

Penerapan *Game-Based Learning* Untuk Peningkatan English Vocabulary di LKSA Yayasan Panti Asuhan Sumber Karya El Ministry

Sunanda Alam Muliawan¹, Iwan Fauzi², Richard Ferry Nugraha³, Hikmal Maulana Nasution⁴, Sonia Vriska Yulinda Jami⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Palangka Raya, Indonesia

Received : 9 Juli 2025, Revised : 12 Juli 2025, Published : 21 Juli 2025

Corresponding Author

Nama Penulis: Sunanda Alam Muliawan

E-mail: sunandaalammuliawan@gmail.com

Abstrak

Penguasaan kosakata khusus dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi tantangan bagi anak-anak di LKSA Yayasan Panti Asuhan Sumber Karya El Ministry karena keterbatasan dalam metode ataupun pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan penguasaan kosakata dan juga minat belajar anak melalui pendekatan game based learning (GBL). Dalam kegiatan ini metode yang digunakan adalah Asset-Based Community Development (ABCD) dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan selama lima pertemuan tanpa menghitung pembuka dan penutup. Hasil dari kegiatan menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata sebesar 27,4% serta peningkatan minat, partisipasi aktif, dan kepercayaan diri anak-anak dalam belajar bahasa Inggris. Pembelajaran dengan Game Based Learning (GBL) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inklusif. Temuan ini menegaskan bahwa GBL efektif sebagai alternatif metode pembelajaran bahasa Inggris di lingkungan dengan keterbatasan sumber daya.

Kata kunci - game-based learning, penguasaan kosakata, pembelajaran interaktif, anak panti asuhan, pengabdian masyarakat

Abstract

Mastery of vocabulary specifically in English language learning is a challenge for children at LKSA Yayasan Panti asuhan Sumber Karya El Ministry due to limited methods or interesting and interactive learning approaches. This community service aims to improve vocabulary mastery and also children's interest in learning through a game-based learning (GBL) approach. In this activity, the method used is Asset-Based Community Development (ABCD) with the implementation of game-based learning for five meetings without counting the opening and closing. The results of the activity showed an increase in vocabulary mastery by 27.4% as well as an increase in children's interest, active participation, and confidence in learning English. Game-based learning (GBL) creates a fun and inclusive learning atmosphere. The findings confirm that GBL is effective as an alternative English learning method in resource-limited environments.

Keywords - game-based learning, vocabulary acquisition, interactive learning, orphanage children, community service

How To Cite : Muliawan, S. A., Fauzi, I., Nugraha, R. F., Nasution, H. M., & Jami, S. V. Y. (2025). Penerapan *Game-Based Learning* Untuk Peningkatan English Vocabulary di LKSA Yayasan Panti Asuhan Sumber Karya El Ministry. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(4), 939-951. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i4.299>

Copyright ©2025 Sunanda Alam Muliawan, Iwan Fauzi, Richard Ferry Nugraha, Hikmal Maulana Nasution, Sonia Vriska Yulinda Jami

PENDAHULUAN

Pendidikan muncul sebagai dasar dalam membangun suatu masyarakat yang berdaya saing. Melalui pendidikan seorang individu dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Juita et al., 2024). Terutama dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris anak-anak yang berada di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) yang sering menghadapi berbagai hambatan dalam mendapatkan pendidikan yang optimal. Termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pendidikan bahasa Inggris memiliki peran krusial dalam perkembangan komunitas, baik di tingkat lokal maupun global. Pendidikan bahasa Inggris tidak hanya berfokus pada penguasaan bahasa karena sebagai sebuah bidang keilmuan keterampilan berkomunikasi yang efektif juga diperlukan dalam konteks pembangunan komunitas (Hananuraga, 2022).

Penguasaan bahasa Inggris, terutama kosakata, merupakan aspek krusial dalam komunikasi global serta pengembangan keterampilan abad ke-21 (Rao, 2019). Namun, metode pengajaran tradisional seringkali kurang efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, khususnya bagi anak-anak yang tinggal di panti asuhan yang memiliki akses terbatas pada sumber belajar yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar mereka. Salah satu kendala utama dalam belajar bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata (*vocabulary*). Kosakata menjadi dasar yang penting untuk keterampilan berbahasa, mencakup membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Hastuti et al., 2024). Namun, banyak anak, khususnya yang berada di panti asuhan, menghadapi tantangan dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris mereka, disebabkan oleh minimnya sumber belajar yang menarik dan metode pembelajaran yang kurang interaktif.

Seperti yang terjadi di LKSA Yayasan Sumber Karya El Ministry adalah sebuah lembaga yang berfokus pada pengasuhan anak-anak yang kurang beruntung. Anak-anak disini menghadapi keterbatasan dalam mendapatkan pendidikan yang optimal, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu masalah yang dihadapi adalah minimnya metode pengajaran yang menarik untuk menumbuhkan minat belajar mereka dan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris. Dengan masih digunakannya metode pengajaran tradisional yang berbasis hafalan atau menurut buku saja sering kali membuat anak-anak merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar (Octaberlina, 2023).

