
Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Bahasa Siswa SMK melalui Pembelajaran Berbasis Permainan

¹Reza Anggriyashati Adara, ²Winda Primasari, ³Siti Khadijah, ⁴Miftakhudin, & ⁵Tin Hartini

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam 45 Bekasi

*Corresponding: anggriyashati@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 20 April 2026

Received in revised form 27
Juni 2026

Accepted 30 Juni 2026

Kata Kunci: *Game-based learning*; Kemampuan bahasa Inggris; Motivasi; Siswa SMK.

Keywords: *English language skills; game-based learning; motivation; vocational school students.*

Abstrak

Kemampuan berbicara bahasa Inggris memberikan nilai tambah bagi generasi muda, terutama pada dunia perkuliahan dan dunia kerja. Namun, rendahnya motivasi belajar dan keterbatasan kemampuan berbahasa Inggris masih menjadi hambatan utama bagi siswa sekolah menengah kejuruan. Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dipandang sebagai salah satu pendekatan yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan motivasi dan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa melalui penerapan *game-based learning* yang dipadukan dengan sesi berbagi pengalaman dari praktisi. Kegiatan dilaksanakan di SMK Karya Guna 2 Bekasi pada 3 Agustus 2024 dengan melibatkan 72 siswa dari beberapa SMK dan SMA di Kota Bekasi sebagai mitra. Metode yang digunakan meliputi permainan bahasa, diskusi, praktik langsung, dan wawancara. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner berskala Likert yang terdiri atas lima butir serta wawancara singkat dengan peserta. Hasil evaluasi menunjukkan respons positif peserta berkisar antara 80% hingga 100%, dengan penilaian tertinggi pada kejelasan penyampaian materi dan 80% peserta menyatakan minat untuk terus belajar bahasa Inggris setelah kegiatan. Kegiatan ini berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa sekaligus menjadi model pelatihan yang dapat direplikasi pada sekolah menengah kejuruan lain untuk meningkatkan daya saing lulusan di dunia kerja.

Abstract

English-speaking ability provides added value for young people, particularly in higher education and the workplace. However, low learning motivation and limited English proficiency remain the main obstacles for vocational high school students. Game-based learning is regarded as an approach capable of increasing students' motivation, engagement, and interest in learning English. This community service programme aimed to improve students' motivation and English-speaking ability through game-based learning combined with an experience-sharing session delivered by a practitioner. The programme was held at SMK Karya Guna 2 Bekasi on 3 August 2024 and involved 72 students from several

vocational and senior high schools in Bekasi as partners. The methods used were language games, discussion, hands-on practice, and interviews. Evaluation was carried out through a five-item Likert-scale questionnaire and short interviews with participants. The evaluation shows positive responses ranging from 80% to 100%, with the highest rating given to the clarity of the material and 80% of participants expressing interest in continuing to learn English after the programme. The activity contributes to increasing students' motivation to learn English and serves as a training model that can be replicated in other vocational schools to enhance graduates' competitiveness in the workforce.

A. PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Inggris merupakan salah satu kompetensi penting abad ke-21 yang mendukung daya saing individu dalam dunia akademik maupun profesional. Di tengah meningkatnya mobilitas global dan kebutuhan tenaga kerja yang mampu berkomunikasi lintas budaya, penguasaan bahasa Inggris menjadi prasyarat di berbagai sektor, seperti administrasi, penerbangan, teknik, kesehatan, dan pariwisata (Clement, 2018; Fadhil et al., 2025; Wedyan et al., 2022; Xhemaili, 2022). Oleh karena itu, kemampuan berbahasa Inggris tidak lagi dipandang sebagai keterampilan tambahan, melainkan sebagai kompetensi yang mendukung kesiapan generasi muda menghadapi persaingan global.

Meskipun demikian, berbagai negara berkembang masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan kompetensi bahasa Inggris masyarakatnya. Rendahnya motivasi belajar, keterbatasan akses terhadap pembelajaran yang berkualitas, serta minimnya kesempatan menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari menjadi beberapa faktor yang menyebabkan kesenjangan kompetensi bahasa Inggris. Kondisi serupa juga terjadi di Indonesia. Berdasarkan EF English Proficiency Index (EF Education First, 2023), tingkat kemampuan bahasa Inggris masyarakat Indonesia masih berada pada kategori rendah. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar, kualitas pembelajaran, serta terbatasnya kesempatan praktik menjadi faktor yang memengaruhi kemampuan berbahasa Inggris peserta didik (Adara et al., 2021; Boy Jon et al., 2021; Malik et al., 2021; Poedjiastutie et al., 2021). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Salah satu pendekatan yang banyak dikembangkan untuk menjawab tantangan tersebut adalah *game-based learning*. Pendekatan ini memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Whitton, 2012). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi kelas, keterlibatan siswa, serta penguasaan kosakata dan keterampilan berbahasa (Alotaibi, 2024; Jääskä et al., 2022; Moradi et al., 2022; Nadeem et al., 2023; Pan et al., 2021). Melalui aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan, siswa memperoleh kesempatan untuk menggunakan bahasa Inggris secara lebih aktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Secara teoretis, keunggulan *game-based learning* dalam pembelajaran bahasa dapat dijelaskan melalui teori determinasi diri (*self-determination theory*) yang dikemukakan Ryan dan Deci (2000). Teori ini menyatakan bahwa motivasi intrinsik

