TRANSPUBLIKA
Precise. Resilience. Felicitous.

Portal Riset dan Inovasi Pengabdian Masyarakat
https://ojs.transpublika.com/index.php/PRIMA
Online ISSN 2809-7939 | Print ISSN 2809-8218

https://doi.org/10.55047/prima.v5i2.2126

Original Article

Penerapan *Game-Based English Learning* untuk Penguatan Nilai Karakter dan Keterampilan Anak Usia Sekolah Dasar dan Menengah di Tanoker Ledokombo

Nodistya Septian Indrastana[1*], Enik Rukiati[2], Renata Kenanga Rinda[3], Vigo Dewangga[4], Yuslaili Ningsih[5], Nur Aqilah Binti Norwahi[6]

[1-5]Language, Communication, and Tourism Department, Politeknik Negeri Jember, Indonesia
[6]Academy of Language Studies, Universiti Teknologi MARA Melaka, Malaysia
Email: [1)] nodistya.septian@polije.ac.id

Received : 06 December - 2025
Accepted : 08 January - 2026
Published online : 09 January - 2026

Abstract

English proficiency is one of the essential competencies for young generations in today's global context. However, the reality in rural areas of Indonesia indicates that English learning still faces various limitations, particularly in terms of teaching methods, supporting facilities, and the integration of character education. This community service program aimed to improve basic English skills while fostering positive character values among elementary to lower secondary school students through the implementation of a game-based learning approach at Yayasan Tanoker Ledokombo, Kabupaten Jember, as the community partner. The program was conducted through three main stages: preparation, implementation, and evaluation. The results revealed an increase in students' active participation, learning motivation, and understanding of basic English vocabulary and expressions. Additionally, collaborative game-based activities contributed to the development of character values, including cooperation, responsibility, and sportsmanship. These findings suggest that game-based learning serves as an effective and relevant approach to English language learning in supporting character development within non-formal rural education settings.

Keywords: Game-Based Learning, English Language Teaching, Older Young Learners and Early Adolescents, 21st Century Skills.

Abstrak

Penguasaan bahasa Inggris merupakan salah satu kompetensi utama bagi generasi muda di tengah dinamika global saat ini. Namun, realitas di wilayah pedesaan di Indonesia menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris masih menghadapi berbagai keterbatasan, baik dari aspek metode pembelajaran, sarana pendukung, maupun integrasi pendidikan karakter. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dasar bahasa Inggris sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter positif pada anak usia sekolah dasar hingga menengah pertama melalui penerapan pendekatan *game-based learning* di Yayasan Tanoker Ledokombo, Kabupaten Jember sebagai mitra penyelenggara kegiatan pengabdian. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta pemahaman kosakata dan ungkapan dasar bahasa Inggris. Selain itu, aktivitas permainan yang bersifat kolaboratif turut mendorong berkembangnya nilai kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas. Hal ini menunjukkan bahwa *game-based learning* dapat menjadi alternatif pendekatan pembelajaran bahasa Inggris yang efektif dan relevan untuk mendukung penguatan karakter anak di lingkungan pendidikan nonformal pedesaan.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, Pembelajaran Bahasa Inggris, Anak Usia Sekolah Dasar dan Menengah, Karakter Abad ke-21.

Copyright: © 2026 by the authors.
This is an open access article distributed under the terms and conditions of the CC BY 4.0.

1. Pendahuluan

Seiring dengan meningkatnya interdependensi antarnegara di era globalisasi saat ini, bahasa Inggris memiliki peranan strategis sebagai lingua franca atau bahasa internasional yang paling sering digunakan dalam komunikasi lintas negara di berbagai bidang, seperti ekonomi, politik, sosial budaya, pendidikan dan ilmu pengetahuan (Wengrum & Nurhartanto, 2021; Siregar, 2023). Di Indonesia, keterampilan berbahasa Inggris semakin intensif dan ekstensif dipelajari melalui program pendidikan formal, nonformal, maupun informal; bahasa Inggris juga menjadi syarat dalam seleksi masuk jenjang pendidikan tinggi dan rekrutmen kerja pada sebagian besar industri/perusahaan swasta maupun instansi pemerintahan (Panggabean, 2016). Akan tetapi, tingkat penguasaan bahasa Inggris di Indonesia masih tergolong rendah karena bahasa Inggris belum digunakan secara luas oleh masyarakat Indonesia. Dengan demikian, kualitas dan kuantitas pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia, khususnya di daerah, perlu ditingkatkan agar generasi muda Indonesia mampu berdaya saing di tingkat global dan cita-cita Indonesia Emas 2045 dapat terwujud.