Anak-anak di LKSA Yayasan Panti Asuhan Sumber Karya El Ministry memiliki semangat belajar yang tinggi, namun masih menghadapi keterbatasan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris yang menjadi dasar penting dalam keterampilan berbahasa. Kurangnya metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sering kali menjadi hambatan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar mereka. Untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini menawarkan solusi berupa pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan (*Game-Based Learning*) yang dirancang untuk meningkatkan penguasaan kosakata secara efektif dan menyenangkan. Melalui pendekatan ini, anak-anak diharapkan lebih termotivasi dalam belajar dan mampu mengembangkan kemampuan bahasa Inggris mereka secara bertahap. Selain itu, kurangnya sumber daya seperti media pembelajaran interaktif, buku yang sesuai dengan kebutuhan mereka terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta tenaga pengajar yang mampu menerapkan metode inovatif juga menjadi tantangan tersendiri. Akibatnya, kemampuan berbahasa Inggris anak-anak di LKSA masih terbatas, yang dapat berdampak pada keterampilan komunikasi mereka terutama ketika berbicara di depan atau mengungkapkan pendapat. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan agar anak-anak lebih termotivasi dalam belajar. Penggunaan metode yang berbasis permainan sambil belajar, aktivitas kreatif seperti bernyanyi, bercerita, serta bermain dapat membantu meningkatkan pemahaman dan minat mereka dalam belajar bahasa Inggris (Suryaningsih et al., 2023).

Pembelajaran dengan pendekatan berbasis permainan atau *Game-Based Learning* (GBL) kini telah menjadi metode yang semakin digemari oleh para pendidik. Hal ini disebabkan karena semakin menurunnya minat belajar anak dalam belajar, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Menurut studi oleh (Malakouti et al., 2024) yang berjudul "*The Impact of Educational Game-based Learning on Vocabulary Acquisition among Iranian Pre-A1 EFL Learners*" menunjukkan bahwa anak yang menerima pengajaran dengan pendekatan *Game-Based Learning* memiliki peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata dibandingkan dengan mereka yang belajar melalui metode konvensional. Dapat dilihat dari hasil yang ditemukan di dalam penelitian ini dimana ada peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata dari *group experiment* yaitu ($M = 81.2273$, $SD = 11.58584$, $SE = 2.47011$) jika dibandingkan dengan *control group* yaitu ($M = 61.8182$, 21.81936 , 4.65190), $t(42) = -3.685$, $p = 0.001$,

game based learning secara statistik lebih efektif daripada metode tradisional ($p < 0.01$) untuk penguasaan kosakata bahasa Inggris pelajar pemula, khususnya dalam konteks keterbatasan sumber belajar. Penelitian lain mengenai game based learning dapat diketahui dari (Perdana et al., 2025) dengan judul "*Game Based Learning Using Construct for Basic English Vocabulary at Elementary School Students*", membuktikan bahwa pengaplikasian game dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan minat anak dan memfasilitasi pemahaman kosakata dengan cara yang menyenangkan. Penelitian ini telah memberikan bukti bahwa *Game-Based Learning* yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa memahami kosakata dasar bahasa Inggris dengan efektif. Ini disebabkan oleh anak-anak tidak hanya belajar secara pasif tetapi juga turut berperan aktif seperti berinteraksi dengan isi konten pembelajaran. Adapun, penelitian yang lain oleh (Widiana, 2022) dengan judul "*Game-Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*", Bisa ditemukan penerapan game based learning dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sains. Meskipun fokus utama penelitian adalah pembelajaran sains, temuan ini juga dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa Inggris. Dimana game yang menarik dan interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif menyebabkan peningkatan motivasi dan minat anak untuk belajar bahasa Inggris. Dalam penelitian ini menekankan pentingnya ada inovasi dalam metode pembelajaran agar dapat mengatasi kebosanan yang sering dialami oleh anak maupun siswa dalam pembelajaran konvensional. Adapun bukti empiris yang dapat ditemui dari (Mulati et al., 2024) "*Implementasi Game-Based Learning untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa di UPT SD Negeri Sukaratu*" yang membuktikan bahwa terjadinya peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa yang berada di kelas 5 UPT SD Negeri Sukaratu dengan menggunakan pendekatan Game Based Learning (GBL) membawa suasana pembelajaran siswa menjadi lebih menyenangkan dan siswa pun juga terlihat lebih percaya diri dalam penggunaan kosakata berbasis bahasa Inggris. Keempat artikel ini menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran bahasa tidak hanya meningkatkan pemahaman kosakata, tetapi juga dapat meningkatkan minat dan motivasi anak ataupun siswa.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di LKSA Yayasan Panti Asuhan Sumber Karya El Ministry dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak-anak melalui pendekatan game based learning (GBL). Permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya penguasaan kosakata serta kurangnya minat belajar karena metode pembelajaran yang kurang variatif. Untuk itu, pendekatan berbasis permainan dipilih sebagai solusi yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif anak-anak dalam proses belajar. Kegiatan dilaksanakan melalui serangkaian permainan edukatif yang dirancang secara tematik dan disesuaikan dengan level kemampuan anak.

