



Development of Interactive Games by Teachers at RA Al-Ikhlas Duyu in English Language Learning

Pengembangan Permainan Interaktif oleh Guru di RA Al-Ikhlas Duyu pada Pembelajaran Bahasa Inggris

Hijrah Syam^{1*}, Ma'rifah Nurmala², Ruslin³, Mutiara Nafilah Faqih⁴, Siti Wirana⁵

^{1,2,3,4,5}Tadris Bahasa Inggris, UIN Datokarama Palu, Sulawesi Tengah

E-Mail: ¹hijrahsyam@uindatokarama.ac.id, ²marifahnurmala@uindatokarama.ac.id,
³ruslin@uindatokarama.ac.id, ⁴mutiaranafilah01@gmail.com, ⁵sitiwiranaaa@gmail.com

Makalah: Diterima 13 April 2026; Diperbaiki 19 Mei 2026; Disetujui 23 Mei 2026
Corresponding Author: Hijrah Syam

Abstract

This community service research is motivated by the low student motivation. This is limited English teaching methods at RA Al-Ikhlas Duyu, particularly due to teachers' lack of formal background in English education. Therefore, the development of these interactive games were chosen as a solution to create more engaging and developmentally appropriate learning for young learners. This study employed a descriptive qualitative approach supported by quantitative data from pre-test and post-test result. The Participants consisted of 8 teachers and 60 early childhood students aged 5-6 years. The program was conducted from February to March 2026 through workshop, classroom mentoring, and direct teaching practice. The findings showed that interactive games such as Flashcard Matching, Sing and Move, and Role-Playing increased students' participation, confidence and vocabulary mastery. The average students score improved from 58 in the pre-test to 81 in the post-test, indicating 39,6% increase. In addition, more than 75% of teachers were able to independently implement game-based learning activities. The study concludes that the interactive games are an effective, low-cost, and practical strategy for improving English learning in early childhood education

Keyword: Development, Interactive Games, Teachers at RA Al-Ikhlas Duyu, English Language Learning

Abstrak

Penelitian pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan keterbatasan metode pembelajaran bahasa Inggris di RA Al-Ikhlas Duyu, khususnya karena guru tidak memiliki latar belakang pendidikan bahasa Inggris. Oleh karena itu, pengembangan permainan interaktif dipilih sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang didukung data kuantitatif melalui pre-test dan post-test. Peserta kegiatan terdiri atas 8 Guru dan 60 siswa usia 5-6 tahun. Kegiatan dilaksanakan pada Februari-Maret 2025 melalui workshop, pendampingan kelas dan praktik mengajar langsung. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan interaktif seperti flashcard matchin, Sing and Move, dan Role Playing mampu meningkatkan partisipasi, kepercayaan diri, dan penguasaan kosakata siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 58 pada pre-test menjadi 81 pada post-test atau mengalami peningkatan sebesar 39,6%. Selain itu lebih dari 75% Guru mampu menerapkan pembelajaran berbasis permainan secara mandiri. Dengan demikian, permainan interaktif terbukti menjadi strategi yang efektif, praktis, dan berbiaya rendah dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini.

Keyword: Pengembangan, Permainan Interaktif, Guru di RA Al-Ikhlas Duyu, Pembelajaran Bahasa Inggris

1. Pendahuluan

Kemampuan berbahasa Inggris pada era globalisasi saat ini menjadi kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh setiap individu, termasuk peserta didik sejak usia dini. Bahasa Inggris tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi internasional, tetapi juga sebagai sarana untuk mengakses ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi global. Di Indonesia, pembelajaran bahasa Inggris telah diperkenalkan sejak jenjang pendidikan dasar, bahkan pada tingkat pendidikan anak usia dini seperti Raudhatul Athfal (RA). Namun

demikian, keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris pada level ini sangat bergantung pada pendekatan pedagogis yang digunakan oleh guru, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Secara teoretis, anak usia dini berada pada tahap operasional konkret sebagaimana dikemukakan oleh Piaget, di mana mereka belajar secara optimal melalui pengalaman langsung, aktivitas bermain, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris yang efektif perlu dirancang secara interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*) menjadi salah satu strategi yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan itu, penelitian terkini menunjukkan bahwa penggunaan permainan interaktif dan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta kompetensi bahasa siswa [12] dan [4]. Selain itu, studi lain menunjukkan bahwa permainan berbasis teknologi informasi dapat mendorong pembelajaran aktif dan meningkatkan keterampilan bahasa pada siswa ESL [5].

