

Membangun Kepercayaan Diri dan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa SD melalui Permainan Edukatif

Sri Widyarti Ali

Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Sri Widyarti Ali

E-mail: widyartiali@ung.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan bahasa Inggris siswa sekolah dasar melalui pendekatan permainan edukatif. Kegiatan dilaksanakan di salah satu SD Islam Terpadu di Kota Gorontalo dan melibatkan 30 siswa kelas 3 selama dua hari. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif, yang melibatkan siswa secara aktif dalam permainan seperti "Simon Says", "Word Hunt", dan "Guess the Word". Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan keberanian siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Siswa yang awalnya pasif dan ragu-ragu mulai menunjukkan keberanian untuk tampil di depan kelas, berbicara, dan berinteraksi dalam bahasa Inggris. Guru juga mencatat adanya perubahan positif dalam sikap dan motivasi belajar siswa. Selain mendukung perkembangan keterampilan bahasa, kegiatan ini juga berkontribusi pada penguatan keterampilan sosial dan rasa percaya diri siswa. Pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan permainan edukatif direkomendasikan untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kata kunci - permainan edukatif, bahasa Inggris, kepercayaan diri, siswa sekolah dasar, pembelajaran partisipatif.

Abstract

This community service activity aimed to improve elementary school students' self-confidence and English language skills through an educational games approach. The activity was conducted at an Islamic elementary school in Gorontalo City and involved 30 third-grade students over two days. A participatory method was applied, actively engaging students in games such as "Simon Says," "Word Hunt," and "Guess the Word." The results showed that game-based learning significantly enhanced students' enthusiasm, participation, and willingness to speak English. Students who were initially passive and hesitant began to confidently participate, speak, and interact using English. Teachers also reported positive changes in students' attitudes and motivation toward English lessons. In addition to language skill development, the activities also supported students' social skills and self-confidence. Fun and interactive learning proved effective in creating a positive classroom atmosphere and promoting learning objectives. Therefore, the use of educational games is highly recommended for integration into English language teaching at the elementary level.

Keywords - educational games, English, self-confidence, elementary students, participatory learning

PENDAHULUAN

Penguasaan bahasa Inggris sejak usia dini merupakan aspek yang sangat krusial dalam menghadapi tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Bahasa Inggris tidak hanya menjadi bahasa internasional yang digunakan dalam komunikasi global, tetapi juga menjadi syarat penting dalam dunia pendidikan dan dunia kerja di masa depan. Oleh karena itu, kemampuan berbahasa Inggris sebaiknya mulai ditanamkan sejak jenjang sekolah dasar. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam aspek keberanian siswa untuk berkomunikasi secara lisan. Banyak siswa yang merasa canggung, takut salah dalam pengucapan, atau bahkan enggan berbicara karena takut diejek oleh teman atau ditegur oleh guru. Situasi ini sering diperburuk oleh penggunaan metode pengajaran yang bersifat satu arah, monoton, dan minim interaksi, sehingga siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, variatif, dan memotivasi. Hal ini tentunya menjadi hambatan dalam pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Inggris yang seharusnya mendorong siswa untuk aktif, percaya diri, dan terbiasa menggunakan bahasa tersebut dalam keseharian mereka, minimal dalam konteks pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang telah banyak diidentifikasi sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar bahasa asing adalah penggunaan permainan edukatif. Permainan edukatif dinilai mampu mengubah suasana belajar yang kaku menjadi lebih santai, menyenangkan, dan penuh partisipasi. Menurut Wahyuni dan Sari (2022), permainan edukatif berperan sebagai jembatan antara pembelajaran formal di dalam kelas dan bimbingan yang lebih informal, seperti peran orang tua di rumah. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga sebagai alat untuk membangun kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan diri menggunakan bahasa asing. Selain itu, permainan juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif, mengambil risiko dalam menggunakan bahasa, dan belajar dari kesalahan mereka dengan cara yang lebih alami dan tidak menekan. Dengan demikian, permainan edukatif memberikan ruang belajar yang aman dan suportif bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan bahasa mereka.

Lebih jauh, berbagai studi menunjukkan bahwa permainan edukatif juga berkontribusi terhadap peningkatan fokus dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, khususnya di mata pelajaran yang dianggap sulit atau membosankan seperti bahasa Inggris. Ridwan dan Awaluddin (2019) menyatakan bahwa penerapan permainan edukatif dapat meningkatkan konsentrasi siswa terhadap materi, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan memperbaiki kualitas interaksi antara guru dan siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa, interaksi yang baik antara guru dan siswa sangat penting, karena bahasa merupakan keterampilan yang berkembang melalui praktik dan komunikasi aktif. Permainan memungkinkan adanya proses belajar yang dialogis, dinamis, dan kolaboratif. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator, sementara siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan mereka secara lebih bebas. Selain itu, kegiatan bermain bersama juga memperkuat hubungan sosial antarsiswa dan menciptakan iklim kelas yang positif, yang sangat mendukung proses belajar yang efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disusun untuk merespons kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih interaktif dan membangun aspek afektif siswa, terutama kepercayaan diri. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar bahasa Inggris yang menyenangkan melalui permainan edukatif yang berorientasi pada aktivitas berbicara (*speaking*) dan mendengarkan (*listening*). Dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik, kegiatan ini diharapkan dapat mengatasi ketakutan siswa dalam menggunakan bahasa Inggris serta menciptakan suasana belajar yang inklusif dan partisipatif. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dasar berbahasa Inggris siswa sekolah dasar sekaligus menumbuhkan keberanian mereka untuk tampil dan berkomunikasi secara lisan dalam bahasa Inggris. Melalui pendekatan yang komunikatif dan berbasis permainan, siswa tidak