Kontribusi mendasar dari program ini terhadap anak-anak di LKSA Yayasan Panti Asuhan Sumber Karya El Ministry adalah memberikan akses pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menyenangkan, relevan, dan mudah dipahami melalui pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris, tetapi juga membangun rasa percaya diri, kemampuan berpikir kritis, dan kerja sama dalam kelompok. Dengan suasana belajar yang interaktif yang tercipta oleh permainan itu pula anak-anak lebih dapat terlibat secara aktif sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan (Agustina et al., 2024). Program ini turut mendukung tumbuhnya motivasi belajar dan membuka peluang mereka untuk memiliki keterampilan bahasa yang berguna di masa depan, baik dalam pendidikan maupun dunia kerja.

METODE

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD), yaitu pendekatan yang berfokus pada penguatan dan pemanfaatan aset atau potensi yang telah dimiliki oleh komunitas (Nugraha et al., 2025). Langkah awal dari yang dilakukan adalah *Focus Group Discussion* (FGD) bersama pengasuh untuk mengidentifikasi kebutuhan serta aset yang mereka miliki. Berdasarkan hasil FGD yang dilakukan pada minggu pertama pertemuan bersama pengasuh, ditemukan bahwa kekuatan utama di LKSA YAYASAN PANTI ASUHAN SUMBER KARYA EL MINISTRY yang berada di Jl. P. Junjung Buih III Gang P. Kameloh No.4, Langkai, Kec. Pahandut, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia. ini adalah menjadi salah satu dari sedikit komunitas yang menyediakan tempat tinggal dan kesempatan belajar untuk

anak-anak secara setara bagi anak-anak dari keluarga kurang mampu. Temuan ini kemudian menjadi dasar dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan berikutnya. Tujuan dari pengabdian ini adalah Dokumentasi Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat terkhususnya yang berada di LKSA Yayasan Sumber Karya El Ministry serta peningkatan dari segi aspek kognitif anak seperti skor tes kosakata minimal 25-30% dan juga peningkatan aspek afektif anak mulai dari minat, rasa percaya diri, dan kebiasaan berkomunikasi secara aktif.

Kegiatan pengabdian ini dibagi menjadi 3 bagian yang pertama adalah persiapan lalu pelaksanaan dan terakhir adalah refleksi. Pelaksanaan persiapan kegiatan dimulai dengan identifikasi awal terhadap kemampuan dan kebutuhan belajar anak-anak asuh di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA). Observasi dilakukan pada pertemuan pertama melalui sesi perkenalan diri dan vocabulary test dan interaksi langsung. tim pengabdian merancang program pembelajaran yang berbasis permainan (*Game-Based Learning*) dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata (*vocabulary*). Setiap pertemuan memiliki tema yang berbeda dan dipadukan dengan jenis permainan yang sesuai, guna menciptakan suasana belajar yang interaktif. Kegiatan pelaksanaan melibatkan berbagai jenis permainan interaktif sesuai tema harian untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Strategi ini sejalan dengan temuan (Al-Khayat et al., 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dengan tujuan pembelajaran yang jelas mampu mendorong interaksi, pemikiran kritis, dan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi. Berikut adalah rincian pelaksanaan pertemuan:

1. Hari Pertama – Tema: *Introduction and test*
Kegiatan dimulai dengan permainan *Name Chain* untuk memperkenalkan diri dan mengobservasi kemampuan awal siswa serta melakukan pre-test
2. Hari Kedua – Tema: *Learning A B C*
Permainan *Scavenger Hunt* digunakan untuk mencari sebanyak-banyaknya benda atau kata dalam bahasa Inggris yang ditemukan di sekitar.
3. Hari Ketiga – Tema: *Know Your Days, Month, and Year*
Permainan *Find the Months* dan penyusunan hari dalam bahasa Inggris digunakan untuk memperkuat pemahaman tentang waktu.
4. Hari Keempat – Tema: *Fruits and Animals*
Menggunakan permainan *I Spy With My Little Eyes*, *Crossword Fruit*, dan *Animal Sounds* untuk memperkaya kosakata (*vocabulary*) kategori buah dan hewan.
5. Hari Kelima – Tema: *Daily Activities*
Permainan *Find Someone Who and What's My Routine* dilakukan dengan aktivitas bertanya dan menebak berdasarkan gerakan.

Selama pelaksanaan, tim peneliti juga menyediakan lembar aktivitas, media gambar, serta materi visual lain yang mendukung kegiatan belajar dan pembelajaran. Kegiatan ini pula dilakukan dalam suasana non formal namun terstruktur, sehingga anak-anak merasa nyaman dan tidak tertekan saat proses pembelajaran berlangsung. Evaluasi pula dilakukan secara formatif melalui pengamatan langsung terhadap partisipasi, kemampuan memperkenalkan diri, serta peningkatan pengetahuan kosakata dari minggu ke minggu. Dan juga di akhir program pengabdian kepada masyarakat ini akan dilakukannya kuesioner sederhana sebagai refleksi kegiatan, untuk mengetahui persepsi dan minat anak asuh terhadap metode serta pendekatan *Game-Based Learning*.