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan di lapangan masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal di RA Al-Ikhlas Duyu, ditemukan bahwa proses pembelajaran bahasa Inggris masih didominasi oleh metode konvensional seperti pengulangan kosakata (*drilling*) dan penggunaan buku teks tanpa adanya variasi aktivitas yang menarik. Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, sebagian besar guru di RA tersebut tidak memiliki latar belakang pendidikan bahasa Inggris, sehingga mengalami keterbatasan dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang komunikatif dan interaktif. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran, termasuk media digital dan permainan interaktif, turut memperkuat permasalahan tersebut.

Secara kuantitatif, RA Al-Ikhlas Duyu memiliki jumlah guru sebanyak ± 8 orang dengan latar belakang pendidikan non-bahasa Inggris, serta jumlah peserta didik sekitar ± 60 anak yang berada pada rentang usia 5–6 tahun. Dari hasil observasi, lebih dari 70% proses pembelajaran masih bersifat *teacher-centered*, dan kurang dari 30% menggunakan pendekatan aktif dan interaktif. Kondisi sosial masyarakat di sekitar sekolah yang sebagian besar berasal dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah juga mempengaruhi keterbatasan akses terhadap media pembelajaran yang inovatif. Namun demikian, wilayah ini memiliki potensi yang besar dalam pengembangan pembelajaran kreatif, terutama karena tingginya antusiasme anak-anak dalam aktivitas bermain dan interaksi sosial.

Permainan interaktif memiliki potensi besar sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris. Secara empiris, berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan mampu meningkatkan keterampilan membaca, kosakata, dan keterlibatan siswa [1] dan [16]. Selain itu, permainan juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang rendah tekanan (*low anxiety*), sehingga sesuai dengan teori pemerolehan bahasa Krashen yang menekankan pentingnya input yang bermakna dan lingkungan belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, pengembangan permainan interaktif menjadi salah satu bentuk hilirisasi hasil penelitian yang dapat diimplementasikan secara langsung dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan dalam kegiatan pengabdian ini dapat dirumuskan secara konkret sebagai berikut: (1) bagaimana guru di RA Al-Ikhlas Duyu mengembangkan dan mengimplementasikan permainan interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris; (2) bagaimana respon dan keterlibatan siswa terhadap penggunaan permainan interaktif dalam pembelajaran; serta (3) apa saja kendala yang dihadapi guru dalam pengembangan dan implementasi permainan interaktif tersebut.