Selain peningkatan kualitas dan kuantitas pembelajaran bahasa Inggris, pendidikan karakter yang berkelanjutan juga diperlukan guna membekali generasi muda Indonesia di era globalisasi saat ini. Pemerintah telah mengupayakan penguatan karakter pada peserta didik di Indonesia melalui rumusan terpadu standar kompetensi lulusan yang dinamakan Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila merupakan penuangan tujuan nasional pendidikan yang memadukan antara nilai-nilai luhur Pancasila dan karakter abad ke-21. Upaya pengembangan dan penguatan karakter bagi peserta didik ini diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran di kelas dan pendekatan menyeluruh di lingkungan sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan analisis awal terkait adanya kebutuhan pengembangan keterampilan bahasa Inggris dan penguatan karakter bagi generasi muda Indonesia yang dijabarkan di atas, Tim Pengabdian kepada Masyarakat dari Program Studi Bahasa Inggris Politeknik Negeri Jember dan Academy of Language Studies Universiti Teknologi MARA Malaysia melakukan telaah lebih lanjut dalam lingkup yang lebih spesifik, yaitu di Kabupaten Jember. Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar hingga menengah pertama di wilayah pedesaan Kabupaten Jember masih menghadapi sejumlah tantangan mendasar baik dari sisi pedagogis, infrastruktur, maupun konteks sosial-budaya. Bahasa Inggris yang sejatinya menjadi bekal penting bagi generasi muda dalam menghadapi persaingan global, sering kali diajarkan secara konvensional dengan penekanan pada aspek gramatikal dan hafalan kosakata semata. Pendekatan ini belum sepenuhnya mampu menumbuhkan motivasi belajar, kemampuan komunikasi nyata, maupun keterampilan berpikir kritis yang diperlukan dalam pembelajaran abad ke-21 (Trilling & Fadel, 2012).

Kondisi geografis dan keterbatasan sarana pembelajaran turut memperkuat kesenjangan kualitas pendidikan antara sekolah di pusat kota dan wilayah pedesaan. Berdasarkan data Dapodik Kemendikbud, sejumlah sekolah di Kecamatan Ledokombo masih memiliki keterbatasan fasilitas teknologi dan akses internet yang stabil, sehingga peluang penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital masih minim. Keterbatasan ini berdampak pada kurang optimalnya penerapan model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan unsur permainan, kolaborasi, dan eksplorasi bahasa secara komunikatif. Selain itu, guru bahasa Inggris di sekolah dasar dan menengah umumnya menghadapi kendala dalam mengadaptasi metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia 10-14 tahun. Pada usia ini, peserta didik tergolong dalam kategori young learners menuju early adolescents (Cameron, 2001), yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, gemar bermain, serta belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang menyenangkan. Namun,

pembelajaran di kelas sering kali masih bersifat *teacher-centered*, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang terlibat dalam proses komunikasi yang bermakna.

Di sisi lain, penguatan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa masih belum berjalan secara optimal. Padahal, kebijakan nasional melalui Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter menegaskan bahwa pendidikan karakter merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran di sekolah. Nilai-nilai seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan toleransi dapat dikembangkan secara alami melalui kegiatan pembelajaran yang kolaboratif dan kontekstual. Sayangnya, dalam praktiknya, integrasi nilai-nilai tersebut masih terbatas pada kegiatan seremonial atau pembiasaan harian, belum terinternalisasi dalam proses belajar bahasa Inggris yang aktif dan komunikatif.

Pendekatan *game-based learning* menjadi salah satu alternatif strategis yang relevan diterapkan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan emosional, motivasi belajar, serta retensi pengetahuan peserta didik (Gee, 2007; Prensky, 2012). Melalui permainan, anak tidak hanya belajar bahasa secara natural dan bermakna, tetapi juga berlatih bekerja sama, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan secara etis dan kreatif. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan dapat menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan keterampilan abad ke-21, yakni *communication, collaboration, critical thinking,* dan *creativity*, sekaligus memperkuat nilai-nilai karakter positif dalam diri peserta didik (Lumbu et al., 2025).