Diharapkan melalui metode ini, para anak asuh tidak hanya memperoleh peningkatan dalam aspek kognitif (penguasaan kosakata) tetapi juga aspek afektifnya, yaitu tumbuhnya minat belajar, rasa percaya diri, dan kebiasaan berkomunikasi secara aktif seperti yang diungkapkan oleh (Rahmadani & Saman, 2024) dimana *Game-Based Learning* dapat mengubah persepsi siswa yang bermula dari tidak termotivasi belajar menjadi mempunyai motivasi dan emosi yang positif terhadap pembelajaran. Penerapan pendekatan *Game-Based Learning* ini pula diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang berkelanjutan bagi lembaga maupun relawan yang mendukung pendidikan anak-anak di panti asuhan. Serta pendekatan ini mendukung teori sosiokultural Vygotsky dikutip oleh (Akkaya & Zabitgil Gülseren, 2016), yang menekankan pentingnya pembelajaran kolaboratif dan zona perkembangan proksimal. Ketika anak-anak bermain sambil belajar, mereka tidak hanya mengembangkan kompetensi bahasa, tetapi juga keterampilan sosial dan emosional mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Penerapan *Game-Based Learning*

Untuk Peningkatan *English Vocabulary* Di Lkxa Yayasan Panti Asuhan Sumber Karya El Ministry” telah selesai dilaksanakan yang diselenggarakan selama enam pertemuan termasuk pembukaan dan penutup, enam pertemuan yang dilakukan dalam kurun waktu enam minggu pada bulan maret dan april ini bertujuan utama untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa inggris menggunakan pengaplikasian dan pendekatan Game Based Learning (GBL). Dapat dilihat bahwa hampir setiap minggunya para anak asuh yang hadir pada sesi belajar dan pembelajaran mencapai sekitar 9-13 orang walaupun jumlah masih bisa berubah tergantung ada tidak anak asuh yang berada di tempat. Dalam setiap pertemuannya dirancang dengan tema-tema dan permainan tertentu untuk menstimulasi minat dan partisipasi peserta, serta peneliti juga menggunakan rewards and punishment technique dalam melakukan pengajaran. Adapun rincian kegiatan dapat dilihat melalui gambaran umum berikut :

1. Hari pertama pada Jumat, 07 Maret 2025 dengan Tema : *Introduction*



Gambar 1. Pengerjaan pretest sebelum memasuki meeting selanjutnya



Gambar 2. Perkenalan dalam bahasa Inggris melalui game *Name Chain*

Aktivitas ini digunakan untuk observasi awal dan pre test dalam bentuk perkenalan diri dan soal. Dimana hasil observasi dan pre test ini dijadikan acuan untuk meningkatkan dan menerapkan pembelajaran para anak asuh untuk kedepannya. Dan dari hasil observasi ini pula peneliti dapat melihat bahwa hampir seluruh anak asuh belum memiliki keterampilan berbicara yang memadai dan memiliki penguasaan kosa kata yang minim.

2. Hari kedua pada Jumat, 14 Maret 2025 dengan Tema: Learning A B C
Permainan: *Scavenger Hunt*

Anak-anak diminta mencari benda di sekitar mereka sebanyak mungkin dan menyebutkannya dalam bahasa Inggris. Aktivitas yang dibuat untuk memfamiliarikan anak-anak

dengan kosa kata dalam bahasa Inggris seperti disini para anak-anak mulai belajar lagi tentang cara penyebutan huruf alfabet dan menambah kosakata mereka dengan melihat ke sekeliling mereka benda-benda apa saja yang mereka tahu nama dalam bahasa Inggrisnya. Contoh saja, awalan huruf B lalu mereka melihat ke sekitar apa benda dalam bahasa Inggris yang berawalan dengan B dan bisa saja mereka menjawab Book karena buku ada disekitar mereka.



Gambar 3. Permainan *Scavenger Hunt* yang dibantu oleh peneliti.



Gambar 4. Pengenalan alfabet dalam Bahasa Inggris serta *Vocabulary* secara umum.

3. Hari ketiga pada Jumat, 21 Maret 2025 dengan Tema: Know Your Days, Month, and Year



Gambar 5. Permainan *Vocabulary Sorting*. Permainan: *Find the Months dan Vocabulary Sorting*.



Gambar 6. Permainan *Find Your Month*.

Permainan: *Find the Months dan Vocabulary Sorting*.

Peserta mencari nama bulan berdasarkan perayaan tertentu yang telah disebar menggunakan flash cards di lantai lalu mereka harus berdiri di bulan yang tepat, kemudian games tentang menyusun nama-nama hari secara berurutan dalam bahasa Inggris. Aktivitas ini dibuat untuk menambah kosakata anak-anak dalam mengingat hari, bulan dan tahun, melatih kemampuan mendengar dan merespon dengan cepat, membantu anak-anak mengingat urutan waktu seperti hari, bulan, dan tahun dalam bahasa Inggris secara menyenangkan dan juga mendorong kerja sama dan komunikasi antar peserta.

4. Hari keempat pada Jumat, 11 April 2025 dengan Tema: *Fruits and Animals*.



Gambar 7. Permainan *I Spy With My Little Eyes* yang dibagi menjadi dua kelompok.