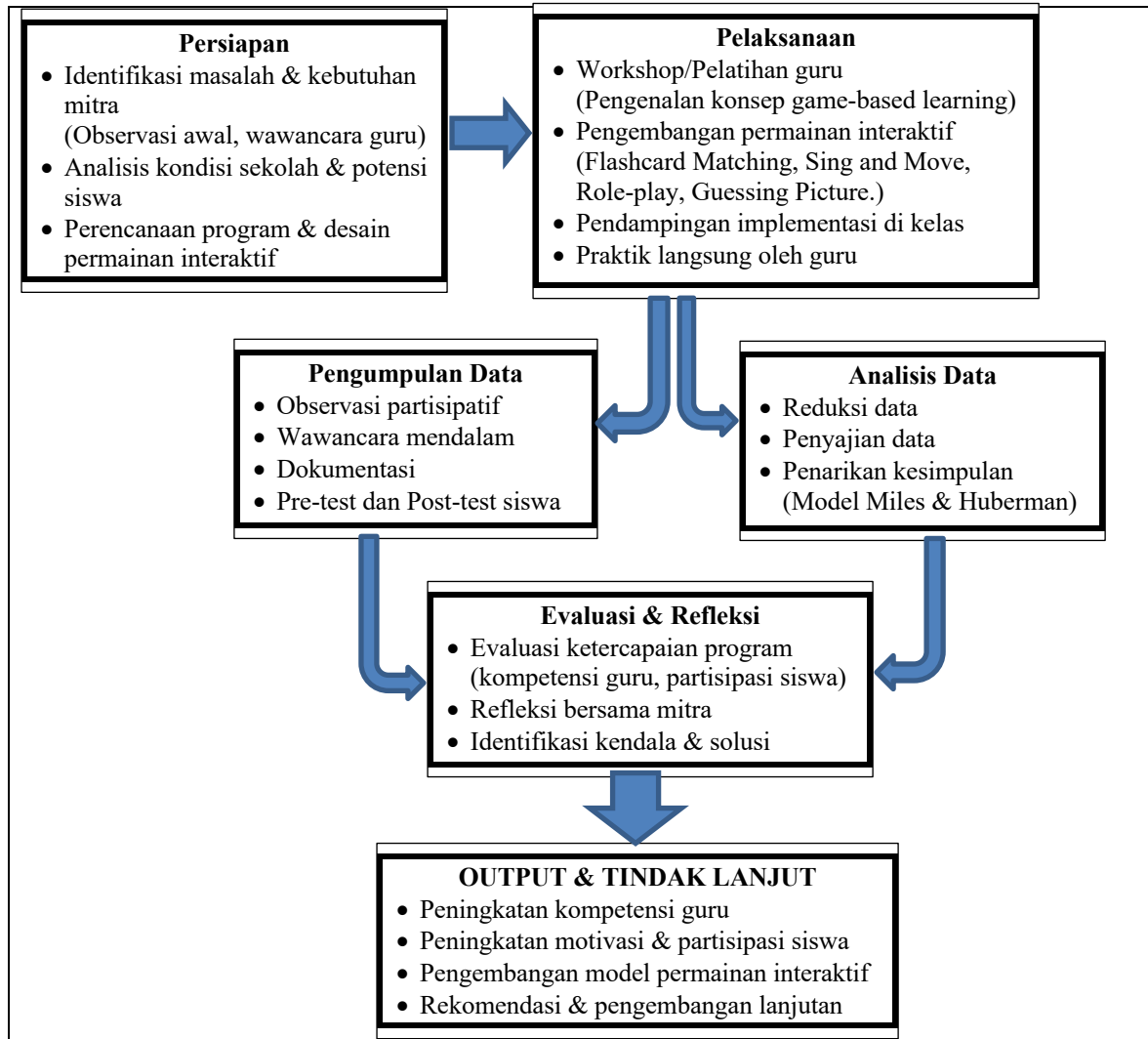
Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kapasitas guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan permainan interaktif sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, menganalisis respon serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis permainan, serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam penerapannya guna memberikan solusi yang tepat dan berkelanjutan.

Sebagai bagian dari kajian literatur, berbagai upaya serupa telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan dan teknologi. Peneliti sebelumnya menemukan bahwa penggunaan teknik gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan [12]. Dalam tinjauan sistematisnya juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar bahasa [4]. Penelitian lainnya menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Scratch efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar [1], sementara peneliti lainnya mengembangkan multimedia interaktif yang terbukti mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris [16]. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa integrasi permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris merupakan pendekatan yang efektif dan relevan untuk diterapkan, khususnya pada konteks pembelajaran anak usia dini.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berkontribusi dalam meningkatkan kompetensi pedagogis guru, tetapi juga menjadi upaya strategis dalam mengimplementasikan hasil penelitian ke dalam praktik nyata di lapangan, guna meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris yang lebih interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.

2. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dipadukan dengan desain partisipatif, di mana tim pengabdian terlibat langsung dalam proses pendampingan guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan permainan interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris di RA Al-Ikhlas Duyu. Metode ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman mendalam terhadap proses, pengalaman, serta perubahan yang terjadi pada guru dan peserta didik dalam konteks pembelajaran nyata. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) tahap persiapan berupa identifikasi kebutuhan dan permasalahan mitra melalui observasi awal; (2) tahap pelaksanaan berupa pelatihan (workshop) pengembangan permainan interaktif, pendampingan implementasi di kelas, serta praktik langsung oleh guru; dan (3) tahap evaluasi berupa refleksi bersama dan pengukuran tingkat keberhasilan kegiatan.