Sejumlah penelitian terkait penerapan dan efektivitas game-based learning dalam pembelajaran bahasa Inggris telah dilakukan, baik dalam konteks *English as a Second Language* (ESL) maupun *English as a Foreign Language* (EFL). Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi et al. (2023) menunjukkan bahwa terdapat hasil belajar yang lebih baik pada pembelajaran *English reading comprehension* dengan *game-based learning* yang diterapkan di grup eksperimen dibandingkan dengan hasil belajar grup kontrol yang melaksanakan pembelajaran tersebut melalui *paper-based learning*. Selain itu, penerapan *game-based learning* juga dapat meningkatkan penguasaan *English grammar* dan *vocabulary* (Castillo-Cuesta, 2020). Indrastana and Rinda (2021) menyatakan bahwa penggunaan teknologi melalui *mobile-assisted language learning* (MALL) dapat mendorong peningkatan *English speaking skills* bagi peserta didik karena penggunaan MALL dan game dapat mengurangi kecemasan/ketegangan (*anxiety*) peserta didik untuk berbicara dalam bahasa Inggris. Dapat disimpulkan bahwa penerapan game-based learning dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat dilakukan untuk mendorong penguasaan English skills dan juga English components bagi peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas game-based learning dalam meningkatkan keterampilan dan komponen bahasa Inggris pada konteks ESL dan EFL, sebagian besar kajian tersebut masih berfokus pada lingkungan pembelajaran formal atau berbasis teknologi digital, seperti sekolah dan pembelajaran berbantuan aplikasi. Masih terbatas penelitian yang mengeksplorasi penerapan game-based learning dalam konteks pendidikan nonformal berbasis komunitas yang mengintegrasikan permainan tradisional dan nilai-nilai lokal. Selain itu, kajian yang mengaitkan game-based learning tidak hanya dengan peningkatan kompetensi bahasa Inggris, tetapi juga dengan pembentukan karakter dan penguatan nilai sosial-budaya anak masih relatif jarang. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengabdian dan penelitian yang mengkaji penerapan game-based English learning dalam konteks lokal seperti Yayasan Tanoker Ledokombo, guna mengisi kekosongan tersebut dan memberikan kontribusi kontekstual terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif yang bersifat holistik, berkelanjutan, dan berbasis kearifan lokal.

Yayasan Tanoker Ledokombo memiliki potensi besar untuk menjadi pusat pengembangan model pembelajaran inovatif tersebut. Selama ini, Tanoker dikenal aktif dalam kegiatan pendidikan nonformal berbasis budaya dan permainan tradisional anak. Integrasi prinsip game-based learning dalam konteks lokal Tanoker tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kompetensi bahasa Inggris anak-anak, tetapi juga memperkaya proses pembelajaran melalui internalisasi nilai-nilai sosial, budaya, dan karakter khas masyarakat setempat. Sejalan dengan kebutuhan akan pengembangan model pembelajaran yang lebih kontekstual dan holistik, kolaborasi dengan tim Pengabdian kepada Masyarakat Program Studi Bahasa Inggris Politeknik Negeri Jember serta Academy of Language Studies Universiti Teknologi MARA Malaysia menjadi langkah strategis untuk menjembatani temuan-temuan teoretis dengan praktik pembelajaran di lapangan. Melalui pendampingan dan fasilitasi tersebut, penerapan game-based learning diharapkan mampu memperkuat ekosistem pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, sekaligus berorientasi pada pembentukan karakter unggul generasi muda di Ledokombo.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. *Game-Based Learning* dan Pembelajaran Bahasa Inggris