Gambar 8. Permainan *Crossword Fruit*

Permainan: I Spy With My Little Eyes, Crossword Fruit, dan Animal Sounds

Permainan tebak-tebakan dengan petunjuk visual dan suara yang mengasah pemahaman kosakata tentang buah dan hewan. Melalui permainan ini, anak-anak dapat memperluas pengetahuan mereka tentang nama-nama buah dan hewan dalam Bahasa Inggris secara menyenangkan dan interaktif. Selain itu, aktivitas ini juga melatih kemampuan mendengar, memahami petunjuk, dan mengenali benda berdasarkan ciri-ciri visual maupun suara. Dengan metode yang melibatkan tebak-tebakan, suara, dan teka-teki, anak-anak belajar dengan cara yang aktif sehingga meningkatkan daya ingat dan keterampilan berpikir cepat. Permainan ini juga mendorong partisipasi aktif dan membangun rasa percaya diri dalam menggunakan kosakata Bahasa Inggris di situasi yang sederhana dan sehari-hari.

5. Hari kelima pada Jumat, 25 April 2025 dengan Tema: Daily Activities.



Gambar 9. Permainan *What's My Routine* yang diperagakan oleh satu orang dari dua kelompok.



Gambar 10. Pengerjaan post-test dan kuesioner yang dilakukan oleh anak-anak.

Permainan: Find Someone Who dan What's My Routine

Permainan sosial yang mendorong anak-anak untuk bertanya dan memperagakan rutinitas harian dalam bahasa Inggris. Disini para anak-anak terlihat sangat ceria mengikuti kegiatan pembelajaran, aktivitas ini disusun untuk anak-anak mengerjakan post test mereka setelah melakukan praktek memperagakan aktivitas. Kemudian dilanjutkan pada pertemuan ke 5 untuk melakukan kuesioner mengenai nilai afektif mereka apakah sudah mencapai kriteria yang ditentukan para peneliti.

Dari hasil kegiatan menunjukkan jika metode Game Based Learning efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata anak-anak yang berada di panti asuhan. Dapat para peneliti akui bahwa pada awal tahap kegiatan, sebagian besar anak asuhan hampir tidak memiliki kemampuan berbicara dan tidak sedikit mereka juga menunjukkan ketidak tertarik terhadap Bahasa Inggris. Namun, setelah melalui lima kali pertemuan dengan pendekatan *Game-Based Learning*, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari sisi kognitif (penguasaan kosa kata mereka) dan afektif (motivasi belajar) yang terlihat

pada pertemuan demi pertemuan. Dan juga, para peneliti menemukan bahwa *Game-Based Learning* memiliki potensi dan terbukti dapat meningkatkan kemampuan kosakata dan keterlibatan belajar pada anak-anak di lingkungan kurang beruntung, dengan melihat kelebihan dari *Game-Based Learning (GBL)* itu sendiri dimana pendekatan yang sangat fleksibel, contohnya saja *Game-Based Learning* dapat diterapkan baik dengan media teknis maupun non teknis, sehingga sangat cocok untuk berbagai latar belakang dan usia anak. Pada beberapa tempat seperti misalnya panti asuhan, dimana rentang usia dan kemampuan anak sangat bervariasi, pendekatan ini sangat sesuai dengan keadaan mereka sekarang (Deviyanti et al., 2021). Para peneliti kemudian mengeluarkan asumsi bahwa *Game Based Learning* terbukti dapat membangkitkan motivasi intrinsik dan khususnya ekstrinsik anak yang berasal dari dalam diri individu maupun dari luar diri anak untuk belajar karena senang dan puas.

Menurut (Pham, 2022), strategi ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat anak dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris, tetapi juga dapat menambah dan memperkuat kemampuan retensi mereka. Hal ini sejalan dengan hasil kegiatan yang telah para peneliti lakukan juga di LKSA Yayasan Sumber Karya El Ministry, dimana anak-anak menunjukkan perkembangan minat dan antusiasme terhadap pembelajaran bahasa Inggris melalui berbagai jenis permainan. Temuan dalam pengabdian masyarakat ini sejalan dengan (Ren et al., 2024) yang menegaskan bahwa permainan edukatif dapat berdampak positif terhadap pembelajaran dan motivasi terutama pada motivasi ekstrinsik anak di dalam berbagai konteks pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa potensi dari *Game Based Learning (GBL)* dapat menciptakan pengalaman belajar bahasa Inggris yang lebih menarik dan inklusif. Adapun, tanggapan positif dari anak-anak juga menjadi salah satu indikator keberhasilan pendekatan ini. Mereka mengungkapkan bahwa ketika mereka belajar melalui permainan itu dapat membuat proses belajar mereka lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran formal di sekolah. Pada akhirnya pembelajaran tidak lagi dianggap sebagai beban, melainkan sebagai pengalaman bermain yang penuh dengan makna.