Gambar 5. Metodologi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Kegiatan Pengabdian ini melibatkan 8 Guru dan 60 siswa RA Al-Ikhlas Duyu yang berada pada rentang usia 5-6 tahun. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama dua bulan, yaitu Februari hingga Maret 2026. Bentuk pendampingan yang dilakukan meliputi workshop pengenalan game-based learning, pelatihan pengembangan permainan interaktif, simulasi pembelajaran pendampingan implementasi di kelas, serta evaluasi dan refleksi bersama guru. Pendampingan dilakukan secara bertahap agar guru dapat memahami konsep pembelajaran berbasis permainan sekaligus mampu menerapkannya secara mandiri dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan ini meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, dokumentasi, serta tes (pre-test dan post-test) untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta didik. Observasi digunakan untuk melihat secara langsung perubahan praktik pembelajaran guru dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan untuk menggali persepsi, pengalaman, serta kendala yang dihadapi oleh guru dalam mengembangkan dan menerapkan permainan interaktif. Dokumentasi berupa perangkat pembelajaran, media permainan, serta hasil kerja siswa digunakan sebagai data pendukung.

Sementara itu, pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa secara kuantitatif, khususnya pada aspek kosakata dan pemahaman dasar.



Gambar 1. Pengumpulan Data melalui Wawancara Orang Tua Siswa



Gambar 2. Pengumpulan Data melalui Wawancara Guru



Gambar 3. Pengumpulan Data melalui Test (Pre test)



Gambar 4. Pengumpulan Data melalui Test (Post test)

Alat ukur keberhasilan kegiatan pengabdian ini disusun secara deskriptif dan kualitatif, serta didukung oleh data kuantitatif. Secara deskriptif kualitatif, keberhasilan diukur melalui indikator perubahan praktik mengajar guru, seperti peningkatan penggunaan metode interaktif, variasi media pembelajaran, serta kemampuan dalam merancang permainan edukatif. Selain itu, keterlibatan siswa diukur melalui indikator keaktifan, partisipasi, dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Secara kuantitatif, keberhasilan diukur melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test siswa, dengan indikator peningkatan skor rata-rata minimal sebesar 20% sebagai tolok ukur keberhasilan program.

Tingkat ketercapaian keberhasilan kegiatan pengabdian ini juga dianalisis dari aspek perubahan sikap, sosial budaya, dan ekonomi masyarakat sasaran. Dari aspek perubahan sikap, terlihat keberhasilan ditandai dengan meningkatnya motivasi dan kepercayaan diri guru dalam mengajar bahasa Inggris, serta meningkatnya minat dan keberanian siswa dalam menggunakan bahasa Inggris. Kemudian dari aspek sosial budaya, kegiatan ini diharapkan mampu mendorong terciptanya budaya belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan komunikatif di lingkungan sekolah. Sementara dari aspek ekonomi, walaupun tidak secara langsung berdampak signifikan, kegiatan ini memberikan kontribusi dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan yang murah, sederhana, dan mudah dikembangkan secara mandiri oleh guru, sehingga Guru dapat mengurangi ketergantungan pada media pembelajaran berbiaya tinggi.

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjamin validitas data, digunakan teknik triangulasi sumber dan metode, serta member checking kepada peserta kegiatan. Dengan demikian, metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini tidak hanya berfokus pada proses pelaksanaan, tetapi juga memastikan bahwa hasil yang dicapai dapat diukur secara sistematis dan memberikan dampak nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di RA Al-Ikhlas Duyu.

3. Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di RA Al-Ikhlas Duyu bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris melalui penerapan permainan interaktif (interactive games) oleh guru. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelatihan guru, implementasi di kelas, serta evaluasi hasil kegiatan

3.1. Pelaksanaan Kegiatan dalam Mencapai Tujuan

Kegiatan diawali dengan identifikasi kebutuhan guru terkait metode pembelajaran bahasa Inggris. Selanjutnya dilakukan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam merancang dan mengimplementasikan permainan interaktif seperti Flashcard Matching, Sing and Move, serta role-playing.

a. Permainan Interaktif Flashcard Matching

Langkah awal yang dilakukan Guru pada permainan Interaktif Flashcard Matching yaitu menyiapkan beberapa kartu gambar hewan berwarna. Kemudian siswa diarahkan untuk menyimak guru yang menjelaskan nama-nama hewan dalam bahasa Inggris. Pada tahap akhir permainan, satu persatu siswa akan menunjukkan nama-nama hewan berdasarkan apa yang disebutkan oleh Guru.