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

hanya belajar bahasa sebagai kumpulan kosakata atau tata bahasa, tetapi sebagai alat ekspresi diri dan sarana interaksi sosial yang menyenangkan dan membangun kepercayaan diri mereka sejak dini.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) di Kota Gorontalo pada bulan April 2025, selama dua hari berturut-turut. Peserta kegiatan adalah 30 siswa kelas 3 SD dengan rentang usia 8 hingga 9 tahun. Pemilihan sekolah ini berdasarkan temuan awal bahwa para siswa memiliki minat belajar bahasa Inggris, namun kurang percaya diri dalam berbicara. Di samping itu, metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Untuk itu, kegiatan ini dirancang menggunakan pendekatan partisipatif dengan memanfaatkan permainan edukatif sebagai media belajar, sehingga siswa terlibat secara aktif dan merasa lebih nyaman dalam menggunakan bahasa Inggris. Guru kelas turut dilibatkan dalam kegiatan ini guna mendukung keberlanjutan program.

Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam tiga tahap utama, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, tim menyusun modul permainan edukatif seperti “Simon Says”, “Word Hunt”, dan “Guess the Word” yang ditujukan untuk melatih keterampilan mendengarkan, berbicara, dan penguasaan kosakata dasar. Tahap pelaksanaan dilakukan langsung di kelas dengan pembukaan berupa ice breaking dan pengenalan kosakata. Siswa kemudian bermain secara individu maupun kelompok dengan bimbingan fasilitator. Setelah setiap permainan, diadakan refleksi singkat untuk memperkuat pemahaman. Tahap evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap keaktifan dan keberanian siswa dalam berbicara serta melalui masukan dari guru kelas terkait perubahan perilaku dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam aspek kepercayaan diri dan partisipasi siswa kelas 3 SD dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Pada hari pertama kegiatan, sebagian besar siswa terlihat pasif dan tampak ragu untuk merespons instruksi yang diberikan dalam bahasa Inggris. Beberapa dari mereka menunjukkan ekspresi bingung, takut salah, atau hanya mengikuti secara diam-diam tanpa berani berbicara. Namun, perubahan mulai terlihat setelah pelaksanaan sesi permainan pertama, terutama ketika permainan “Simon Says” diterapkan. Permainan ini secara efektif menarik perhatian siswa melalui instruksi gerakan yang sederhana, menyenangkan, dan familiar. Dengan cepat, suasana kelas berubah menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa mulai mengikuti instruksi dengan antusias dan berani menirukan serta mengucapkan kalimat dalam bahasa Inggris tanpa merasa tertekan.

Permainan “Word Hunt” yang dilakukan pada sesi berikutnya juga memberikan hasil yang mengembirakan. Permainan ini dirancang untuk memperkenalkan kosakata dasar dengan cara menyenangkan, yakni melalui pencarian kartu kata yang disembunyikan di dalam kelas. Para siswa tidak hanya belajar mengenali kosakata, tetapi juga berlatih membaca, mengucapkan, dan mengaitkan kata-kata tersebut dengan benda nyata atau gambar. Suasana kompetitif yang sehat muncul saat siswa berlomba menemukan kata-kata dan menyebutkannya dengan benar. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga memperkuat kemampuan kognitif mereka dalam mengenali, mengingat, dan menggunakan kata-kata tersebut dalam konteks yang relevan. Selain itu, melalui kerja kelompok dalam permainan ini, siswa belajar berkomunikasi dan bekerja sama, yang secara tidak langsung mendukung penguatan keterampilan sosial mereka.

Sementara itu, permainan “Guess the Word” memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri secara verbal dengan bebas. Dalam permainan ini, siswa harus menebak kata berdasarkan petunjuk yang diberikan oleh teman sekelompok mereka. Kegiatan ini mendorong siswa untuk berbicara dalam bahasa Inggris dan sekaligus mengasah kemampuan mereka dalam memahami makna dan penggunaan kata. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang rileks dan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa takut melakukan kesalahan. Sebaliknya, mereka justru terdorong untuk mencoba, berani mengucapkan kata-kata meskipun belum sempurna. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat secara efektif mengurangi hambatan psikologis yang sering dialami siswa dalam belajar bahasa asing, terutama rasa takut salah dan malu berbicara di depan orang lain.