tumbuh ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Permainan bahasa memenuhi ketiganya sekaligus: peserta bebas menentukan strategi jawaban (otonomi), memperoleh umpan balik langsung atas keberhasilannya (kompetensi), serta berinteraksi dengan teman sebaya dalam suasana kolaboratif (keterhubungan). Hwang dan Chang (2025) membuktikan bahwa pendekatan permainan yang dirancang berdasarkan ketiga kebutuhan tersebut meningkatkan kompetensi pemelajar bahasa Inggris dalam konteks penggunaan bahasa Inggris profesional, sementara Tian et al. (2026) menemukan pola serupa pada pembelajaran kosakata teknis yang karakteristiknya dekat dengan kebutuhan siswa sekolah menengah kejuruan. Zhou (2024) menambahkan dimensi *ideal L2 self* dari sistem diri motivasional bahasa kedua, yaitu gambaran diri ideal peserta sebagai pengguna bahasa Inggris yang kompeten; dalam penelitiannya, pembelajaran berbasis permainan digital terbukti memperkuat gambaran diri tersebut sekaligus meningkatkan kenikmatan belajar. Dari sisi afektif, suasana permainan menurunkan kecemasan berbahasa sehingga saringan afektif (*affective filter*) peserta melemah dan keberanian berbicara meningkat. Cheng et al. (2025) menunjukkan bahwa emosi positif yang muncul selama aktivitas bermain memperluas repertoar tindakan belajar peserta, sedangkan Arzhangi dan Ghanizadeh (2025) menemukan bahwa *game-based learning* memperkuat daya lenting akademik dan arus motivasi terarah pemelajar bahasa Inggris. Kerangka teoretis inilah yang menjadi dasar perancangan kegiatan pengabdian ini.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada implementasi *game-based learning* dalam pembelajaran formal di kelas atau pada evaluasi efektivitas media pembelajaran tertentu. Sementara itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mengintegrasikan *game-based learning* sebagai strategi pelatihan bagi siswa sekolah menengah kejuruan masih relatif terbatas, khususnya yang mengombinasikan permainan edukatif dengan pemberian wawasan mengenai pentingnya kemampuan bahasa Inggris dalam dunia kerja. Program pengabdian yang telah dilaksanakan oleh tim sebelumnya (Adara et al., 2021; 2022; 2023) berhasil meningkatkan antusiasme peserta terhadap pembelajaran bahasa Inggris melalui berbagai bentuk pelatihan. Namun, program-program tersebut belum secara khusus menerapkan *game-based learning* sebagai pendekatan utama maupun menghadirkan praktisi yang dapat memberikan gambaran nyata mengenai pemanfaatan bahasa Inggris dalam dunia profesional. Oleh karena itu, kegiatan ini menawarkan kebaruan berupa pelatihan berbasis *game-based learning* yang dipadukan dengan sesi berbagi pengalaman dari seorang wirausahawan, guru bahasa Inggris, dan penerjemah profesional sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memahami manfaat nyata penguasaan bahasa Inggris bagi masa depan mereka. Sejumlah kajian mutakhir memperkuat gambaran tersebut. Adzmi et al. (2024) dan Jia et al. (2025) menegaskan efektivitas gamifikasi dan media permainan dalam meningkatkan keterlibatan serta penguasaan kosakata pemelajar bahasa Inggris, sementara pada konteks Indonesia Zuhri et al. (2025) serta Rahmah dan Purnawa (2026) melaporkan peningkatan motivasi belajar melalui penerapan *game-based learning* di kelas bahasa Inggris. Namun, kajian-kajian tersebut umumnya berlangsung dalam setting pembelajaran formal yang berkelanjutan, bukan dalam bentuk pelatihan singkat berbasis pengabdian kepada masyarakat yang menyasar siswa sekolah menengah kejuruan.

SMK Karya Guna 2 Bekasi dipilih sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini karena merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di wilayah sekitar Universitas Islam 45 Bekasi. Pemilihan mitra ini

sejalan dengan komitmen Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa Universitas Islam 45 Bekasi untuk berkontribusi dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di lingkungan sekitar melalui pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat. Selain faktor kedekatan geografis, SMK Karya Guna 2 Bekasi merupakan sekolah pertama yang memberikan respons positif terhadap ajakan kolaborasi sehingga menunjukkan komitmen yang tinggi dalam mendukung peningkatan kompetensi siswanya. Sebelum merancang program, tim pengabdian melakukan observasi awal serta wawancara dengan kepala sekolah dan guru Bahasa Inggris untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi kemampuan bahasa Inggris siswa. Guru juga menyampaikan bahwa sebagian besar siswa belum mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris secara lancar karena mereka jarang menggunakan bahasa tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan menganggap bahasa Inggris kurang penting bagi kehidupan mereka saat ini. Akibatnya, siswa cenderung pasif selama pembelajaran dan kurang percaya diri ketika diminta menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permasalahan yang dihadapi tidak hanya berkaitan dengan kompetensi berbahasa, tetapi juga dengan motivasi belajar dan persepsi siswa terhadap pentingnya bahasa Inggris sebagai bekal menghadapi dunia kerja.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, tim pengabdian merancang program pelatihan berbasis *game-based learning* yang memanfaatkan berbagai permainan edukatif untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selain mengikuti aktivitas permainan, peserta juga memperoleh wawasan mengenai pentingnya penguasaan bahasa Inggris melalui sesi berbagi pengalaman dari seorang alumni Universitas Islam 45 Bekasi yang berprofesi sebagai wirausahawan, guru bahasa Inggris, dan penerjemah. Kombinasi kedua kegiatan tersebut diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya bahasa Inggris dalam kehidupan akademik dan profesional. Oleh karena itu, tujuan kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan berbicara (*speaking*) bahasa Inggris siswa melalui penerapan *game-based learning*. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pelatihan yang dapat direplikasi pada sekolah menengah kejuruan lainnya sebagai salah satu upaya meningkatkan kompetensi bahasa Inggris dan daya saing lulusan di dunia kerja.

B. METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam empat tahapan, yaitu pra-acara, implementasi program, evaluasi program, serta pelaporan dan luaran. Pentahapan tersebut mengacu pada model penerapan pembelajaran berbasis permainan yang dirumuskan Pan et al. (2021) melalui tinjauan pustaka sistematis dan metode Delphi, yang menempatkan analisis kebutuhan, perancangan aktivitas, pelaksanaan, dan evaluasi sebagai satu siklus yang saling terkait. Alur serupa juga diterapkan tim pengabdian pada program-program sebelumnya (Adara et al., 2023; Adara & Hartini, 2022). Rangkaian tahapan tersebut disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Proses

1. Pra-Acara

Tahap pra-acara diawali dengan penetapan mitra. Pertimbangan pemilihan SMK Karya Guna 2 Bekasi telah diuraikan pada bagian pendahuluan. Secara profil, sekolah ini berlokasi di Jalan Karang Satria No. 503, RT 010/RW 016, Duren Jaya, Kecamatan Bekasi Timur, Kota Bekasi, Jawa Barat 17111, dengan jumlah 1.563 siswa dan 52 guru. Menurut laman resminya, SMK Karya Guna 2 Bekasi menjalin kerja sama dengan Tentara Nasional Indonesia Angkatan Darat (TNI AD) dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, sebuah semangat yang sejalan dengan komitmen FKSB Universitas Islam 45 Bekasi.

Setelah kesepakatan kemitraan tercapai, tim pengabdian melakukan wawancara dengan guru bahasa Inggris dan kepala sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra. Analisis kebutuhan melalui wawancara dipilih karena hambatan belajar bahasa Inggris di Indonesia bersifat kontekstual dan dipengaruhi kondisi sosial-kultural masing-masing sekolah, sehingga tidak dapat diasumsikan seragam (Boy Jon et al., 2021; Malik et al., 2021; Poedjiastutie et al., 2021). Temuan wawancara tersebut menjadi dasar perancangan program sebagaimana diuraikan pada bagian pendahuluan.

Berdasarkan temuan tersebut, tim pengabdian menyelenggarakan beberapa pertemuan perencanaan dan menetapkan dua komponen utama program. Komponen pertama adalah pembelajaran berbasis permainan, yaitu pemanfaatan permainan sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik (Whitton, 2012). Pendekatan ini dipilih karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menurunkan hambatan afektif peserta ketika berbicara dalam bahasa Inggris, sebagaimana dilaporkan sejumlah kajian terdahulu mengenai pengaruh permainan terhadap motivasi dan keterlibatan pemelajar (Adzmi et al., 2024; Nadeem et al., 2023;

Zuhri et al., 2025). Permainan yang digunakan sengaja dirancang tanpa perangkat digital agar dapat dilaksanakan pada ruang kelas dengan fasilitas terbatas, serta diarahkan untuk memenuhi kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan peserta sebagaimana disarankan Hwang dan Chang (2025). Komponen kedua adalah sesi berbagi pengalaman bersama seorang alumni Universitas Islam 45 Bekasi yang berprofesi sebagai wirausahawan, guru bahasa Inggris, dan penerjemah, agar peserta memperoleh gambaran konkret mengenai manfaat penguasaan bahasa Inggris di dunia profesional. Penghadiran model peran ini dimaksudkan untuk memperkuat gambaran diri ideal peserta sebagai pengguna bahasa Inggris yang kompeten, suatu dimensi motivasi yang menurut Zhou (2024) turut menentukan keberlanjutan belajar, sekaligus menaunkannya dengan bukti empiris bahwa penguasaan bahasa Inggris berkaitan dengan peluang karier lulusan (Clement, 2018; Fadhil et al., 2025).

Selain siswa SMK Karya Guna 2 Bekasi, tim pengabdian turut mengundang siswa dari beberapa SMK dan SMA lain di Kota Bekasi. Undangan didistribusikan dua minggu sebelum pelaksanaan, dan kapasitas tempat disiapkan berdasarkan jumlah konfirmasi kehadiran dari tiap sekolah.

2. Implementasi Program

Tahap kedua adalah pelaksanaan program. Kegiatan diselenggarakan secara tatap muka pada 3 Agustus 2024 pukul 08.00–11.00 WIB di salah satu ruang kelas SMK Karya Guna 2 Bekasi, dengan peserta sebanyak 72 siswa dari berbagai SMK dan SMA di Kota Bekasi. Program terdiri atas tiga sesi yang disusun secara berjenjang, dari aktivitas permainan yang menyasar keberanian berbicara, strategi belajar mandiri, hingga penguatan orientasi karier. Penyusunan berjenjang mengikuti prinsip bahwa aktivitas permainan perlu diikuti penguatan makna agar motivasi yang terbentuk tidak berhenti pada kesenangan sesaat (Arzhanghi & Ghanizadeh, 2025; Rahmah & Purnawa, 2026). Kegiatan melibatkan 12 dosen serta empat mahasiswa FKSB Universitas Islam 45 Bekasi. Para dosen bertanggung jawab atas perencanaan dan pengorganisasian program, sedangkan mahasiswa berperan sebagai pembawa acara.