Gambar 6. Pembukaan kegiatan PKM Permainan Interaktif di RA Al-Ikhlas Duyu



Gambar 7. Guru membimbing siswa mencocokkan kartu gambar hewan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris melalui Permainan Flashcard Matching

b. Permainan Interaktif Sing and Move

Kegiatan Sing and Move dimulai dengan memutar lagu seperti “Jungle Animals”. Kemudian siswa akan melompat selama lagu diputar dan akan berhenti di atas kertas gambar ketika lagu berhenti secara acak. Tahap akhir siswa akan menyebutkan hewan apa yang terakhir siswa itu berhenti.



Gambar 8. Permainan Interaktif Role-Playing

c. Permainan Interaktif Role-Playing

Kegiatan Role-Playing dimulai dengan mengajak anak-anak melingkar seperti sedang naik bus. Guru memutar lagu “The Wheels on the Bus” dan memberi contoh gerakan sesuai lirik: tangan memutar seperti roda saat “wheels on the bus go round and round”, tangan mengusap ke atas-bawah saat “wipers on the bus go swish swish”, dan menirukan orang naik turun saat “people on the bus go up and down”. Selanjutnya siswa dibagi peran ada yang jadi sopir bus, penumpang, ibu dengan bayi, dan pintu bus. Siswa memerankan aktivitas di dalam bus sambil menyanyi dan bergerak mengikuti lagu. Siswa yang menjadi sopir memegang “setir” imajiner, penumpang pura-pura mengobrol, dan pintu membuka-menutup.



Gambar 9. Permainan Interaktif Role-Playing

Pada tahap implementasi, guru secara langsung menerapkan permainan tersebut dalam proses pembelajaran di kelas. Kegiatan dilakukan secara partisipatif, di mana siswa dilibatkan aktif melalui aktivitas bermain sambil belajar. Tim pengabdian juga melakukan observasi dan pendampingan untuk memastikan bahwa kegiatan berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Melalui tahapan ini, kegiatan pengabdian berhasil mendorong guru untuk mengintegrasikan metode pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

3.2. Indikator Ketercapaian Tujuan dan Tolak Ukur Keberhasilan

Ketercapaian tujuan kegiatan diukur melalui beberapa indikator sebagai berikut:

a. Peningkatan kompetensi guru

- Guru mampu merancang dan menerapkan permainan interaktif dalam pembelajaran.

- Guru memahami pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis permainan.



Gambar 10. Guru menyiapkan kartu gambar untuk permainan interaktif

b. Peningkatan partisipasi siswa

- Siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung.
- Siswa aktif mengikuti instruksi, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam permainan.



Gambar 11. Siswa secara aktif menjawab instruksi Guru dalam Bahasa Inggris sebagai bentuk peningkatan partisipasi dan keberanian berkomunikasi

c. Peningkatan pemahaman siswa

- Siswa mampu mengenali dan menyebutkan kosakata sederhana dalam bahasa Inggris.
- Siswa dapat merespon instruksi sederhana dalam bahasa Inggris melalui gerakan atau tindakan.



Gambar 12. Siswa menunjukkan gambar sesuai instruksi Guru

d. Suasana pembelajaran yang lebih kondusif

- Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- Siswa lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris.



Gambar 13. Aktivitas Sing and Move membantu siswa memahami kosakata melalui kombinasi lagu, gerakan dan interaksi sosial

Tabel 1. Pre-Test dan Post-Test

Aspek Penilaian	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan
Penguasaan Kosakata	56	80	42,8%
Pemahaman Instruksi Sederhana	60	82	36,6%
Keberanian Menggunakan Bahasa Inggris	58	81	39,6%
Rata-rata Keseluruhan	58	81	39,6%

Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah implementasi permainan interaktif. Peningkatan tertinggi terlihat pada aspek penguasaan kosakata karena siswa belajar melalui visual, gerakan dan pengulangan secara menyenangkan. Selain itu, suasana belajar yang lebih interaktif membuat siswa lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris secara spontan.