Setelah lima pertemuan, anak-anak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan observasi akhir dan post test yang dilakukan oleh tim peneliti, sebagian besar peserta sudah mampu memperkenalkan diri dengan percaya diri, menyebutkan hari, bulan, nama buah, hewan, dan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Inggris. Kriteria keberhasilan yang ditentukan oleh tim peneliti adalah peningkatan penguasaan kosakata sebesar 27,4%, yang dapat dikatakan telah tercapai secara umum. Selain itu, kuesioner singkat yang dibagikan kepada peserta menunjukkan bahwa hampir 100% anak merasa bahwa pembelajaran *Game Based Learning* dapat membantu mereka memahami dan mengingat kosakata lebih mudah. Tingkat kehadiran dan partisipasi aktif selama kegiatan juga terbilang cukup tinggi, menunjukkan bahwa *Game-Based Learning (GBL)* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan inklusif serta interaktif. Rincian perhitungan dapat dilihat melalui hasil dan pembahasan dibawah.

Untuk mengevaluasi efektivitas metode *Game-Based Learning (GBL)* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak-anak di LKSA Yayasan Sumber Karya El Ministry, digunakan desain pre-test dan post-test. Tes kosakata dilakukan sebelum dan sesudah lima kali sesi pembelajaran berbasis game based learning. Berdasarkan analisis *Paired Samples T-Test* menggunakan *SPSS*, diperoleh hasil rata-rata skor pre-test adalah 15,73 dan rata-rata skor post-test adalah 20,04 dengan nilai *mean (m) = -10,455* serta signifikansi (*p*) = <0,001 lebih kecil dari (*n*) 0,05 maka *Games Based Learning* berdampak positif pada peningkatan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Table 1. Hasil analisis *Paired Samples T-Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Post test	-10,455	4,719	1,423	-13,625	-7,284	-7,347	10	<,001

Karena nilai signifikansi berada di bawah angka (n) 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor pre-test dan post-test. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan *Game-Based Learning* memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata peserta. Berdasarkan hasil pengujian, rata-rata nilai pre-test peserta adalah 15,73, sementara nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 20,04. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 27,4% dari rata-rata nilai pre-test ke post-test setelah penerapan metode *Game-Based Learning* diterapkan, yang mana sudah memenuhi tujuan penelitian yaitu memerlukan kenaikan sebesar 25-30%. secara statistik peningkatan ini sangat signifikan, dengan nilai signifikansi (p) sebesar $<0,001$ berdasarkan hasil uji *Paired Samples T-Test*. Hal ini menandakan bahwa peningkatan yang terjadi bukanlah hasil dari kebetulan, melainkan merupakan dampak langsung dari intervensi pembelajaran yang diterapkan. Dengan demikian, peningkatan sebesar 27,4% dapat dianggap sebagai sebuah keberhasilan yang berarti dan memberikan dampak positif, terutama dalam konteks pembelajaran di lingkungan non-formal seperti panti asuhan, di mana keterbatasan sumber daya dan latar belakang peserta menjadi tantangan tersendiri.

Kemudian untuk membuktikan efektivitas metode *Game-Based Learning* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris secara segi kognitif ataupun afektifnya pada anak-anak asuh di LKSA Yayasan Sumber Karya El Ministry, para peneliti menggunakan instrumen berupa kuesioner yang terdiri dari 19 pernyataan. Setiap pernyataan disusun untuk menggali persepsi dan pengalaman peserta selama mengikuti proses pembelajaran. Kuesioner ini mencakup empat aspek utama, yaitu: pengalaman belajar, pengembangan kosakata, kemampuan dalam menggunakan kosakata, serta kepuasan dan masukan dari peserta. Hasil dari analisis deskriptif menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan tanggapan yang sangat positif, dengan dominasi jawaban "Sangat Setuju" pada sebagian besar pernyataan. Hal ini menunjukkan keberhasilan pendekatan *Game-Based Learning* dalam meningkatkan antusiasme dan kemampuan berbahasa Inggris peserta. Dibawah ini adalah hasil dari kuesioner yang digunakan para peneliti untuk melakukan refleksi kegiatan serta sebagai bukti untuk menyatakan bahwa *Games Based Learning* dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan kosakata (*vocabulary*) dalam bahasa Inggris:

Tabel 2. Pengalaman Belajar dengan *Game-Based Learning*

No.	Pernyataan	SS	S	TS
1	Saya senang belajar bahasa Inggris dengan menggunakan permainan.	100,0%	0,0%	0,0%
2	Permainan yang digunakan saat belajar membuat saya lebih semangat.	77,8%	22,2%	0,0%
3	Belajar dengan permainan lebih menyenangkan daripada hanya membaca buku.	66,7%	33,3%	0,0%
4	Saya merasa lebih aktif saat belajar bahasa Inggris dengan permainan.	100,0%	0,0%	0,0%
5	Kakak dan Abang atau fasilitator menjelaskan permainan dengan jelas.	100,0%	0,0%	0,0%

Tabel 3. Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris

No.	Pernyataan	SS	S	TS
6	Saya bisa mengingat lebih banyak kosakata setelah belajar dengan permainan.	66,7%	33,3%	0,0%
7	Saya belajar kosakata baru melalui permainan seperti Tebak Kata, Scavenger Hunt, dll.	100,0%	0,0%	0,0%
8	Saya merasa lebih mudah menghafal kata-kata dalam bahasa Inggris.	44,4%	55,6%	0,0%
9	Permainan membuat saya lebih sering mengulang kata-kata baru.	77,8%	22,2%	0,0%
10	Saya tahu arti kata-kata bahasa Inggris yang sering muncul dalam permainan.	88,9%	11,1%	0,0%

