



Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar : Studi Literatur

Nurmayana¹, Noviyanti², Imanudin Siregar³

^{1,2,3} Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia, Sumatera Utara, Indonesia

Jl. Teladan No.15, Teladan Bar., Kec. Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara 20214

Email: nurmayana.1709@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris memiliki peran penting dalam membekali siswa untuk menghadapi tantangan komunikasi global. Namun, rendahnya motivasi siswa menjadi salah satu kendala utama dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa Inggris yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pentingnya pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan mengumpulkan data dari database akademik seperti Google Scholar dan ResearchGate. Fokus penelitian adalah pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan seperti *Total Physical Response (TPR)*, permainan seperti Zepeto permainan papan, permainan roda berputar, permainan menebak dan platform seperti *Educaplay* memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan Bahasa Inggris. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan menjadi solusi efektif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris, sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa secara holistik.

Kata Kunci: pembelajaran, Bahasa, permainan, motivasi belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris memiliki peranan yang sangat penting dalam era globalisasi saat ini, di mana bahasa ini menjadi *lingua franca* di berbagai bidang, termasuk pendidikan, bisnis, dan teknologi. Kemampuan berbahasa Inggris tidak hanya membuka akses terhadap informasi dan pengetahuan yang lebih luas, tetapi juga meningkatkan daya saing individu di pasar kerja global. Dalam konteks pendidikan, penguasaan bahasa Inggris menjadi salah satu syarat utama untuk melanjutkan studi di institusi ternama, baik di dalam maupun luar negeri. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan bahasa Inggris sejak dini agar dapat bersaing di tingkat internasional.

Pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia seringkali dihadapkan pada tantangan rendahnya motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan salah satu faktor kunci dalam pembelajaran bahasa yang berkontribusi langsung terhadap pencapaian kompetensi linguistik siswa. Dalam konteks ini, inovasi dalam metode pembelajaran diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mendorong keterlibatan siswa. Salah satu pendekatan yang mulai mendapatkan perhatian adalah penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Menggabungkan pembelajaran bahasa Inggris dengan permainan dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Permainan tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga menciptakan lingkungan yang interaktif dan kolaboratif. Melalui permainan, siswa dapat berlatih berbicara, mendengarkan, dan memahami kosakata. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan retensi informasi dan keterampilan sosial siswa (Gee, 2003; Hamari et al., 2016). Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya membantu siswa dalam menguasai bahasa Inggris, tetapi juga mengembangkan keterampilan penting lainnya yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran berbasis permainan telah terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi di kalangan siswa ESL di Malaysia. Siswa menyatakan preferensi untuk pelajaran berbasis permainan, menunjukkan bahwa metode tersebut dapat mengatasi masalah motivasi di kelas ESL (Khalid et al., 2024). Selain itu, Nurita et al. (2022) dalam penelitiannya di SMA Muhammadiyah Ponjong menemukan bahwa penggunaan game edukasi "*Educaplay*" pada materi *recount text* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta lebih percaya diri dalam berpartisipasi aktif di kelas. Pembelajaran bahasa Inggris berbasis *game* juga memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, memfasilitasi interaksi sosial, dan memperluas pemahaman kosakata dan tata bahasa bahasa Inggris. Penggunaan *game* juga dapat merangsang kemampuan kognitif dan kreativitas anak-anak, serta memperkaya pengalaman pembelajaran mereka (Rochmawan, 2023).

Penerapan aktifitas fisik dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa siswa, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap keterampilan olahraga, terutama yang berhubungan dengan koordinasi

fisik dan pemahaman instruksi verbal dalam konteks olahraga (Nasution & Tarigan, 2024). Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung yang melibatkan tubuh mereka, yang sesuai dengan kecerdasan kinestetik yang dimiliki sebagian besar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa besar peran pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur untuk mengkaji pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Studi literatur ini mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber penelitian yang relevan dalam beberapa tahun terakhir untuk mengevaluasi dampak pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi belajar bahasa Inggris dengan memanfaatkan database akademik seperti Google Scholar dan ResearchGate, dengan kata kunci pencarian yaitu artikel yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Inggris, permainan dalam pembelajaran, dan motivasi belajar baik dalam Bahasa Inggris ataupun Bahasa Indonesia.

Proses analisis data dilakukan dengan cara mengatur dan menyusun informasi yang diperoleh dari sumber-sumber literatur yang relevan. Data yang telah dikumpulkan dianalisis secara menyeluruh untuk memahami peran dan jenis permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang dapat meningkatkan motivasi belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan, ditemukan bahwa pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Studi tentang Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Penulis	Fokus Penelitian	Temuan Utama
(Khalid et al., 2024)	Pembelajaran berbasis <i>game</i> dapat meningkatkan motivasi di kalangan siswa	siswa menyukai pelajaran berbasis <i>game</i> sebagai solusi untuk masalah