3. Evaluasi Program

Untuk menjaga kualitas program, tim pengabdian melakukan evaluasi dengan membagikan kuesioner kepada peserta pada akhir kegiatan. Evaluasi diarahkan pada tingkat reaksi, yaitu tingkat pertama dalam model evaluasi pelatihan empat tingkat yang dikemukakan Kirkpatrick dan Kirkpatrick (2006), yang mengukur bagaimana peserta menilai dan merespons pelatihan yang baru diikutinya. Pemilihan tingkat ini disesuaikan dengan karakteristik kegiatan yang berdurasi singkat dan berlangsung satu kali pertemuan. Kuesioner terdiri atas lima butir pertanyaan sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Item

Item	Deskripsi
1.	Apa pendapat Anda terhadap program ini?
2.	Apakah program ini sesuai ekspektasi Anda?
3.	Apakah pemateri memberikan materi dengan jelas?
4.	Apakah durasi kegiatan sudah cukup?

5. Apakah Anda tertarik belajar bahasa Inggris setelah kegiatan ini?

Kuesioner menggunakan skala Likert (Likert, 1932) dengan empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Pilihan jawaban sengaja dibuat genap tanpa opsi netral agar peserta terdorong menyatakan kecenderungan sikapnya secara tegas. Selain kuesioner, tim pengabdian melakukan wawancara singkat kepada sejumlah peserta untuk memperoleh data kualitatif yang melengkapi data kuantitatif kuesioner.

4. Pelaporan dan Output Program

Selain menyusun laporan kegiatan, tim pengabdian juga memproduksi video dokumentasi program yang diunggah ke kanal YouTube sebagai luaran sekaligus sarana diseminasi kegiatan. Pemanfaatan media digital sebagai luaran dipandang penting agar materi pelatihan tetap dapat diakses peserta setelah kegiatan berakhir, mengingat keterbatasan kesempatan berlatih di luar kelas merupakan salah satu hambatan utama pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia (Adara et al., 2021; Wedyan et al., 2022).

C. HASIL ATAU PEMBAHASAN

1. Implementasi

Permainan Bahasa

Sesi pertama berupa permainan bahasa yang dipandu salah satu dosen Program Studi Sastra Inggris FKSB Universitas Islam 45 Bekasi. Dalam sesi ini, peserta diminta untuk memperkenalkan diri kepada sebanyak mungkin orang dalam satu menit. Pemateri mensyaratkan peserta berkomunikasi hanya dalam bahasa Inggris. Selanjutnya, peserta diminta mendeskripsikan orang-orang yang baru mereka kenal tersebut.

Aktivitas pengenalan terbatas waktu tersebut dirancang dengan tiga pertimbangan pedagogis. Pertama, batasan waktu satu menit mendorong peserta memprioritaskan kelancaran (*fluency*) di atas ketepatan tata bahasa (*accuracy*), sehingga peserta tidak sempat menyunting kalimatnya sendiri secara berlebihan, sebuah kebiasaan yang justru kerap menjadi sumber keraguan berbicara pada pemelajar tingkat pemula. Kedua, tugas mendeskripsikan orang yang baru dikenal menciptakan kesenjangan informasi (*information gap*) yang menuntut peserta benar-benar menyimak lawan bicaranya, bukan sekadar menghafalkan kalimat perkenalan. Ketiga, format berpasangan yang terus berganti membuat setiap peserta memperoleh giliran berbicara, berbeda dengan pola tanya jawab klasikal yang umumnya hanya melibatkan sebagian kecil siswa yang sudah percaya diri. Rancangan tersebut sejalan dengan temuan Arzhanghi dan Ghanizadeh (2025) bahwa permainan bahasa yang menuntut partisipasi menyeluruh mampu memperkuat daya lenting akademik pemelajar, karena kekeliruan kecil di dalam permainan tidak dipersepsikan sebagai kegagalan akademik.

Bagaimana cara saya belajar bahasa Inggris?

Pada sesi kedua, pemateri memaparkan beberapa strategi untuk belajar bahasa Inggris dengan cepat. Pemateri bertanya kepada peserta bagaimana mereka belajar bahasa Indonesia. Saat peserta mengingat pemerolehan bahasa pertama mereka, pemateri mengingatkan mereka bahwa kunci untuk memperoleh bahasa apa pun adalah dengan mengulang dan membenamkan diri dengan bahasa tersebut. Selain dosen, sesi kedua diisi dengan permainan bahasa lain yang disebut "Tebak Apa". Dalam permainan ini, pemateri mendeskripsikan beberapa benda di

dalam kelas menggunakan bahasa Inggris, lalu peserta menebak nama benda tersebut berdasarkan petunjuk yang diberikan.

