



Journal Abdimas  
Maduma

# JURNAL ABDIMAS MADUMA

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Vol. 4 No. 3, Oktober 2025

e- ISSN 2828 - 7614 , p-ISSN 2828 - 6812

Available online at:

<https://journal.eltaorganization.org/index.php/ecdj>

---

## Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa

Magvirah El Walidayni Kau<sup>1\*</sup>, Helena Badu<sup>2</sup>, Fahria Malabar<sup>3</sup>, Sri Widyarti Ali<sup>4</sup>,  
Nurlaila Husain<sup>5</sup>, Indri Wirahmi Bay<sup>6</sup>, Irmawaty Umar<sup>7</sup>  
Bahasa Inggris, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

\*Correspondence Email : [magvirahelwalidayni@ung.ac.id](mailto:magvirahelwalidayni@ung.ac.id)

---

### Abstract

#### ARTICLE INFO

##### Article History:

Received : September 26, 2025

Reviewed : September 27, 2025

Revised : September 29, 2025

Accepted : October 06, 2025

Available online : October 07, 2025

##### Keywords:

Community Service,  
Gamification, English Club

*Due to low student interest and enthusiasm in learning English, as well as the English Club's subpar operation, this community service project was conducted at SMP Negeri 3 Satu Atap Kabila Bone, Bone Bolango Regency, Gorontalo Province. This activity is the first in a series of community service programs that start with observations of the students' beginning circumstances and track how their motivation and English language proficiency have changed following the intervention. The activity aims to help students become more proficient in the English language, particularly in speaking and writing, and to give teachers the tools they need to create and oversee gamification-based learning so that the English Club can function more creatively, communicatively, and joyfully. Preparation, teacher training, gamification of the English Club program, and monitoring and evaluation were all part of the implementation strategy. The findings demonstrated that although teachers acquired new information and abilities in applying gamification techniques, students grew more engaged, self-assured, and excited about taking part in the English Club. Additionally, the school praised this effort and confirmed its intention to carry out the next stage of the community service initiative. To sum up, this community service initiative enhanced the quality of English language instruction through English club sessions, enhanced teachers' ability to produce creative lesson plans, and established a model for extracurricular activities that partner schools may adopt.*

### Abstrak

#### INFO ARTIKEL

##### Proses Artikel:

Submit : 26 Oktober 2025

Review : 27 Oktober 2025

Revisi : 29 Oktober 2025

Diterima : 06 Oktober 2025

Terbit Online : 07 Oktober 2025

##### Kata Kunci :

**Pengabdian Masyarakat;  
gamifikasi; klub Bahasa  
Inggris**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Satu Atap Kabila Bone, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo, dengan latar belakang rendahnya minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris serta pelaksanaan English Club yang belum optimal. Kegiatan ini merupakan tahap awal dari rangkaian program pengabdian yang diawali dengan observasi untuk memotret kondisi awal siswa dan mengukur perubahan motivasi serta keterampilan berbahasa Inggris mereka setelah intervensi dilakukan. Tujuan kegiatan adalah meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa, khususnya kemampuan berbicara dan menulis, serta membekali guru dengan keterampilan merancang dan mengelola pembelajaran berbasis gamifikasi agar *English Club* dapat berjalan lebih komunikatif, kreatif, dan menyenangkan. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahap persiapan, pelatihan guru, implementasi program English Club berbasis gamifikasi, serta monitoring dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mulai aktif, percaya diri, dan antusias dalam mengikuti English Club, sedangkan guru memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam menerapkan strategi gamifikasi. Pihak sekolah juga menyambut baik kegiatan ini dan menyatakan komitmen untuk melanjutkan tahapan berikut dari kegiatan pengabdian ini. Kesimpulannya, kegiatan pengabdian ini meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris melalui pembelajaran di English club dan memperkuat kapasitas guru dalam merancang pembelajaran inovatif, serta menghasilkan model kegiatan ekstrakurikuler yang berpotensi berkelanjutan di sekolah mitra.

---

## 1. PENDAHULUAN

SMP Negeri 3 Satu Atap Kabila Bone yang berlokasi di Desa Botubarani, Kecamatan Kabila Bone, Kabupaten Bone Bolango, merupakan sekolah menengah pertama yang berperan penting dalam memberikan layanan pendidikan bagi masyarakat pesisir. Sekolah ini berdiri di atas lahan seluas 10.000 m<sup>2</sup> dan telah terakreditasi B, dengan fasilitas dasar berupa listrik PLN dan akses internet. Sistem pendidikan dilaksanakan lima hari sekolah. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris masih menghadapi kendala serius, khususnya pada keterampilan produktif seperti berbicara dan menulis. Rendahnya motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta keterbatasan sarana dan metode berbasis praktik menjadi faktor yang memperburuk kondisi ini.