	ESL Malaysia	motivasi
Nurita et al. (2022)	Penggunaan <i>Educaplay</i> dalam pembelajaran bahasa Inggris	Game edukasi seperti <i>Educaplay</i> meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri siswa.
Rochmawan (2023)	Penggunaan <i>game</i> dalam pembelajaran bahasa Inggris pada tahap awal pendidikan anak	Pembelajaran bahasa Inggris berbasis <i>game</i> memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, memfasilitasi interaksi sosial, dan memperluas pemahaman kosakata dan tata bahasa bahasa Inggris.
Nasution & Tarigan (2024).	Penerapan aktivitas gerak dan bermain dalam metode Total Physical Response (TPR) dalam pembelajaran bahasa Inggris	TPR meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam aspek kinestetik, dan motivasi belajar Bahasa Inggris.
Munawarah, et.al (2024)	Efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam keterampilan berbicara dan menulis siswa EFL.	Penggunaan game sebagai strategi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis siswa EFL dieksplorasi, dengan fokus pada permainan seperti Zepeto, permainan papan, permainan roda berputar, dan permainan menebak.
Terananda, et.al (2020)	Media Board Games Digital Pada Materi Degree of Comparison Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris	Media board games digital meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa SMP

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini ditemukan variasi permainan baik menggunakan teknologi maupun yang tidak. Masing-masing permainan menawarkan manfaat tersendiri dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris namun secara keseluruhan menunjukkan pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan menciptakan pengalaman belajar yang

menyenangkan dan menarik bagi siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan motivasi mereka. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperbaiki retensi informasi, dan mengurangi kecemasan yang sering dialami saat belajar bahasa asing. Selain itu, permainan juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama, yang penting dalam konteks pembelajaran kolaboratif. Gardner (2006) dalam teori *Multiple Intelligences* menjelaskan pembelajaran yang mengakomodasi berbagai kecerdasan, seperti kecerdasan kinestetik dan linguistik, dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam konteks ini, permainan seperti *TPR* yang melibatkan gerakan tubuh (kinestetik) dan instruksi verbal memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang pada akhirnya meningkatkan penguasaan bahasa dan memperkuat pemahaman mereka. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar (Piaget, 1976).

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, permainan seperti Zepeto permainan papan, permainan roda berputar, permainan menebak (Munawarah, et.al., 2024), *Educaplay* (Nurita et al., 2022) dan Board Games Digital (Terananda, et.al, 2020) terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Sebagai contoh, menciptakan atmosfer belajar yang kompetitif namun menyenangkan, di mana siswa berkompetisi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas bahasa Inggris, meningkatkan antusiasme dan motivasi mereka. Pemanfaatan teknologi dalam permainan juga semakin relevan dengan perkembangan zaman, seperti Zepeto, *Educaplay*, Board Games digital memungkinkan siswa untuk belajar bahasa Inggris melalui permainan yang interaktif dan berbasis teknologi, memberikan mereka kebebasan untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih dinamis.

Namun, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi belajar, dalam implementasinya harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Selain itu, peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam memastikan bahwa permainan berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran tercapai. Secara keseluruhan, pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan memanfaatkan elemen permainan, guru dapat menciptakan pengalaman belajar

yang lebih menarik dan bermanfaat, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterampilan bahasa siswa secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui penggunaan permainan, siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris. Permainan baik menggunakan teknologi maupun aktivitas fisik langsung memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih keterampilan berbicara, mendengarkan, dan memperluas kosakata dalam konteks yang menyenangkan dan interaktif. Studi literatur menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperbaiki retensi informasi, dan mengurangi kecemasan yang sering dialami saat belajar bahasa asing. . Namun, keberhasilan pendekatan ini sangat bergantung pada desain dan implementasi permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran serta tingkat kemampuan siswa. Dengan demikian, guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai. Secara keseluruhan, pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan bahasa yang lebih baik, menjadikannya metode yang layak untuk diterapkan dalam pendidikan bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Computers in Human Behavior.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). "Does Gamification Work?--A Literature Review of Empirical Studies on Gamification." 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences.
- Khalid, P. Z. M., Kussin, H. J., Nasir, N., & Esahak, H. A. (2025). Using Games in the Classroom to Boost Motivation Among ESL Students. In *Integrating Technology in Problem-Solving Educational Practices* (pp. 93-116). IGI Global.
- Munawarah, S., Hayati, S., Fitriyani, W., Rahman, E., Mieyrandha, M., Maharani, L. M., ... & Fauzi, I. (2024). Games in Enhancing Productive Skills for EFL Students. *EBONY: Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 4(2), 138-147.

- Nasution, A. F., & Tarigan, F. N. (2024). Pengembangan Kemampuan Bahasa Inggris dan Keterampilan Olahraga melalui Metode Total Physical Response (TPR) dalam Perspektif Multiple Intelligences pada Siswa SMP. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(2), 406-413.
- Nurita, L., Wathoni, M., Ismah, I., & Widyasari, N. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Game Edukasi Educaplay pada Materi Recount Text Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong. *SEMNASFIP*.
- Piaget, J. (1976). *The Child and Reality: Problems of Genetic Psychology*. Viking Press.
- Rochmawan, M. R. (2023). Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini: Studi Literatur. *Sentra Cendekia*, 4(2), 100-108.
- Terananda, N. Z., Mariono, A., & Arianto, F. (2020). Efektivitas Media Board Games Digital Pada Materi Degree of Comparison Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP di Surabaya. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 67-76.