Sesi kedua memuat dua strategi yang saling melengkapi. Analogi pemerolehan bahasa pertama digunakan untuk mengubah keyakinan pemelajar (*learner belief*) bahwa penguasaan bahasa Inggris menuntut bakat khusus. Dengan menunjukkan bahwa peserta telah berhasil menguasai bahasa Indonesia melalui pengulangan dan paparan yang intens, pemateri menempatkan keberhasilan belajar sebagai hasil usaha yang berada dalam kendali peserta sendiri. Sementara itu, permainan "Tebak Apa" berfungsi sebagai latihan pengambilan kembali (*retrieval practice*) kosakata konkret sekaligus melatih strategi kompensasi berupa parafrasa ketika peserta tidak mengingat kata yang tepat. Karena benda yang dideskripsikan berada di dalam ruang kelas, petunjuk verbal pemateri didukung konteks visual sehingga masukan bahasa yang diterima peserta tetap dapat dipahami meskipun sebagian kosakatanya baru. Pola ini konsisten dengan temuan Jia et al. (2025) bahwa media berbasis permainan efektif memperkuat penguasaan kosakata karena menghadirkan konteks penggunaan yang bermakna, bukan sekadar penghafalan daftar kata.

Mengapa saya belajar bahasa Inggris?

Sesi terakhir disampaikan oleh salah seorang alumni Universitas Islam 45 Bekasi. Saat ini ia bekerja sebagai pengusaha yang mengkhususkan diri dalam memberikan pelatihan bahasa Inggris kepada masyarakat. Selain itu, ia juga bekerja sebagai guru bahasa Inggris di beberapa sekolah di Bekasi. Selama masa kuliahnya, ia menjadi penerjemah yang mengkhususkan diri dalam teks hukum atau ekonomi. Sesinya membahas tentang manfaat penguasaan bahasa Inggris bagi kehidupan profesional dan pribadinya. Dalam hal ini, penguasaan bahasa Inggris memungkinkannya untuk membangun bisnis yang menguntungkan dan memiliki teman dari seluruh dunia, sehingga memudahkannya untuk memahami budaya atau orang yang berbeda. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan ditampilkan pada Gambar 2.

Berbeda dari dua sesi sebelumnya yang menyorot keterampilan berbahasa, sesi ketiga menyorot aspek nilai dan orientasi masa depan peserta. Kehadiran alumni sebagai model peran menghadirkan bukti konkret bahwa penguasaan bahasa Inggris bermuara pada peluang kerja yang nyata, yakni wirausaha pelatihan bahasa, pengajaran, dan penerjemahan. Sesi ini menjawab langsung persoalan yang terungkap pada tahap identifikasi kebutuhan, yaitu bahwa hambatan utama mitra bukan semata keterbatasan kompetensi, melainkan persepsi bahwa bahasa Inggris kurang relevan bagi kehidupan mereka saat ini. Dengan menampilkan lintasan karier yang dapat dibayangkan peserta, sesi ketiga menjembatani jarak antara pengalaman belajar di kelas dan tujuan jangka panjang peserta sebagai calon tenaga kerja lulusan sekolah menengah kejuruan. Dengan demikian, rangkaian tiga sesi tersebut bekerja pada dua lapis motivasi sekaligus: permainan bahasa menumbuhkan motivasi situasional pada saat kegiatan berlangsung, sedangkan paparan model peran menautkannya pada motivasi jangka panjang.



Gambar 2. Implementasi Program

2. Monitoring dan Evaluasi

Hasil kuesioner yang dibagikan kepada peserta disajikan pada Tabel 2. Persentase pada tabel tersebut menunjukkan proporsi peserta yang memberikan respons positif, yaitu memilih jawaban Setuju atau Sangat Setuju.

Tabel 2. Hasil Kuesioner

No	Items	Persentase	Deskripsi
1.	Apa pendapat Anda terhadap program ini?	80%	Bagus
2.	Apakah program ini sesuai ekspektasi Anda?	90%	Sangat bagus
3.	Apakah pemateri memberikan materi dengan jelas?	100%	Sangat bagus
4.	Apakah durasi kegiatan sudah cukup?	90%	Sangat bagus
5.	Apakah Anda tertarik belajar bahasa Inggris setelah kegiatan ini?	80%	Bagus

Tabel tersebut menunjukkan hasil evaluasi peserta terhadap program pengabdian yang secara umum mendapatkan respons positif. Sebanyak 80% peserta memberikan penilaian bahwa program ini baik, sementara 90% menyatakan bahwa kegiatan sesuai dengan ekspektasi mereka dan 90% menilai durasi pelaksanaan sudah cukup, yang menunjukkan bahwa aspek perencanaan dan pelaksanaan program telah berjalan dengan baik. Penilaian tertinggi terlihat pada aspek penyampaian materi, di mana 100% peserta menyatakan bahwa pemateri memberikan penjelasan dengan jelas sehingga materi mudah dipahami oleh seluruh

peserta. Selain itu, 80% peserta menyatakan ketertarikan untuk belajar bahasa Inggris setelah mengikuti program, yang mengindikasikan bahwa kegiatan ini tidak hanya memberikan kepuasan terhadap pelaksanaan program, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa program pengabdian memiliki tingkat penerimaan yang tinggi serta memberikan dampak positif terhadap minat dan motivasi peserta. Selain membagikan kuesioner, tim pengabdian juga mewawancarai sejumlah peserta untuk menggali tanggapan mereka secara lebih mendalam. Mayoritas peserta memberikan tanggapan positif terhadap program ini dan berharap program serupa dapat dilakukan dalam waktu dekat.