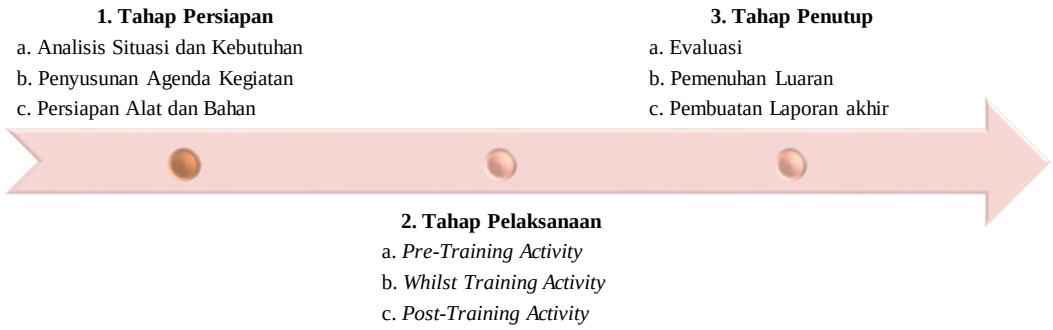
Metode atau strategi pembelajaran merupakan salah satu bagian utama dalam proses pembelajaran karena memiliki peranan dalam menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran. Susanti et al. (2024) menyatakan bahwa menurunnya minat dan motivasi belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton. Pemilihan metode atau strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan efektivitas proses dan hasil pembelajaran (Andika et al., 2025). Pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning* menjadi strategi alternatif yang populer dalam proses pembelajaran karena dapat mendorong pesererta didik menjadi proaktif dalam aktivitas pembelajaran. *Game-based learning* memiliki manfaat sbeagai berikut: (1) membuat materi dan aktivitas pembelajaran lebih menarik dan interaktif; (2) memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik sehingga mendorong percepatan penyerapan materi pembelajaran; dan (3) mendorong kolaborasi dan sportivitas peserta didik (Tya, 2025).

2.2. *Game-Based Learning* dan Pengembangan Karakter

Qian and Clark (2016) menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning approach*) cenderung efektif dalam mengembangkan karakter abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, bagi peserta didik. Integrasi pendidikan karakter dapat dilakukan dalam pendekatan atau strategi pembelajaran dengan berbasis permainan atau *game-based learning*, baik secara *online* maupun *offline* (Sukirman, 2017).

3. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan tujuan untuk membantu mitra yaitu Yayasan Tanoker dalam memberikan wadah belajar bagi anak-anak di daerah Ledokombo Kabupaten Jember. Adapun tahapan kegiatan pengabdian ini terbagi ke dalam tiga fase utama yang tertuang dalam diagram pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

3.1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap yang paling awal dilakukan pada rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan analisis situasi dan kebutuhan yang dilakukan dengan observasi lapangan dan studi literatur di Yayasan Tanoker Ledokombo Kabupaten Jember. Pada tahap ini dihasilkan gambaran umum terkait dengan kondisi mitra serta permasalahan yang sedang dihadapi oleh mitra atau masyarakat di sekitar mitra.

Langkah selanjutnya yang dilakukan dengan mitra adalah menggali informasi lebih banyak lagi terkait dengan permasalahan tersebut. Hal ini dilakukan dengan wawancara dan survei. Kemudian, tim pengabdian menyusun agenda kegiatan yang menghasilkan penawaran solusi atas permasalahan mitra, penulisan proposal, dan rencana kegiatan. Selanjutnya, tim pengabdian melakukan persiapan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dan melakukan studi literatur sebagai referensi terkait penerapan *game-based learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia sekolah dasar dan menengah.

3.2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu: *pre-training activity, whilst training activity, dan post-training activity*. Pada tahap *pre-training activity*, tim pengabdian melakukan diskusi pemilihan topik materi yang sesuai untuk pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia sekolah dasar dan menengah. Tim pengabdian menyusun bahan/materi ajar untuk pembelajaran yang akan diselenggarakan. Selanjutnya, tim pengabdian menyusun instrumen *pre-test* dan *post-test* untuk mendapatkan gambaran awal pemahaman peserta kegiatan dan mengukur ketercapaian peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti rangkaian pembelajaran.

Pada tahap *whilst training activity*, tim pengabdian melaksanakan rangkaian pembelajaran bahasa Inggris dengan pendekatan *game-based learning*. Setelah seluruh sesi pelatihan selesai, pada *post-training activity* peserta mengikuti *post-test* untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dan melakukan pengisian survei kepuasan pelaksanaan pelatihan di akhir sesi kegiatan sebagai umpan balik bagi tim pelaksana kegiatan pengabdian.