Kegiatan ekstrakurikuler berupa *English Club* sebenarnya sudah tersedia, tetapi pelaksanaannya belum optimal. Aktivitas siswa lebih banyak difokuskan pada hafalan kosakata dan membaca teks, belum diarahkan pada kegiatan komunikatif yang dapat melatih kreativitas, keberanian, dan kepercayaan diri. Guru bahasa Inggris memiliki semangat untuk berinovasi, tetapi terbatasnya ide, media, dan contoh praktik baik menghambat optimalisasi kegiatan. Dengan demikian, permasalahan utama yang dihadapi sekolah ini dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) rendahnya minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris, khususnya keterampilan berbicara dan menulis; (2) pelaksanaan *English Club* yang belum berjalan optimal; (3) belum tersedianya model pembelajaran berbasis gamifikasi yang berkelanjutan; dan (4) terbatasnya pelatihan guru dalam mengembangkan metode pembelajaran inovatif.

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa melalui penerapan strategi gamifikasi dalam *English Club*, sekaligus membekali guru dengan keterampilan pedagogis untuk mengembangkan kegiatan yang komunikatif, kreatif, dan

berkelanjutan. Program ini juga diarahkan untuk memperkuat peran *English Club* sebagai wadah pengembangan minat dan bakat siswa, serta mendukung pencapaian profil pelajar Pancasila.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan bahasa. Su dan Cheng (2015) melaporkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa asing. Putri dan Retnaningdyah (2020) menemukan bahwa strategi ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa SMA di Indonesia. Hidayati (2021) juga menunjukkan bahwa permainan digital sederhana dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa SMP secara signifikan. Di sisi lain, Malabar dan Kau (2024) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis interaksi sosial, seperti diskusi kelompok dan permainan peran, mendukung penguatan *emotional intelligence* siswa. Pendekatan berbasis visual seperti *story mapping* terbukti efektif dalam meningkatkan literasi membaca kritis (Kau, Mestari, & Luwiti, 2024). Namun, efektivitas gamifikasi sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dan infrastruktur. Kau (2024) menyoroti bahwa keterbatasan fasilitas serta pelatihan guru masih menjadi hambatan utama.

Meskipun banyak penelitian mendukung efektivitas gamifikasi, penerapannya dalam konteks *English Club* berbasis komunitas di SMP pedesaan atau pesisir masih relatif jarang dilakukan. Inilah yang menjadi landasan utama program pengabdian ini. Dengan demikian, kegiatan berbasis gamifikasi di SMP Negeri 3 Satu Atap Kabila Bone merupakan upaya hilirisasi hasil penelitian yang relevan serta jawaban nyata terhadap kebutuhan mitra di lapangan.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dirancang secara sistematis untuk menjawab permasalahan mitra, khususnya optimalisasi *English Club* berbasis gamifikasi. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu (1) persiapan dan koordinasi, (2) implementasi program, dan (3) monitoring serta evaluasi.

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menyepakati jadwal, menentukan peserta, serta mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru. Peserta kegiatan berjumlah 20 siswa yang dipilih berdasarkan keikutsertaan aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler *English Club* dengan mempertimbangkan keragaman kemampuan akademik (tinggi, sedang, rendah). Pemilihan ini bertujuan agar penerapan gamifikasi dapat diujicobakan pada kelompok heterogen. Durasi pelaksanaan kegiatan adalah 3 kali pertemuan selama satu bulan dengan alokasi waktu 60 menit setiap sesi. Selain itu, pada tahap ini tim juga menyusun perangkat pembelajaran berupa modul pelatihan dan menyiapkan media game edukatif yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Tahap implementasi melibatkan pelaksanaan *English Club* dengan pendekatan gamifikasi. Aktivitas yang diberikan meliputi *ice breaking*, sesi *game-based learning*, kegiatan *storytelling*, serta *speaking challenges*. Guru bahasa Inggris didampingi untuk menggunakan strategi gamifikasi dalam setiap sesi, dengan menekankan partisipasi aktif siswa, kerja sama kelompok, dan kreativitas dalam berbahasa.