Adapun tolak ukur keberhasilan kegiatan meliputi:

- Minimal 75% guru mampu mengimplementasikan permainan interaktif secara mandiri.
- Sebagian besar siswa ($\geq 70\%$) menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan.
- Terjadi peningkatan interaksi dan komunikasi sederhana dalam bahasa Inggris di kelas.

Tabel 2. Indikator Keberhasilan Program

Indikator	Kondisi Awal	Hasil Setelah Program
Kompetensi Guru	Guru menggunakan metode konvensional	>75% Guru mampu menerapkan permainan interaktif
Partisipasi Siswa	Siswa pasif dan mudah bosan	>75% Siswa aktif dalam kegiatan
Penguasaan Kosakata	Kosakata siswa masih terbatas	Siswa mampu menyebutkan kosakata sederhana
Kepercayaan Diri Siswa	Siswa malu menggunakan Bahasa Inggris	Siswa lebih berani merespon instruksi
Variasi Pembelajaran	Minim media dan aktivitas	Pembelajaran lebih kreatif dan interaktif

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan permainan interaktif memberikan dampak positif tidak hanya kepada siswa, tetapi juga kepada guru. Dari sisi siswa, permainan interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, keberanian berbicara, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas seperti role-playing dan sing and move membantu siswa memahami kosakata melalui pengalaman langsung, sehingga proses pemerolehan bahasa menjadi lebih alami dan menyenangkan.

Sementara itu dari sisi guru, kegiatan pendampingan meningkatkan kemampuan pedagogic dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan student-centered. Guru yang sebelumnya cenderung menggunakan metode drilling mulai mampu mengintegrasikan aktivitas bermain ke dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa game-based learning dapat menjadi solusi praktis bagi Guru PAUD yang tidak memiliki latar belakang pendidikan Bahasa Inggris.

3.3. Keunggulan dan Kelemahan Luaran Kegiatan

Berikut Keunggulan dari Permainan Interaktif ini yaitu:

- Metode permainan interaktif sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain.
- Mudah diterapkan karena menggunakan media sederhana dan biaya rendah.
- Meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kepercayaan diri siswa.
- Dapat dikembangkan secara kreatif oleh guru sesuai kondisi kelas.

Adapun Kelemahan dari permainan Interaktif ini yaitu:

- Keterbatasan sarana dan prasarana seperti media pembelajaran dan ruang kelas.
- Kemampuan guru dalam merancang permainan masih terbatas, terutama bagi yang tidak memiliki latar belakang bahasa Inggris.
- Pengelolaan waktu pembelajaran menjadi lebih menantang karena aktivitas permainan cenderung membutuhkan waktu lebih lama.
- Evaluasi pembelajaran masih bersifat sederhana dan belum terstruktur.

Jika dilihat dari kondisi Guru dan Siswa di lokasi kegiatan, luaran kegiatan ini cukup relevan karena:

- Sekolah memiliki keterbatasan sumber daya, sehingga pendekatan berbasis permainan sederhana sangat tepat.
- Lingkungan belajar anak usia dini memang membutuhkan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.

3.4. Tingkat Kesulitan Pelaksanaan dan Produksi Luar

Tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan tergolong sedang, dengan beberapa kendala utama:

- a. Guru membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan metode baru.
- b. Persiapan media permainan memerlukan kreativitas dan waktu tambahan.
- c. Pengelolaan kelas menjadi lebih kompleks karena siswa mudah terdistraksi.

Sementara itu, produksi luar berupa model pembelajaran berbasis permainan relatif tidak sulit, namun membutuhkan:

- a. Konsistensi dalam penerapan
- b. Kreativitas dalam pengembangan variasi permainan
- c. Pendampingan berkelanjutan

3.5. Peluang Pengembangan ke Depan

Kegiatan ini memiliki peluang besar untuk dikembangkan lebih lanjut, antara lain:

- a. Pengembangan modul atau panduan permainan interaktif berbasis kurikulum PAUD.
- b. Pelatihan lanjutan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dan bahasa Inggris.
- c. Integrasi teknologi sederhana (misalnya audio-visual) untuk memperkaya variasi permainan.
- d. Replikasi program ke sekolah lain dengan kondisi serupa.

