

## Let's Play and Learn: Utilizing Gamified Activities in Enhancing Speaking Classroom at MAN Pangkajene Kepulauan

Rostina<sup>1</sup>, Sri Hariati Mustari<sup>2</sup>, Dien Afni Ariyati<sup>3</sup>, Sahdan Mustari<sup>4</sup>, Hasnidar<sup>5</sup>, Ushwa Dwi Masrurah Arifin Bando<sup>6</sup>, Kartini<sup>7</sup>, Mahar Muharram Hamzah Assabrun Malik<sup>8</sup>

<sup>1, 5, 6, 7</sup> Universitas Negeri Makassar, <sup>2, 8</sup> ITEKES Tri Tunas Nasional, <sup>3, 4</sup> STIKES Amanah Makassar

\*Alamat korespondensi: [rostina@unm.ac.id](mailto:rostina@unm.ac.id)

(Received Juli 2025; Accepted Agustus 2025)

### Abstrak

Kemampuan berbicara (*speaking*) dalam Bahasa Inggris merupakan keterampilan penting. Namun penuh tantangan dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya di tingkat sekolah menengah. Kendala seperti rendahnya motivasi, rasa malu, dan kurangnya metode pengajaran yang inovatif mendorong perlunya pendekatan alternatif. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan strategi *gamified learning* dalam pembelajaran speaking di MAN Pangkajene Kepulauan. Pendekatan gamifikasi yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan dirancang untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keberanian siswa dalam berkomunikasi lisan. Kegiatan dilaksanakan melalui metode partisipatif yang melibatkan guru dan siswa dalam serangkaian *interactive speaking missions* berbasis level kesulitan. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa, suasana belajar yang lebih kolaboratif dan suportif, serta respons positif dari guru. Gamifikasi juga terbukti relevan dengan karakteristik generasi Z dan mendukung prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada siswa. Kesimpulannya, gamifikasi merupakan strategi pedagogis yang efektif, kontekstual, dan potensial untuk direplikasi dalam pengembangan keterampilan berbicara Bahasa Inggris di tingkat pendidikan menengah. Temuan ini memperkuat posisi gamifikasi sebagai solusi kreatif dalam menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21.

**Kata Kunci:** *Gamified, Speaking, EFL Classroom, MAN Pangkajene Kepulauan*

### PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara atau *speaking* dalam bahasa Inggris merupakan keterampilan produktif yang kompleks dan penting dalam pembelajaran bahasa asing. Dalam konteks pendidikan menengah atau sekolah Tingkat menengah atas, *speaking skill* berperan besar dalam membekali siswa untuk berkomunikasi secara global dan mengakses peluang pendidikan maupun karier di tingkat yang lebih tinggi. Namun demikian, pembelajaran *speaking* seringkali menghadapi berbagai kendala seperti keterbatasan waktu, kurangnya sumber daya, rendahnya motivasi siswa, serta metode pengajaran yang kurang inovatif (Richards, 2008; Nunan, 2003).

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah, *speaking* seringkali dianggap paling menantang, karena siswa dituntut untuk memproduksi bahasa secara spontan, menggunakan tata bahasa yang

benar, serta menyampaikan ide secara jelas dalam waktu yang terbatas (Brown, 2001). Ketakutan melakukan kesalahan, rasa malu, serta kurangnya kesempatan untuk praktik menjadi hambatan utama yang dihadapi siswa (Ur, 1996). Kondisi ini mendorong perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan partisipatif untuk meningkatkan kepercayaan diri dan keterlibatan siswa dalam kegiatan berbicara.

Salah satu pendekatan inovatif yang muncul dalam dekade terakhir adalah gamifikasi atau *gamified learning*. Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, termasuk dalam pendidikan (Deterding et al., 2011). Elemen seperti poin, badge, level, papan peringkat, tantangan, dan hadiah digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif (Kapp, 2012; Werbach & Hunter, 2012). Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan kinerja siswa (Su & Cheng, 2015; Zainuddin et al., 2020).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *gamified* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif, mengurangi kecemasan belajar bahasa asing, dan meningkatkan retensi materi (Hamari et al., 2014; Landers, 2014). Hal ini karena gamifikasi menempatkan siswa dalam konteks simulatif yang aman untuk berlatih tanpa takut gagal. Lingkungan belajar yang interaktif dan suportif mendorong munculnya komunikasi spontan dan autentik (Sadeghi & Marandi, 2016). Selain itu, aktivitas berbasis permainan juga memfasilitasi pengulangan (repetition) dan penguatan (reinforcement), dua prinsip penting dalam akuisisi bahasa kedua (Lightbown & Spada, 2013).