Salah satu pencapaian yang paling mencolok dari kegiatan ini adalah tumbuhnya keberanian siswa untuk tampil di depan kelas. Pada awal kegiatan, hanya beberapa siswa yang bersedia mengangkat tangan atau berbicara ketika ditanya. Namun, seiring berjalannya kegiatan, semakin banyak siswa yang aktif, bahkan beberapa di antaranya secara sukarela memimpin jalannya permainan atau memberikan petunjuk kepada teman-temannya dalam bahasa Inggris. Guru kelas yang mendampingi kegiatan turut menyampaikan bahwa setelah kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan perubahan sikap yang positif dalam pelajaran bahasa Inggris di kelas reguler. Mereka menjadi lebih terbuka, percaya diri, dan aktif dalam menjawab pertanyaan maupun saat diminta membaca atau berbicara dalam bahasa Inggris. Perubahan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dan partisipasi aktif dapat memberikan dampak positif secara langsung terhadap aspek afektif siswa, terutama rasa percaya diri mereka. Berikut ini adalah Dokumentasi suasana pembelajaran saat siswa aktif berpartisipasi di kelas.



Gambar 1.
Kegiatan Belajar Bahasa Inggris Bersama Siswa SDIT

Selain itu, kegiatan ini memberikan dampak positif tidak hanya kepada siswa, tetapi juga kepada guru yang turut terlibat. Guru mendapatkan pemahaman baru bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan ternyata sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada pelajaran yang dianggap sulit. Guru mengakui bahwa sebelumnya mereka cenderung menggunakan metode ceramah atau hafalan kosakata tanpa banyak aktivitas interaktif. Melalui kegiatan ini, guru termotivasi untuk mulai mencoba pendekatan-pendekatan baru dalam mengajarkan bahasa Inggris, misalnya dengan mengadaptasi beberapa permainan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini ke dalam pembelajaran rutin. Hal ini tentu menjadi nilai tambah dari kegiatan, karena menciptakan dampak berkelanjutan melalui perubahan praktik mengajar.

Berdasarkan pengamatan selama dua hari kegiatan, tampak bahwa penggunaan permainan edukatif tidak hanya memberikan manfaat dari segi penguasaan bahasa, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Dalam suasana bermain, siswa belajar mengelola emosi saat menang atau kalah, belajar menunggu giliran, serta menghargai kontribusi teman. Interaksi yang terjadi selama permainan memperlerat hubungan antarsiswa dan menciptakan iklim belajar yang kondusif dan suportif. Dengan demikian, permainan edukatif berfungsi tidak hanya

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

sebagai alat bantu belajar bahasa, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan penguatan nilai-nilai sosial di lingkungan sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis permainan edukatif sangat relevan dan efektif diterapkan pada pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas rendah. Model pembelajaran yang dikembangkan dalam kegiatan ini dapat menjadi alternatif yang aplikatif dan mudah diterapkan oleh guru di kelas. Selain membantu siswa memahami bahasa Inggris dengan cara yang lebih menarik dan bermakna, pendekatan ini juga berkontribusi dalam membentuk kepercayaan diri dan antusiasme siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, program semacam ini patut untuk direplikasi di sekolah-sekolah lain, baik melalui pelatihan guru, kegiatan pengabdian lanjutan, maupun kolaborasi dengan pihak sekolah secara lebih luas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar memberikan dampak yang sangat positif terhadap peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan berbahasa Inggris siswa. Permainan yang dirancang secara komunikatif, menyenangkan, dan partisipatif mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta berani untuk berbicara dan berinteraksi menggunakan bahasa Inggris, tanpa takut melakukan kesalahan. Selain itu, kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan yang berbasis pengalaman langsung dan interaksi sosial dapat mendorong perubahan sikap belajar yang signifikan, terutama dalam aspek afektif seperti motivasi, keberanian, dan kerja sama. Peran guru juga sangat penting dalam mendukung keberhasilan metode ini, karena keterlibatan mereka membantu memastikan keberlanjutan dan integrasi kegiatan ke dalam pembelajaran rutin di kelas. Oleh karena itu, pendekatan permainan edukatif sangat disarankan untuk diadopsi secara lebih luas dalam pembelajaran bahasa asing di sekolah dasar, baik melalui pengembangan materi ajar, pelatihan guru, maupun integrasi ke dalam kurikulum, agar tercipta pengalaman belajar bahasa yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1–47. <https://doi.org/10.1093/applin/I.1.1>
- Ridwan, R., & Awaluddin, A. (2019). Pengaruh Media Lagu dan Permainan Edukatif terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Madaniyah*, 4(1), 45–56.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Wahyuni, A., & Sari, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Gim Edukasi terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 656–666. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i2.6300>
- Wahyuni, S., & Prasetyo, H. (2020). Permainan edukatif sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 101–109.