Pola respons pada Tabel 2 memperlihatkan satu hal yang perlu dicermati lebih jauh. Terdapat selisih dua puluh poin persentase antara penilaian atas kejelasan penyampaian materi (100%) dan pernyataan minat untuk terus belajar bahasa Inggris setelah kegiatan (80%). Selisih tersebut menyiratkan bahwa kepuasan terhadap pelaksanaan program tidak serta-merta berubah menjadi komitmen belajar yang berkelanjutan. Butir-butir yang menilai penyelenggaraan, yaitu kejelasan materi, kesesuaian ekspektasi, dan kecukupan durasi, secara konsisten memperoleh skor lebih tinggi dibandingkan butir yang menuntut perubahan sikap peserta. Temuan ini sejalan dengan pandangan Ryan dan Deci (2000) bahwa motivasi yang tumbuh dari suasana kegiatan bersifat situasional dan memerlukan penguatan berulang agar berkembang menjadi motivasi yang terinternalisasi. Oleh karena itu, angka 80% pada butir kelima justru menjadi indikator yang paling penting bagi tim pengabdian, karena butir tersebut paling dekat dengan tujuan kegiatan sekaligus menyisakan ruang perbaikan terbesar.

Sebagai kegiatan pengabdian, evaluasi ini memiliki sejumlah keterbatasan metodologis yang perlu dinyatakan secara terbuka. Pertama, pengukuran dilakukan satu kali pada akhir kegiatan tanpa pengukuran awal, sehingga data yang diperoleh menggambarkan reaksi dan persepsi peserta, bukan perubahan kemampuan berbicara yang terukur. Kedua, seluruh data bersumber dari laporan diri peserta sehingga berpotensi mengandung bias kesantunan, yaitu kecenderungan memberikan penilaian positif kepada penyelenggara yang baru saja mereka temui. Ketiga, ketiadaan kelompok pembanding membuat respons positif yang teramati tidak dapat sepenuhnya diatribusikan pada penerapan *game-based learning*. Keempat, wawancara hanya dilakukan terhadap sebagian peserta yang dipilih tidak secara acak sehingga tanggapannya tidak dapat digeneralisasi. Keterbatasan tersebut tidak meniadakan manfaat kegiatan, tetapi menegaskan bahwa temuan ini berada pada tataran reaksi dan minat belajar, belum pada tataran capaian belajar.

Jika ditelaah dengan kerangka teoretis yang digunakan, pola respons tersebut dapat dipahami sebagai indikasi terpenuhinya kebutuhan psikologis dasar peserta selama kegiatan. Aktivitas pengenalan dan permainan "Tebak Apa" memberi peserta kendali atas pilihan kata dan strategi komunikasinya (otonomi), umpan balik langsung dari pemateri dan teman sebaya atas setiap jawaban (kompetensi), serta ruang interaksi yang setara antarpeserta (keterhubungan). Kombinasi ketiganya, sebagaimana dijelaskan Ryan dan Deci (2000) dan dibuktikan Hwang dan Chang (2025), merupakan prasyarat tumbuhnya motivasi intrinsik. Tingginya penilaian pada aspek kejelasan materi dan minat lanjutan belajar bahasa Inggris juga sejalan dengan temuan Cheng et al. (2025) bahwa emosi positif selama aktivitas bermain memperluas kesediaan peserta untuk terlibat dalam pembelajaran berikutnya. Sementara itu, sesi berbagi pengalaman bersama praktisi berfungsi

memperkuat *ideal L2 self* peserta, yaitu gambaran diri sebagai pengguna bahasa Inggris yang kompeten di dunia kerja, sebagaimana dikemukakan Zhou (2024). Dengan demikian, kombinasi permainan bahasa dan paparan model peran profesional tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga menghubungkan pengalaman tersebut dengan tujuan jangka panjang peserta sebagai calon tenaga kerja.

Temuan tersebut membawa setidaknya tiga implikasi praktis. Bagi guru bahasa Inggris di sekolah menengah kejuruan, permainan bahasa sederhana yang tidak memerlukan perangkat digital dapat langsung diterapkan sebagai kegiatan pembuka untuk menurunkan hambatan berbicara peserta didik. Bagi penyelenggara pengabdian, kombinasi aktivitas permainan dengan paparan model peran profesional terbukti dapat dilaksanakan dalam durasi tiga jam dan layak direplikasi di sekolah lain dengan penyesuaian pada konteks kejuruan masing-masing, misalnya dengan memilih model peran yang sesuai dengan bidang keahlian sekolah mitra. Bagi pengembangan program berikutnya, rancangan evaluasi perlu ditingkatkan dengan menambahkan pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan serta instrumen penilaian kemampuan berbicara sederhana, misalnya rubrik kelancaran dan keberanian berbicara. Peningkatan rancangan evaluasi tersebut sekaligus menjadi jalan agar kegiatan pengabdian tidak berhenti sebagai laporan pelaksanaan, melainkan berkembang menjadi kajian yang memberikan kontribusi keilmuan.

3. Hambatan

Secara umum program berjalan lancar, namun tim pengabdian mencatat sejumlah kendala yang perlu diantisipasi pada kegiatan serupa. Kendala tersebut beserta penyebab dan solusi yang direkomendasikan dirangkum pada Tabel 3.