Tabel 4. Kemampuan Menggunakan Kosakata (*vocabulary*)

No.	Pernyataan	SS	S	TS
11	Saya bisa menggunakan kata-kata baru yang saya pelajari saat bermain.	55,6%	44,4%	0,0%
12	Saya lebih percaya diri saat berbicara dalam bahasa Inggris setelah bermain.	44,4%	55,6%	0,0%
13	Saya bisa menulis kalimat sederhana menggunakan kosakata dari permainan.	77,8%	22,2%	0,0%
14	Saya bisa mengucapkan kata-kata baru dengan benar.	66,7%	33,3%	0,0%
15	Saya mengerti kapan dan bagaimana menggunakan kata-kata baru itu.	66,7%	33,3%	0,0%

Tabel 5. Kepuasan dan Saran

No.	Pernyataan	SS	S	TS
16	Saya merasa puas dengan cara belajar menggunakan permainan.	00,0%	0,0%	0,0%
17	Saya ingin lebih sering belajar bahasa Inggris dengan permainan.	77,8%	22,2%	0,0%
18	Saya ingin belajar lebih banyak kosakata melalui game lain.	77,8%	11,1%	11,1%
19	Permainan yang digunakan sesuai dengan umur dan kemampuan saya.	88,9%	11,1%	0,0%

Berdasarkan analisis deskriptif dari 19 pernyataan dalam kuesioner, diketahui bahwa sebagian besar responden menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi terhadap item-item yang diberikan. Mayoritas dari mereka memilih jawaban "Sangat Setuju" untuk sebagian besar pernyataan. Contohnya, pada pernyataan nomor 1, 4, 5, 7, dan 16, seluruh responden (100%) menyatakan "Sangat Setuju". Sementara itu, pada pernyataan nomor 10 dan 19, sebagian besar responden juga menyatakan "Sangat Setuju", masing-masing sebesar 88,9%. Di sisi lain, terdapat beberapa pernyataan yang menunjukkan variasi dalam distribusi jawaban. Misalnya, pada pernyataan nomor 8 dan 12, responden terbagi antara "Setuju" (masing-masing 55,6%) dan "Sangat Setuju" (44,4%). Hal serupa terjadi pada pernyataan nomor 11, dimana 44,4% responden menjawab "Setuju" dan 55,6% menjawab "Sangat Setuju". Sementara itu, pernyataan nomor 18 menunjukkan sedikit perbedaan dalam distribusi jawaban,

yaitu 11,1% responden memilih "Tidak Setuju", 11,1% memilih "Setuju", dan 77,8% menyatakan "Sangat Setuju". Secara keseluruhan, temuan ini memperlihatkan bahwa mayoritas responden cenderung memberikan tingkat persetujuan yang sangat tinggi terhadap isi pernyataan dalam kuesioner, yang dapat mencerminkan penerimaan yang positif terhadap metode games based learning. Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menekankan bahwa peran dari anak dalam pembelajaran yang memfokuskan kepada si anak dalam mencapai hasil pembelajaran yang bermakna dengan membuat pengajar sebagai seorang fasilitator dalam kegiatan belajar dan pembelajaran (Melvina & Suherdi, 2019) Selain itu, terlihat dari peningkatan minat belajar, rasa percaya diri, dan kebiasaan berkomunikasi secara aktif yang diamati selama sesi pembelajaran melalui pendekatan *Game Based Learning* ini sejalan dengan apa yang didapatkan oleh (Nadeem et al., 2023), yang menemukan bahwa mengaplikasikan elemen-elemen *Game Based Learning (GBL)* ke dalam desain pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa jika dilakukan secara benar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Secara keseluruhan, penerapan pendekatan game-based learning (*GBL*) dalam pembelajaran bahasa Inggris di LKSA Yayasan Panti Asuhan Sumber Karya El Ministry menunjukkan hasil yang sangat positif dan berdampak nyata terhadap perkembangan kemampuan anak-anak. Peningkatan penguasaan kosakata (*vocabulary*) yang melebihi target 25 – 30% membuktikan bahwa metode ini efektif dalam membantu peserta didik memahami dan mengingat kosakata baru dengan lebih baik. Selain itu, pendekatan ini juga mampu membangkitkan minat belajar anak-anak yang sebelumnya kurang termotivasi, serta menumbuhkan rasa percaya diri mereka dalam menggunakan bahasa Inggris dalam konteks yang lebih alami dan komunikatif.

Suasana belajar yang tercipta melalui *GBL* menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan interaktif, yang pada gilirannya menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan suportif. Anak-anak tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga secara sosial dan emosional melalui kerja sama tim, komunikasi, dan partisipasi aktif dalam setiap permainan edukatif yang diberikan.

