

**Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia**  
**Volume 4, Nomor 10, Januari 2025, Halaman 1-3**  
**Licensed by CC BY-SA 4.0**  
**ISSN: [2986-7002](https://doi.org/10.5281/zenodo.14614192)**  
**DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14614192>**

## **Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Media Pembelajaran Berbasis Video Edukasi untuk Siswa Sekolah Dasar**

**Nurlaila Husain<sup>1</sup>, Manda Rohandi<sup>1\*</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Gorontalo

\*Email korespondensi: [mandarohandi@ung.ac.id](mailto:mandarohandi@ung.ac.id)

### **ABSTRAK**

Pembelajaran Bahasa Inggris pada anak-anak sering menghadapi tantangan dalam hal motivasi dan keterlibatan, terutama ketika metode pengajaran yang digunakan bersifat monoton dan kurang menarik, yang dapat menyebabkan kebosanan serta menurunnya minat belajar. Untuk mengatasi masalah ini, sebuah program pengabdian bertujuan untuk mengintegrasikan video pembelajaran yang sudah ada ke dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan pendekatan gamifikasi, yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Metode yang digunakan dalam program ini mencakup pemilihan video pembelajaran yang relevan dan menarik, pengembangan materi pembelajaran yang mengintegrasikan konten video secara efektif, serta implementasi metode ini dalam pembelajaran dengan melibatkan anak-anak tingkat SD. Hasil dari penerapan metode ini menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Anak-anak yang sebelumnya cenderung pasif dalam pembelajaran kini lebih berpartisipasi aktif, menunjukkan minat yang lebih besar dalam belajar Bahasa Inggris. Selain itu, video pembelajaran juga mendapatkan umpan balik positif dari anak-anak, yang merasa bahwa belajar Bahasa Inggris melalui pendekatan ini menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

**Kata kunci:** Gamifikasi, Pembelajaran Bahasa Inggris, Video edukasi.

---

#### Article Info

Received date: 01 Desember 2024

Revised date: 30 December 2024

Accepted date: 08 Januari 2025

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran Bahasa Inggris pada anak-anak khususnya anak Sekolah Dasar sering kali menghadapi tantangan dalam hal motivasi dan keterlibatan siswa. Metode pengajaran tradisional yang monoton dapat menyebabkan kebosanan dan kurangnya minat belajar (Jusuf, 2016). Untuk mengatasi hal ini, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah gamifikasi, yaitu penggunaan elemen permainan dalam konteks pembelajaran. Gamifikasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk pembelajaran bahasa (Rahmani, 2020). Dengan mengintegrasikan elemen permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi materi.

Penggunaan media visual, seperti video edukasi, dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam memperkuat pengertian dan memotivasi anak dalam belajar (Annisa et al., 2019). Video edukasi yang dirancang dengan elemen gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Program pengabdian ini bertujuan untuk mengintegrasikan video pembelajaran yang sudah ada ke dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan pendekatan gamifikasi. Diharapkan, media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan berbahasa Inggris anak-anak melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

## **METODE**

Program ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

**Pemilihan Video Pembelajaran:** Tim pengabdian melakukan seleksi terhadap berbagai video pembelajaran Bahasa Inggris yang tersedia untuk anak-anak.

**Pengembangan Materi Pembelajaran:** Materi pembelajaran disusun dengan mengintegrasikan konten dari video terpilih, mencakup topik-topik seperti salam, keluarga, dan buah-buahan.

**Implementasi dalam Pembelajaran:** Video yang telah dipilih diujicobakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan anak-anak. Siswa diajak untuk menonton video dan berpartisipasi dalam aktivitas yang dirancang berdasarkan konten video.

**Evaluasi dan Umpan Balik:** Setelah implementasi, dilakukan evaluasi untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Data dikumpulkan melalui observasi dan refleksi akhir pembelajaran dengan siswa untuk menilai peningkatan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman materi oleh siswa.

## **HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK**

Implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi menunjukkan hasil yang positif. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Mereka terlibat dalam aktivitas yang dirancang berdasarkan video edukasi dengan semangat dan menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi yang disajikan.

Data evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman materi oleh siswa. Hasil evaluasi penggunaan video menunjukkan adanya peningkatan minat belajar, yang mengindikasikan bahwa siswa dapat memahami dan mengingat kosakata serta konsep tata bahasa dengan lebih baik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Elemen permainan seperti tantangan, poin, dan penghargaan dapat memicu semangat belajar dan membuat siswa lebih termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Seventilofa, 2021). Selain itu, gamifikasi dapat mengurangi stres dan kecemasan yang sering dialami siswa dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif (IELC, 2022).

Integrasi media visual, seperti video edukasi, memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam. Video edukasi dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, membantu siswa dalam memahami konsep yang diajarkan (Annisa et al., 2019). Selain itu, penggunaan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara pada anak-anak (Herlambang, 2021).

Kombinasi antara gamifikasi dan media video dalam pembelajaran Bahasa Inggris menciptakan metode yang interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman materi dan keterampilan bahasa. Dengan demikian, siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien.

Namun, penting untuk memastikan bahwa konten video yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu, sebaiknya selektif dalam memilih video yang relevan dan mendukung tujuan pembelajaran. Selain itu, perlu adanya keseimbangan antara elemen permainan dan materi edukatif agar tujuan pembelajaran tetap tercapai tanpa mengorbankan kualitas pendidikan.

Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan menunjukkan peningkatan partisipasi aktif selama proses pembelajaran.

(IELC, 2022). Hal ini sejalan dengan temuan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa (Seventilofa, 2021).

Penggunaan video edukasi sebagai media pembelajaran juga berdampak positif terhadap pemahaman materi oleh siswa. Materi yang disampaikan melalui video lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka (Annisa et al., 2019). Selain itu, video animasi dapat membantu dalam pengenalan keterampilan menyimak dan berbicara Bahasa Inggris pada anak-anak (Herlambang, 2021).

Dampak lain yang signifikan adalah peningkatan keterampilan berbahasa Inggris siswa. Melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, siswa dapat mengembangkan kosakata, pemahaman tata bahasa, serta keterampilan menyimak dan berbicara dengan lebih baik. Hal ini penting dalam membekali siswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa Inggris secara efektif.

Selain itu, pendekatan ini juga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris. Dengan lingkungan belajar yang mendukung dan metode yang menarik, siswa merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam berpartisipasi dan menggunakan Bahasa Inggris dalam berbagai konteks.

## KESIMPULAN

Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak, khususnya siswa SD melalui penggunaan media video edukasi, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, penggunaan video edukasi yang dipadukan dengan elemen permainan mampu meningkatkan pemahaman materi oleh siswa. Materi yang disampaikan melalui video lebih mudah dipahami dan diingat, membantu siswa dalam menguasai kosakata dan konsep tata bahasa dengan lebih baik. Dengan demikian, metode ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak, guna mencapai hasil belajar yang optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, P., Muryanti, E., & Yuliawati, N. (2019). Pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(2), 227-237.
- Herlambang, N. Z. (2021). Pemanfaatan media video animasi YouTube Kids dalam pengenalan keterampilan menyimak dan berbicara Bahasa Inggris anak. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia.
- IELC. (2022). Gamifikasi untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Diakses dari IELC
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1-6.
- Rahmani, E. F. (2020). The benefits of gamification in the English learning context. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 7(1), 32-47.
- Seventilofa, I. G. N. O. (2021). Dampak gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 10(3), 31-40.