyenangkan.

Kepala sekolah dalam sambutan penutup acara berkata: " Hal yang patut saya banggakan kepada mahasiswa yang melakukan kegiatan PKM pada kesempatan ini saya melihat bahwa mahasiswa melakukannya sesuai dengan tujuannya yaitu peserta dapat belajar dengan menyenangkan dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran sesuai pengamatan saya". Ujar seorang siswa bernama, Asking : " Ternyata belajar bahasa Inggris sambil bermain dan bernyanyi sangat seru". tambah Caca: " Belajar sambil bermain dapat membuat saya bisa berbicara menggunakan bahasa Inggris". siswa mengharapkan agar kegiatan ini terus

dilaksanakan di kemudian hari. Respon yang ditunjukkan siswa tersebut menunjukkan bahwa pendekatan metode game based learning sangat efektif digunakan untuk anak usia sekolah dasar agar mereka lebih semangat dan termotivasi untuk belajar bahasa Inggris. Dari hasil wawancara tersebut menjadi bukti bahwa kegiatan yang dilakukan memiliki kesan yang baik dan menjadi pengalaman belajar yang baru bagi mereka untuk terus belajar.

### **Kesimpulan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh mahasiswa semester VI dengan tema *"English for fun with elementary school student"* yang dilakukan di SDK Roworeke 2 dengan menggunakan metode game based learning berjalan dengan lancar dan menyenangkan. Siswa terlibat aktif dalam setiap rangkaian kegiatan mulai dari mendengarkan materi, bermain sambil belajar menggunakan media, dan bernyanyi menggunakan bahasa Inggris dengan judul tentang *day and month*. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa antusias dari siswa pada saat pembelajaran yang menggunakan pendekatan metode game based learning yang dapat menambah semangat belajar siswa, menambah kosakata siswa, serta membuat siswa berani untuk berbicara dalam bahasa Inggris dapat berjalan dengan baik.

Pengalaman belajar yang memberikan makna positif dapat berjalan dengan baik dan memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pengalaman yang menyenangkan dalam pembelajaran, mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik untuk selalu tekun dalam menguasai bahasa asing tersebut. Kegiatan positif serupa diharapkan untuk terus dijalankan sehingga peserta didik lebih menyukai untuk belajar bahasa Inggris.

### **Ucapan terimakasih**

Tim pelaksana dalam kegiatan ini mengucapkan terimakasih banyak kepada pihak dari lembaga SDK Roworeke 2 yang telah berkontribusi dalam kegiatan ini terutama kepada ibu Yustina Sifa, S.Pd., SD selaku kepala sekolah, guru kelas III dan semua peserta didik yang telah mengikuti kegiatan ini. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada ibu kepala sekolah yang telah memberikan izin kepada kami untuk melakukan kegiatan pengabdian ini. Selain itu ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada dosen Yuliani Sepe Wangge, S.S., M.Pd pengampu mata kuliah Pembelajaran Bahasa Inggris di SD serta program studi PGSD Universitas Flores yang telah memfasilitasi kami dalam kegiatan ini dari tahap perencanaan hingga pelaporan. Semoga kerja sama yang baik dapat terus terjalin dan memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris.



## Refrensi

- Andi Anisa et al.2023.Kegiatan English Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa. Jurnal Pengabdian Masyarakat.Volume 2.Nomor 2
- Apipudin et al.2023.Pentingnya Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.Jurnal Pendidikan Ke-SD-an.Volume 19. No 1
- Byslina Maduwu.2016.Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah. Jurnal Warta Edisi:50
- Dya Fitri Mulati et al.2024.Implementasi Game-Based Learning untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa di UPT SD Negeri Sukaratu. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ungu (ABDI KE UNGU).Volume 6
- Erza Kurnia Zahari et al.2024. Pemanfaatan media Lagu Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Siswa di SDN 69Bengkulu Tengah.JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat).Volume 5.Nomor 3
- Fajriyatur Robi'ah et al.(2023).Upaya Strategis Dalam Meningkatkan Ketrampilan Berbahasa Inggris Siswa Kelas II SDN Griya Bumi Antapani.Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.Volume 8 .No2
- Indriyani et al.2022.Pentingnya Belajar Bahasa Inggris di Sekolah.Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan.Volume 7.No 1
- Sayit Adbul Karim et al.2024.English For Young Learnes (EYL) Level 1&2. Cipta Media Nusantara.