Melihat hasil yang dicapai, pendekatan *GBL* sangat direkomendasikan untuk diadopsi dalam program pengajaran bahasa Inggris di komunitas serupa, khususnya pada lingkungan yang memiliki keterbatasan sumber daya namun kaya akan potensi dan semangat belajar. Baik relawan, pengajar, maupun institusi pendidikan dapat mengadaptasi metode ini sebagai strategi alternatif yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segenap ucapan terima kasih ditujukan kepada para pengurus dan anak-anak LKSA Yayasan panti asuhan El Ministry.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, E., Andanty, F. D., Setiawan, R., Susanto, F., Soelistijowati, J. O., & Putri, N. T. (2024). Peranan Game untuk Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris: Sebuah Penguatan Literasi bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Peradaban Masyarakat*, 4(1), 6–15. <https://doi.org/10.55182/jpm.v4i1.382>
- Akkaya, S., & Zabitgil Gülseren, Ö. (2016). Game as a positive force in language learning. *Proceeding of Interdisciplinary Conference on Education and Language*. <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.4603375>
- Al-Khayat, M. R., Gargash, Maha U, & Atiq, A. F. (2023). The Effectiveness of Game-based Learning in Enhancing Students' Motivation and Cognitive Skills. *Journal of Education and Teaching Methods*, 2(3), 50–62. <https://gprjournals.org/journals/index.php/jetm/article/view/199> <https://doi.org/10.58425/jetm.v2i3.199>
- Deviyanti, R., Nurdiana, N., Nisa, K., & Shafwati, D. (2021). Pelatihan Bahasa Inggris Komunikatif Berbasis Game Anak-Anak di Panti Asuhan Al Falah Yasmuba. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sakai Sambayan*, 5(2), 124–127. <https://doi.org/10.23960/jss.v5i2.263>
- Hananuraga, R. (2022). Peranan Pendidikan Bahasa Inggris Bagi Perkembangan Ilmu Lainnya. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2(2), 273–286. <https://doi.org/10.37304/enggang.v2i2.9161>

- Hastuti, H., Syahid, A., & Alfilail, N. (2024). Optimalisasi Penggunaan Game Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Panti Asuhan Nurul Jannah NW. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Dan Inovasi*, 2(4), 895–908. <http://dx.doi.org/10.57248/jilpi.v2i4.438>
- Juita, D. P., Priya, P., Azwardi, M., & Amra, A. (2024). Pentingnya Pengembangan Sumber Daya Manusia pada Lembaga Pendidikan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3068–3077. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1243>
- Malakouti, M., Taghavi, M., & Vesal, M. (2024). *The Impact of Educational Game-based Learning on Vocabulary Acquisition among Iranian Pre-A1 EFL Learners*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.32430.93769>
- Melvina, M., & Suherdi, D. (2019). Indonesian ELT teachers' beliefs toward language learner autonomy. *Second Conference on Language, Literature, Education, and Culture (ICOLLITE 2018)*, 239–242. <https://doi.org/10.2991/icollite-18.2019.53>
- Mulati, D. F., Ariyanti, S., Gustianing, D., Yuniarti, E. P., Bastian, A. A., & Hanifa, E. S. D. (2024). Implementasi Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Di Upt Sd Negeri Sukaratu. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ungu (Abdi Ke Ungu)*, 6(1), 74–79. <https://doi.org/10.30604/abdi.v6i1.1586>
- 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>
- Nugraha, R. F., Amalia, N., Marcelino, R., Olivia, T., & Teresa, Y. (2025). Strategic Implementation of Social Media for Kampung Inggris Betang Itah: Enhancing Engagement and Reach. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 19–28. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v7i1.12444>
- Octaberlina, L. R. (2023). English for young learning method through games and songs for elementary school. *World Journal of English Language*, 13(6), 203–210. <https://doi.org/10.5430/wjel.v13n6p203>
- Perdana, A., Herman, A. M., Saputri, F. H., & Bangun, E. U. P. B. (2025). Game Based Learning Using Construct for Basic English Vocabulary at Elementary School Students. *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 9(2), 938–946. <https://doi.org/10.70609/gtech.v9i2.6784>
- Pham, Q. (2022). Maximizing vocabulary retention with gamification tools. *Scientific Journal of Tan Trao University*, 8(4). <http://dx.doi.org/10.51453/2354-1431/2022/837>
- Rahmadani, F. G., & Saman, T. N. (2024). Students' perception of game-based learning using kahoot! in learning English. *EBONY: Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 4(1), 28–38. <https://doi.org/10.37304/ebony.v4i1.12442>
- Rao, P. S. (2019). The role of English as a global language. *Research Journal of English*, 4(1), 65–79. <https://www.researchgate.net/publication/334282978> THE ROLE OF ENGLISH AS A GLOBAL LANGUAGE
- Ren, J., Xu, W., & Liu, Z. (2024). The impact of educational games on learning outcomes: Evidence from a meta-analysis. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 14(1), 1–25. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.336478>
- Suryaningsih, E., Kendenan, E. S., & Aji, W. S. (2023). Pendampingan Belajar Kosakata Bahasa Inggris di Panti Asuhan Pondok Kasih: Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira) Vol*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/abdira.v3i1.283>
- Widiana, I. W. (2022). Game based learning dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>