3.3. Tahap Penutup

Tahap akhir dari rangkaian kegiatan pengabdian ini adalah tahap penutup, yang difokuskan pada pelaksanaan evaluasi secara komprehensif terhadap seluruh proses dan hasil kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui analisis perbandingan hasil pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti program. Selain itu, tim pengabdian mengolah hasil survei kepuasan peserta yang mencakup aspek

materi, metode pembelajaran, fasilitator, serta kebermanfaatan kegiatan, guna memperoleh gambaran mengenai tingkat penerimaan dan efektivitas program dari sudut pandang peserta.

Evaluasi juga dilengkapi dengan refleksi internal yang dilakukan oleh masing-masing personel tim pengabdian untuk mengidentifikasi kekuatan, kendala, dan peluang perbaikan selama pelaksanaan kegiatan. Refleksi ini mencakup aspek perencanaan, koordinasi tim, ketercapaian tujuan, serta kesesuaian metode dengan karakteristik peserta dan konteks mitra. Hasil evaluasi dan refleksi tersebut digunakan sebagai dasar penyusunan rekomendasi untuk pengembangan dan penyempurnaan kegiatan pengabdian serupa di masa mendatang, sehingga program yang dilaksanakan dapat memiliki dampak yang lebih optimal dan berkelanjutan bagi masyarakat sasaran.

4. Hasil dan Pembahasan

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa dari Program Studi Bahasa Inggris Jurusan Bahasa, Komunikasi dan Pariwisata Politeknik Negeri Jember bekerja sama dengan perwakilan dosen dan mahasiswa dari Academy of Language Studies, Universiti Teknologi MARA Melaka Malaysia sebagai salah satu bagian dari rangkaian kegiatan *International Students and Lecturers Mobility Program* yang diselenggarakan oleh kedua institusi pendidikan tersebut. Tim pengabdian dari Program Studi Bahasa Inggris Politeknik Negeri Jember melakukan studi pendahuluan terkait dengan analisis situasi dan kebutuhan di daerah Yayasan Tanoker Ledokombo.

Tanoker merupakan salah satu mitra yang bekerja sama dengan Program Studi Bahasa Inggris Politeknik Negeri Jember dalam pelaksanaan Tridarma perguruan tinggi. Yayasan Tanoker merupakan sebuah komunitas yang berfokus pada pengembangan potensi Masyarakat di daerah Ledokombo melalui edukasi dan pelestarian budaya. Selanjutnya, tim pengabdian dari Program Studi Bahasa Inggris Politeknik Negeri Jember berdiskusi dengan perwakilan dosen dan mahasiswa dari Academy of Language Studies Universiti Teknologi MARA Malaysia untuk menentukan cakupan materi pembelajaran dalam pelatihan serta mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk pelaksanaan kegiatan. Tim mahasiswa dari kedua program studi terlibat secara aktif dalam mempersiapkan materi dan media pembelajaran serta game yang akan diberikan. Hal ini bertujuan untuk melatih mahasiswa bagaimana mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang mereka pelajari dalam perkuliahan serta melatih keterampilan non-teknis (*soft skills*) mahasiswa dalam berinteraksi secara internal maupun eksternal. Pada program ini, tim pengabdian memutuskan untuk menerapkan variasi *digital game-based* dan *physical game-based activities*. Mitra pengabdian yaitu Tanoker berperan dalam menjaring peserta kegiatan selama tahap persiapan. Selain itu, mitra pengabdian juga berperan dalam tahap pelaksanaan kegiatan yaitu melalui fasilitasi *game-game* edukatif dan filosofis sebagai *warmers/ice breaking* selama pelaksanaan kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan bahasa Inggris bagi anak-anak usia sekolah dasar dan menengah pertama di daerah Ledokombo dengan pendekatan *game-based learning* ini berjalan dengan lancar. Materi pembelajaran yang diberikan berkaitan dengan *basic survival English*, mencakup topik tentang *self-introduction and introducing others* dan *describing someone's appearance and personality*. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu: (1) tahap *pre-test and warming-up*, aktivitas *pre-test* dilakukan untuk mendapatkan gambaran awal pengetahuan peserta didik terkait materi yang akan diberikan, sedangkan *warming-up activities* dilakukan untuk menarik konsentrasi peserta didik melalui strategi permainan (*game-based activity*); (2)

tahap presentation, *material delivery* dilakukan pada tahap ini; (3) tahap *communicative practice*, dalam tahap ini peserta didik mempraktikkan materi yang telah disampaikan melalui aktivitas permainan berkelompok (*game-based activity*); dan (4) tahap *freer practice and post-test*, merupakan tahap akhir kegiatan di mana peserta didik melakukan praktik mandiri untuk mengimplementasikan materi yang telah dipelajari.