Tabel 3. Kendala, Penyebab, dan Solusi yang Direkomendasikan

No	Kendala	Penyebab	Solusi yang Direkomendasikan
1.	Kegiatan tidak dimulai tepat waktu	Kemacetan lalu lintas menuju lokasi dan keterlambatan kedatangan peserta dari sekolah di luar mitra utama	Mengundang peserta hadir 30 menit sebelum jadwal, menyiapkan aktivitas pembuka ringan bagi peserta yang sudah tiba, serta mengoordinasikan keberangkatan kolektif bersama pihak sekolah pengirim
2.	Porsi permainan bahasa dinilai peserta masih terlalu sedikit	Alokasi tiga jam terbagi untuk tiga sesi sehingga durasi tiap permainan menjadi terbatas	Menyelenggarakan kegiatan dalam dua kali pertemuan, atau memadatkan bagian ceramah dan mengalihkan waktunya ke permainan yang memuat materi serupa
3.	Kesempatan berbicara belum sepenuhnya merata	Jumlah peserta 72 orang dalam satu ruang kelas menyulitkan pemantauan partisipasi setiap individu	Membagi peserta ke dalam kelompok kecil dengan satu mahasiswa pendamping per kelompok serta memilih permainan berbasis kerja kelompok agar setiap peserta memperoleh giliran berbicara
4.	Dampak kegiatan belum terukur secara objektif	Evaluasi hanya menggunakan kuesioner kepuasan yang	Menambahkan prates dan pascates sederhana serta rubrik penilaian kelancaran dan keberanian

dibagikan kegiatan	pada akhir berbicara berikutnya	pada	kegiatan
-----------------------	---------------------------------------	------	----------

Keempat kendala tersebut memperlihatkan bahwa persoalan yang dihadapi tidak semata bersifat teknis, tetapi juga menyangkut rancangan program secara keseluruhan. Kendala pertama dan kedua berkaitan dengan manajemen waktu dan komposisi acara, sedangkan kendala ketiga dan keempat berkaitan dengan rancangan pembelajaran dan rancangan evaluasi. Penerapan solusi pada dua kendala terakhir dinilai paling strategis karena keduanya menentukan sejauh mana dampak kegiatan dapat dirasakan seluruh peserta sekaligus dibuktikan secara meyakinkan. Dengan perbaikan tersebut, kegiatan pengabdian berikutnya diharapkan tidak hanya berlangsung lebih tertib, tetapi juga menghasilkan bukti dampak yang lebih kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

D. PENUTUP

Kemampuan berbahasa Inggris merupakan kompetensi penting untuk bersaing di dunia profesional. Berangkat dari kebutuhan tersebut, FKSB Universitas Islam 45 Bekasi menyelenggarakan pelatihan peningkatan kemampuan bahasa Inggris berbasis permainan di SMK Karya Guna 2 Bekasi dengan melibatkan 12 dosen, empat mahasiswa, dan 72 peserta dari berbagai SMK dan SMA di Kota Bekasi. Hasil evaluasi menunjukkan respons positif peserta pada kisaran 80% hingga 100%, dengan 80% peserta menyatakan minat untuk terus belajar bahasa Inggris setelah kegiatan. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk menumbuhkan motivasi belajar bahasa Inggris pada siswa sekolah menengah kejuruan. Meskipun demikian, aspek ketepatan waktu pelaksanaan dan proporsi aktivitas permainan perlu diperbaiki pada kegiatan berikutnya. Kegiatan serupa disarankan dilaksanakan secara berkelanjutan dengan durasi yang lebih panjang serta disertai pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan agar peningkatan kemampuan berbicara peserta dapat terukur secara lebih objektif.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada FKSB Universitas Islam 45 Bekasi beserta seluruh sivitas akademika yang telah membantu pelaksanaan kegiatan ini, serta kepada pihak SMK Karya Guna 2 Bekasi yang telah memberikan izin dan fasilitas. Program ini merupakan wujud kepedulian FKSB Universitas Islam 45 Bekasi terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia di lingkungan sekitar kampus.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Adara, R. A., Budiman, R., & Hartini, T. (2022). Meningkatkan kemampuan berbicara dan motivasi melalui *public speaking* dan pelatihan TOEFL ITP. *Journal of Empowerment*, 3(1), 65–76. <https://doi.org/10.35194/je.v3i1.2036>
- Adara, R. A., & Hartini, T. (2022). Mengembangkan minat dan motivasi berbicara dalam bahasa Inggris melalui *storytelling*. *Journal of Empowerment*, 2(2), 199–208. <https://doi.org/10.35194/je.v2i2.1832>
- Adara, R. A., Hartini, T., & Dwi Aksa, Y. A. (2022). Memberdayakan siswa di Pesantren Motivasi Indonesia melalui pelatihan *structure and written expressions* pada TOEFL ITP. *Journal of Empowerment*, 3(2), 133–142. <https://doi.org/10.35194/je.v3i2.2703>