Tahap akhir adalah monitoring dan evaluasi, yang dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan. Instrumen pengukuran yang digunakan terdiri dari: (1) kuesioner minat belajar untuk mengetahui perubahan motivasi siswa sebelum dan sesudah program; (2) rubrik keterampilan berbicara yang menilai aspek kelancaran, pengucapan, kosakata, dan keberanian siswa berbicara; serta (3) rubrik keterampilan menulis yang menilai struktur kalimat, kosakata, koherensi, dan ketepatan tata bahasa. Wawancara reflektif dengan siswa dan guru juga dilakukan untuk melengkapi data kualitatif.

Hasil evaluasi kemudian dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan keterampilan bahasa Inggris dan secara kualitatif untuk menggambarkan peningkatan motivasi siswa. Dari sisi sikap, siswa menunjukkan antusiasme dan rasa percaya diri yang lebih tinggi saat menggunakan bahasa Inggris. Dari aspek sosial, permainan berbasis tim memperkuat kerja sama antar siswa. Sementara itu, dari sisi budaya sekolah, *English Club* mulai diposisikan sebagai kegiatan unggulan dengan dukungan guru dan manajemen sekolah. Dengan demikian, metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa, tetapi juga membangun ekosistem belajar yang komunikatif, kreatif, dan berkelanjutan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian di SMP Negeri 3 Satu Atap Kabila Bone berjalan sesuai rencana dan mendapat sambutan positif dari pihak sekolah, guru, serta siswa. Kegiatan inti berupa pelaksanaan sesi *English Club* gamified menghasilkan luaran nyata: peningkatan pengetahuan guru tentang desain media kreatif dan keterampilan teknis dalam mengelola aktivitas gamified, serta pengalaman praktis siswa melalui permainan bahasa, kuis interaktif, storytelling, dan *speaking challenges*. Selain itu, tim menyusun modul sederhana yang memuat panduan implementasi gamifikasi sebagai langkah awal yang mendukung keberlanjutan program.

Secara kuantitatif, observasi awal menunjukkan sekitar 40% siswa yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan *English Club* sebelum intervensi. Evaluasi pasca-intervensi menunjukkan peningkatan partisipasi yang substansial (partisipasi aktif meningkat menjadi lebih dari 80%), pengakuan peningkatan motivasi belajar melalui kuesioner, serta peningkatan performa komunikatif pada rubrik penilaian berbicara dan menulis. Temuan ini sejalan dengan laporan sebelumnya bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik (Su & Cheng, 2015) dan meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik di konteks Indonesia (Putri & Retnaningdyah, 2020). Perbandingan ini memperkuat klaim bahwa penerapan elemen permainan yang terstruktur dapat mendorong partisipasi aktif dan kesiapan berbicara siswa dalam konteks pembelajaran bahasa asing.

Dari sisi guru, pelatihan menghasilkan peningkatan kemampuan dalam merancang dan memanfaatkan media gamified dengan sumber daya lokal (mis. kartu kata tematik, papan permainan sederhana) dan platform daring gratis. Guru menilai metode tersebut relevan dan mudah diadaptasi ke kondisi sekolah. Luaran produk — modul digital dan cetak yang memuat panduan, contoh permainan, dan langkah implementasi — menjadi aset penting bagi sekolah. Keunggulan produk ini adalah praktis, murah, dan fleksibel; kelemahannya adalah kebutuhan berkelanjutan akan kreativitas guru dan variasi aktivitas agar efek motivasional tidak berkurang karena kebosanan.

Analisis kritis atas keberhasilan menunjukkan beberapa mekanisme utama. Pertama, kontekstualisasi permainan dengan topik dan materi yang relevan membuat aktivitas bermakna bagi siswa sehingga meningkatkan *engagement*. Kedua, unsur kompetisi sehat, umpan balik cepat, serta pencapaian meningkatkan motivasi intrinsik sesuai kerangka teori gamifikasi yang telah dilaporkan (Su & Cheng, 2015). Ketiga, pendekatan partisipatif—melibatkan siswa sebagai pelaksana kegiatan dan guru sebagai fasilitator—memperkuat aspek sosial dan kolaboratif sehingga menumbuhkan keberanian berbicara. Keempat, dukungan pelatihan guru meminimalkan hambatan adopsi teknologi sederhana dan metode baru (hal ini penting mengingat hambatan kesiapan teknologi yang sering disorot dalam studi kontekstual; Kau, 2024). Oleh karena itu, keberhasilan program ini bukan semata karena “adanya permainan”, melainkan kombinasi desain aktivitas yang relevan, dukungan kapasitas guru, dan penguatan kultur sekolah terhadap pembelajaran aktif.