Kontribusi utama kegiatan ini adalah tersusunnya model permainan interaktif sederhana yang dapat digunakan ulang oleh Guru secara mandiri dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Model permainan seperti Flashcard Matching, Sing and Move, dan Role-Playing dirancang menggunakan media sederhana, mudah dimodifikasi, dan dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran PAUD. Dengan demikian kegiatan ini tidak hanya memberikan pelatihan sementara, tetapi juga menghasilkan model pembelajaran praktis dan berkelanjutan. Selain itu, kegiatan ini berpotensi menjadi model pembelajaran inovatif berbasis komunitas yang dapat diterapkan secara luas di lembaga pendidikan anak usia dini, khususnya di daerah dengan keterbatasan sumber daya.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membangun lingkungan belajar yang lebih aktif, komunikatif, dan menyenangkan. Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya bahwa game-based learning efektif diterapkan pada pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang belajar melalui bermain dan interaksi sosial.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai pengembangan dan implementasi permainan interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di RA Al-Ikhlas Duyu diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil Utama Kegiatan

- Guru telah mampu mengembangkan dan mengimplementasikan berbagai permainan interaktif seperti Flashcard Matching, sing and move, dan Role-Play, dan permainan tebak gambar sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.
- Permainan yang dikembangkan bersifat sederhana, berbiaya rendah, dan kontekstual, sehingga mudah diterapkan meskipun Guru tidak memiliki latar belakang pendidikan Bahasa Inggris.
- Siswa menunjukkan respon yang sangat positif, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, partisipasi aktif, serta keberanian dalam menggunakan Bahasa Inggris secara spontan.
- Pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkaya kosakata, serta melatih keterampilan social dan kerjasama siswa.

2. Kelebihan Kegiatan

- Pendekatan permainan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan rendah tekanan (low anxiety environment)
- Metode ini efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan menjadikan pembelajaran lebih student-centered.
- Permainan dapat menjadi solusi praktis bagi Guru dengan keterbatasan kompetensi Bahasa Inggris dan minimnya sumber daya pembelajaran.
- Fleksibilitas permainan memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan, tingkat kemampuan, dan konteks local peserta didik.

3. Kekurangan dan Kendala

- Keterbatasan sarana dan prasarana, seperti media pembelajaran dan ruang kelas yang kurang memadai, menghambat optimalisasi kegiatan.
- Guru masih menghadapi kesulitan dalam manajemen waktu dan perancangan permainan yang terstruktur sesuai tujuan pembelajaran.

- Kurangnya pelatihan formal dalam desain pembelajaran dan strategi game-based learning menyebabkan implementasi belum maksimal dan konsisten.
 - Evaluasi pembelajaran berbasis permainan belum dilakukan secara sistematis dan terukur.
4. Kemungkinan Pengembangan Selanjutnya
- Perlu dilakukan pelatihan berkelanjutan bagi Guru terkait pedagogi Bahasa Inggris dan pengembangan permainan interaktif berbasis kurikulum.
 - Pengembangan media permainan berbasis digital atau hybrid dapat menjadi inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - Diperlukan penyusunan panduan atau modul praktis tentang game-based learning untuk mendukung implementasi yang lebih sistematis.
 - Penelitian lanjutan dapat difokuskan pada pengukuran dampak jangka panjang penggunaan permainan terhadap kemampuan bahasa Inggris siswa.
 - Kolaborasi antara sekolah, peneliti, dan pemangku kepentingan perlu diperkuat untuk mendukung keberlanjutan program.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di RA Al-Ikhlas Duyu menunjukkan bahwa permainan interaktif efektif meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini. Permainan seperti Flashcard Matching, Sing and Move, dan Role-Playing mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, keberanian dan penguasaan kosakata siswa. Selain berdampak pada siswa, kegiatan ini juga meningkatkan kompetensi Guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan yang lebih kreatif dan student-centered. Meskipun masih terdapat kendala terkait sarana, manajemen waktu, dan kompetensi Guru, model permainan interaktif yang dikembangkan terbukti praktis, berbiaya rendah, dan dapat digunakan kembali secara berkelanjutan dalam pembelajaran PAUD.

5. Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu atas dukungan finansial yang diberikan bagi terlaksananya kegiatan pengabdian ini. Dukungan dan kepercayaan dari Kampus menjadi motivasi untuk terus berkarya, berinovasi dan memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat.

Referensi

- [1] Abdatisyah, K., "Development of interactive scratch media on reading comprehension skills in English subjects", *Journal of Educational Technology Research*, 12(1), PP. 55–67, 2024.
- [2] Brown, H. D., "Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy (2nd ed.)", *New York: Longman*, 2001.
- [3] Carrier, "Take 5: Games and activities for the language learner (2nd ed.)", *London: Nelson*, 1980.
- [4] Chan & Lo., "Enhancing EFL/ESL Instruction Through Gamification: A Comprehensive Review of Empirical Evidence", *published by Frontiers*, 2024.
- [5] Dedo, F. S., & Hashim, H., "Interactive ICT language games in encouraging active learning among ESL learners", *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(1), pp. 123–135, 2019.
- [6] Dr. Sayit Abdul Karim, S.Pd., M.Pd., Diva Kumalasari, "English For Young Learner-EYL", *Penerbit Media Nusantara*, 2024.
- [7] Diane Larsen-Freeman, "Techniques and Principles in Language Teaching", *Oxford University Press*, 2000.
- [8] Ellen Gasparovic, "Research In Data Science", *Springer Publisher*, 2019.
- [9] Hadfield, J., "Intermediate Communication Games", *Longman*, 1990.
- [10] Howard Gardner, "Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences". Publisher: Basic Books (a member of the Perseus Books Group), 1983.
- [11] Hwang, G. J., & Chien, S. Y., "Effects of game-based learning on students' learning achievement and motivation in language learning: A meta-analysis", *Educational Technology & Society*, 25(3), 1–15, 2022.
- [12] Kovalenko I.V. & Skvortsova T.P., "Game Technologies and Gamification Techniques in Teaching English: An Analysis of Pedagogical Experience", *Journal: RUDN Journal of Psychology and Pedagogics*, 2022.
- [13] Khaliza Abdatisyah, "Development of Interactive Scratch Media on Reading Comprehension Skills in English Subjects: Design and Development Research in Grade IV Elementary School", *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2024.
- [14] Legends of Learning Blog, "Topic: Advantages of Game-Based Learning", Retrieved [legendsoflearning.com.](https://legendsoflearning.com/), 2023-2024.
- [15] Lexy J. Moleong, "Metodologi Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Methodology)", *Publisher: PT*

Remaja Rosdakarya, 2017.

- [16] Muhammad Hajidi, "Development of Interactive Multimedia for English Learning in Grade III Elementary School", *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2018.
- [17] Martínez Sánchez, "Interactive games in the teaching-learning process of a foreign language", *Teoría y Praxis*, núm. 4, julio-diciembre, pp. 47-66. Universidad de Quintana Roo, 2007.
- [18] Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J., "Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook", *Thousand Oaks*, CA: SAGE Publications, 2014.
- [19] Malarcher, Casey, "Highlights the value of using index cards as a practical and versatile teaching tool", This resource, available on TEFLGAMES.com, 1997.
- [20] Patton, M. Q., "Qualitative Research and Evaluation Methods", *Thousand Oaks*, CA: SAGE Publications, 2002.
- [21] Stephen D. Krashen, "Principles and Practice in Second Language Acquisition", *Pergamon Press*, 1982.
- [22] Slavin, "Educational Psychology: Theory and Practice", *Pearson Publisher*, 2009.
- [23] Sugiyono, "Qualitative, Quantitative, and R&D Research Methods", Bandung: *Alfabeta*, 2019.
- [24] Vygotsky, L. S., "Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes", Cambridge. MA: *Harvard University Press*, 1978.
- [25] Wendy A. Scott & Lisbeth H. Ytreberg, "Teaching English to Children". Longman Publisher
- [26] Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). Games for Language Learning (3rd ed.). *Cambridge University Press*, 1990.