- Adara, R. A., Nuryadi, N., Prihartini, S., Budiman, R., Puspahaty, N., & Ramadhan, M. F. (2023). Pelatihan *English for tourism* untuk Kampung Adat Kranggan. *Journal of Empowerment*, 4(2), 107–116. <https://doi.org/10.35194/je.v4i2.3578>
- Adara, R. A., Puspahaty, N., Nuryadi, N., & Utama, W. (2021). Demotivation factors' differences of high school EFL learners during Covid-19 pandemic: A quantitative study. *EnJourMe (English Journal of Merdeka): Culture, Language, and Teaching of English*, 6(2), 100–110. <https://doi.org/10.26905/enjourme.v6i2.6519>
- Adzmi, N. A., Bidin, S., Selvaraj, B., & Saad, S. (2024). The role of gamification in enhancing engagement and motivation in language learning. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 8(9), 2402–2411. <https://doi.org/10.47772/IJRISS.2024.8090197>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Arzhang, M., & Ghanizadeh, A. (2025). The impact of game-based learning (GBL) on EFL learners' buoyancy, directed motivational currents (DMCs), and language learning. *International Journal of Instruction*, 18(1), 679–694. <https://doi.org/10.29333/iji.2025.18138a>
- Boy Jon, R., Embong, R., Purnama, B., & Safar Wadi, A. (2021). The challenges of English language teaching in Indonesia. *International Journal of English and Applied Linguistics (IJEAL)*, 1(3), 158–168. <https://doi.org/10.47709/ijeal.v1i3.1157>
- Cheng, J., Lu, C., & Xiao, Q. (2025). Effects of gamification on EFL learning: A quasi-experimental study of reading proficiency and language enjoyment among Chinese undergraduates. *Frontiers in Psychology*, 16, 1448916. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1448916>
- Clement, A. (2018). English for the workplace: The importance of English language skills for effective performance. *The English Classroom*, 20(1), 1–15. <https://www.researchgate.net/publication/328353901>
- EF Education First. (2023). *EF English Proficiency Index 2023*. <https://www.ef.com/epi>
- Fadhil, M. F., Septiana, E., Sawitri, O., Abdillah, R., Syahfutra, W., & Nurafrezah, N. (2025). The role of English proficiency in supporting academic achievement and career opportunities of university students. *Widya Accarya*, 16(1), 36–41. <https://doi.org/10.46650/wa.16.1.1645.36-41>
- Hwang, G.-J., & Chang, C.-C. (2025). A self-determination theory-based digital gaming approach to enhancing EFL learners' competence in applying professional English. *Educational Technology Research and Development*, 73, 1205–1223. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10445-y>
- Jääskä, E., Lehtinen, J., Kujala, J., & Kaupila, O. (2022). Game-based learning and students' motivation in project management education. *Project Leadership and Society*, 3, 100055. <https://doi.org/10.1016/j.plas.2022.100055>
- Jia, W., Pack, A., Guan, Y., Zhang, L., & Zou, B. (2025). The influence of game-based learning media on academic English vocabulary learning in the EFL context. *Computer Assisted Language Learning*, 38(5–6), 1341–1365. <https://doi.org/10.1080/09588221.2023.2276800>
- Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). *Evaluating training programs: The four levels* (3rd ed.). Berrett-Koehler.

- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 22(140), 1–55.
- Malik, H., Humaira, M. A., Komari, A. N., Fathurrochman, I., & Jayanto, I. (2021). Identification of barriers and challenges to teaching English at an early age in Indonesia: An international publication analysis study. *Linguistics and Culture Review*, 5(1), 217–229. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5n1.1485>
- Moradi, M., & Noor, N. F. B. M. (2022). The impact of problem-based serious games on learning motivation. *IEEE Access*, 10, 8339–8349. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3140434>
- Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Effect of digital game-based learning on student engagement and motivation. *Computers*, 12(9), 177. <https://doi.org/10.3390/computers12090177>
- Pan, L., Tlili, A., Li, J., Jiang, F., Shi, G., Yu, H., & Yang, J. (2021). How to implement game-based learning in a smart classroom? A model based on a systematic literature review and Delphi method. *Frontiers in Psychology*, 12, 749837. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.749837>
- Poedjiastutie, D., Mayaputri, V., & Arifani, Y. (2021). Socio-cultural challenges of English teaching in remote areas of Indonesia. *TEFLIN Journal*, 32(1), 97–116. <https://doi.org/10.15639/teflinjournal.v32i1/97-116>
- Rahmah, H., & Purnawa, A. (2026). Enhancing EFL students' learning motivation through digital game-based learning: A classroom action research study. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 5(1), 2099–2110. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v5i1.3336>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Tian, F., Yan, D. (A.), & Umar, I. N. (2026). Bridging language and discipline: The impact of digital game-based learning on technical vocabulary acquisition and motivation. *Journal of Educational Computing Research*. <https://doi.org/10.1177/07356331251414550>
- Wedyan, M., Falah, J., Elshaweeh, O., Alfalah, S. F. M., & Alazab, M. (2022). Augmented reality-based English language learning: Importance and state of the art. *Electronics*, 11(17), 2692. <https://doi.org/10.3390/electronics11172692>
- Whitton, N. (2012). Games-based learning. In N. M. Seel (Ed.), *Encyclopedia of the sciences of learning* (pp. 1337–1340). Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_437
- Xhemaili, M. (2022). The importance of the English language in public diplomacy and international relations. *Journal of Liberty and International Affairs*, 8(1), 322–339. <https://doi.org/10.47305/JLIA2281322x>
- Zhou, S. (2024). Gamifying language education: The impact of digital game-based learning on Chinese EFL learners. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1518. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-04073-3>
- Zuhri, M. S., Lidinillah, M. K., & Nashihin, M. (2025). Gamifying grammar: Enhancing students' motivation through digital game-based learning in EFL classroom. *English Language Teaching Journal*, 5(2), 147–153. <https://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/eltj/article/view/1929>