Meski demikian, terdapat keterbatasan penting yang harus dicatat. Pertama, durasi intervensi relatif singkat (tiga pertemuan), sehingga hasil yang tercatat merupakan dampak jangka pendek;

efek jangka panjang masih perlu pengukuran lanjutan. Kedua, studi ini menggunakan sampel satu sekolah dengan 30 peserta terpilih sehingga generalisasi temuan ke sekolah pedesaan/pesisir lain terbatas. Ketiga, beberapa indikator menggunakan instrumen self-report (kuesioner minat) dan observasi guru yang berpotensi mengandung bias respon; pengukuran kompetensi bahasa yang lebih objektif akan memperkuat bukti dampak. Keempat, keberlanjutan implementasi bergantung pada kreativitas guru dan komitmen kelembagaan; tanpa dukungan lebih lanjut, ada risiko penurunan kualitas pelaksanaan. Terakhir, keterbatasan infrastruktur digital di beberapa sesi membatasi pemanfaatan penuh media daring.

Secara praktis, hasil pengabdian ini memperlihatkan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan berpotensi tinggi untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan berbahasa di konteks *English Club* sekolah menengah pertama, khususnya jika diintegrasikan dengan pelatihan guru dan adaptasi media lokal. Namun, untuk mengukuhkan temuan ini secara ilmiah dan memastikan keberlanjutan, langkah lanjutan yang direkomendasikan meliputi: perpanjangan durasi intervensi, perluasan sampel ke beberapa sekolah sejenis, penggunaan instrumen penilaian kompetensi standar, serta program pendampingan guru berkelanjutan. Dengan perbaikan tersebut, program ini berpeluang menjadi model teruji bagi penerapan gamifikasi pada *English Club* di komunitas pedesaan/pesisir.



Gambar 1. Observasi kegiatan English Club



Gambar 2. Tim Bersama para Guru

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMP Negeri 3 Satu Atap Kabila Bone berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu meningkatkan motivasi dan keterampilan berbahasa Inggris siswa melalui penerapan strategi gamifikasi dalam *English Club*. Metode pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan komunikatif. Hasilnya, siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam keterampilan berbicara dan menulis, sementara guru memperoleh wawasan baru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dukungan penuh dari pihak sekolah memperkuat kelembagaan *English Club* sehingga keberlanjutan program dapat lebih terjamin.

Untuk keberlanjutan program, sekolah diharapkan menjadikan *English Club* sebagai salah satu kegiatan unggulan ekstrakurikuler dengan mengintegrasikan strategi gamifikasi dalam aktivitas rutin. Guru perlu difasilitasi untuk mengikuti pelatihan lanjutan dan diberi kesempatan mengembangkan modul gamifikasi digital yang mudah diakses dan diperbarui sesuai perkembangan teknologi. Program ini juga direkomendasikan untuk diperluas ke sekolah lain, khususnya di wilayah pesisir atau pedesaan, agar dampak positifnya lebih luas. Selain itu, evaluasi berkelanjutan perlu dilakukan, baik melalui penilaian hasil belajar siswa maupun refleksi guru, untuk memastikan keberlangsungan inovasi dan kualitas implementasi gamifikasi. Dengan langkah-langkah tersebut, inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi dapat terus ditingkatkan dan memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan bahasa Inggris di sekolah menengah pertama.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hidayati, A. N. (2021). The use of digital games to improve students' speaking skills in junior high school. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 12(2), 45–56. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/eltl>
- Kau, M. E. W. (2024). Technology readiness in English language teaching: Analyzing gaps and barriers. *Reduplikasi: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(2), 66–78. <https://doi.org/10.37905/rjppbi.v4i2.2685>
- Kau, M. E. W., Mestari, S. A., & Luwiti, S. R. (2024). Meningkatkan kemampuan membaca kritis melalui teknik pembelajaran story mapping. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 3(6), 324–329. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13859556>
- Malabar, F., & Kau, M. E. W. (2024). Penguatan emotional intelligence bagi siswa sekolah menengah pertama di lokasi pariwisata kawasan Teluk Tomini melalui pembelajaran topik *Feelings and Emotions*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(7), 3049–3054. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11491661>
- Putri, D. M., & Retnaningdyah, P. (2020). Gamification in EFL classroom to improve students' intrinsic motivation. *Indonesian Journal of English Education*, 7(1), 1–14. Retrieved from <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/ijee>
- Su, C.-H., & Cheng, C.-H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>
- Surendeleg, G., Murwa, V., Yun, H.-K., & Kim, Y. S. (2014). The role of gamification in education – A literature review. *Contemporary Engineering Sciences*, 7(29), 1609–1616. Retrieved from <http://m-hikari.com/ces/ces2014/ces25-28-2014/p/surendelegCES25-28-2014.pdf>