Setelah rangkaian kegiatan pelatihan berupa pembelajaran bahasa Inggris dengan pendekatan *game-based learning* ini dilaksanakan, tim pengabdian melakukan survei kepuasan peserta dengan mendistribusikan kuesioner sederhana dan melakukan wawancara singkat dengan peserta kegiatan. Para peserta kegiatan menyatakan bahwa mereka senang dengan proses pembelajaran yang telah diikuti, dan variasi aktivitas permainan (*game-based activities*) yang dilakukan sangat membantu mereka dalam upaya menyerap materi pembelajaran dengan lebih cepat karena adanya semangat berkompetisi dan berkolaborasi antar sesama peserta.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan (*game-based English learning*) memberikan manfaat yang signifikan, baik dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materi pembelajaran maupun dalam membentuk karakter positif peserta didik, seperti kerja sama, kepercayaan diri, kreativitas, dan sikap sportif. Nilai-nilai tersebut merupakan fondasi penting dalam membentuk generasi muda yang tangguh dan mampu bersaing di tingkat global. Selain itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bersifat pelayanan atau pelatihan seperti ini perlu dilaksanakan secara lebih intensif, komprehensif, dan kolaboratif bersama mitra agar hasil yang diperoleh lebih optimal dan berkelanjutan.

Sebagai saran, kegiatan serupa di masa mendatang disarankan untuk mengembangkan variasi permainan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta, memperluas durasi pendampingan, serta mengintegrasikan teknologi digital guna meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran. Hasil kegiatan ini diharapkan dapat berkontribusi secara menyeluruh terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris, penguatan karakter peserta didik, serta pengembangan model pengabdian masyarakat yang inovatif, aplikatif, dan berdampak jangka panjang bagi dunia pendidikan dan masyarakat luas.

5.1. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Politeknik Negeri Jember dan Universiti Teknologi MARA Malaysia atas program kerja sama internasional berupa International Students and Lecturers Mobility Program 2025 yang telah diselenggarakan. Ucapan terima kasih juga penulis haturkan kepada Yayasan Tanoker Ledokombo sebagai mitra pelaksana program pengabdian ini.

6. Daftar Pustaka

Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi literatur review: Peran media game based learning terhadap pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *14*(1 Februari), 799–812.

Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge university press.

Castillo-Cuesta, L. (2020). Using digital games for enhancing EFL grammar and vocabulary in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, *15*(20), 116–129.

Gee, J. P. (2007). *Good video games+ good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy*. Peter Lang.

Indrastana, N. S., & Rinda, R. K. (2021). The implementation of mobile-assisted language learning through YouTube vlogging to boost students' speaking performance. *The First International Conference on Social Science, Humanity, and Public Health (Icoship 2020)*, 50–54.

Lumbu, A., Haryono, P., & Tumober, R. T. (2025). *Buku Referensi Strategi Pembelajaran Populer Abad-21*. PT. Green Pustaka Indonesia.

Panggabean, H. (2016). Urgensi dan posisi bahasa Inggris di Indonesia. *Universitas Methodist Indonesia, Medan*.

Pratiwi, D. I., Fitriati, S. W., Yuliasri, I., & Waluyo, B. (2023). Game-based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris: Reading Comprehension. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, *6*(1), 174–179.

Prensky, M. (2012). The Role of Technology in Teaching and the Classroom. *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning*. https://doi.org/https://doi.org/10.4135/9781483387765.n13

Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, *63*, 50–58.

Siregar, U. D. (2023). Bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi bisnis di era globalisasi: Persepsi pebisnis dan karyawan. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *3*(01), 129–135.

Sukirman, S. (2017). Integrasi Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Berbasis Game untuk Mengajarkan Perilaku Santun di Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, *27*(2), 30–37.

Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, *2*(2), 86–93.

Trilling, B., & Fadel, C. (2012). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.

Tya, N. F. (2025). *Pengaruh model game based learning terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS Kelas IV Di SD Negeri 200220 Padangsidimpuan*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Wengrum, T. D., & Nurhartanto, A. (2021). Pengembangan modul digital bahasa Inggris bagi mahasiswa bisnis di era pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, *14*(2).