Dalam konteks lokal seperti MAN Pangkajene Kepulauan, penggunaan pendekatan gamifikasi memiliki relevansi yang tinggi. Sebagian besar siswa adalah generasi Z yang akrab dengan dunia digital dan budaya permainan. Oleh karena itu, integrasi unsur permainan dalam proses pembelajaran dapat menjadi jembatan antara minat siswa dan tujuan pembelajaran (Prensky, 2001; Anderson, 2010). Dengan menciptakan kelas Bahasa Inggris yang “serasa bermain”, guru dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih hidup dan bermakna, serta menumbuhkan motivasi intrinsik dalam diri siswa (Ryan & Deci, 2000).

Gamifikasi juga mendukung pembelajaran berbasis kompetensi sebagaimana diamanatkan dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada siswa. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk merancang aktivitas berbicara yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, mendorong kolaborasi, dan menciptakan evaluasi yang lebih fleksibel dan menyenangkan (Surya, 2022). Selain itu, gamifikasi dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (Trilling & Fadel, 2009).

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan dan menerapkan strategi *gamified learning* dalam pembelajaran *speaking* di MAN Pangkajene Kepulauan. Kegiatan ini melibatkan pelatihan guru, pengembangan perangkat ajar berbasis gamifikasi, serta implementasi

langsung dalam kelas. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara melalui suasana belajar yang lebih interaktif dan memotivasi, sementara guru memperoleh wawasan baru dalam merancang strategi pembelajaran kreatif yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Secara umum, kegiatan ini menjadi wujud kontribusi perguruan tinggi dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan di daerah serta menjawab tantangan implementasi pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih efektif dan menyenangkan. Lebih jauh lagi, pengabdian ini diharapkan dapat menjadi model praktik baik yang dapat direplikasi di madrasah lain di wilayah Sulawesi Selatan maupun nasional.

## TUJUAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian di MAN Pangkajene Kepulauan, terdapat tiga tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

1. Memperkenalkan dan mengimplementasikan pendekatan gamifikasi (*gamified learning*) dalam pembelajaran keterampilan berbicara (*speaking*) Bahasa Inggris
2. Meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan berbicara melalui penerapan aktivitas *gamified* yang interaktif dan menyenangkan
3. Menciptakan lingkungan belajar Bahasa Inggris yang kolaboratif, suportif, dan relevan dengan karakteristik generasi Z melalui integrasi elemen-elemen permainan dalam pembelajaran *speaking*.

## METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode pengembangan dan implementasi berbasis partisipatif (*participatory development and implementation*). Adapun tahapan-tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. Melakukan observasi awal dan koordinasi dengan guru untuk menentukan peserta dan waktu pelaksanaan.
2. Menyusun desain awal perangkat ajar berbasis gamifikasi yang relevan dengan konteks lokal dan karakteristik generasi Z.
3. Aktivitas *speaking* dilaksanakan secara bertahap berdasarkan tingkat kesulitan (*level-based*).
4. Siswa berpartisipasi aktif dalam berbagai misi berbicara, baik secara individu maupun kelompok, dengan tujuan menciptakan komunikasi yang spontan, terstruktur, dan menyenangkan.
5. Peneliti mengamati proses pembelajaran dan mencatat keterlibatan siswa selama kegiatan *speaking* di kelas

## HASIL

Pelaksanaan kegiatan pengabdian di MAN Pangkajene Kepulauan menunjukkan bahwa pendekatan *gamified learning* dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Inggris memberikan dampak positif terhadap partisipasi dan motivasi siswa. Hasil kegiatan dapat dirinci sebagai berikut:

### 1. Peningkatan Partisipasi Siswa dalam Kegiatan Speaking

Selama implementasi *interactive speaking missions*, terjadi peningkatan signifikan dalam jumlah siswa yang aktif berbicara dalam bahasa Inggris. Aktivitas seperti *level-based speaking challenges* dan *role-play games* mendorong siswa untuk lebih berani mengambil peran dan menyampaikan ide-ide mereka secara lisan. Bahkan siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan minat dan keberanian untuk tampil.



**Gambar 1.** Siswa antusias melakukan *speaking*

### 2. Motivasi Siswa Meningkat

Elemen-elemen permainan seperti pemberian poin atau *rewards* terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Mereka menunjukkan antusiasme lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran dan tidak lagi melihat kelas speaking sebagai beban, melainkan sebagai pengalaman yang menyenangkan.

### 3. Lingkungan Belajar Menjadi Lebih Kolaboratif dan Interaktif

Siswa menunjukkan peningkatan dalam kerja sama tim dan komunikasi antar anggota kelompok. Banyak dari mereka saling memberi umpan balik, menyemangati, dan merayakan pencapaian masing-masing. Lingkungan kelas menjadi lebih suportif dan tidak kompetitif secara negatif, menciptakan ruang aman untuk berekspresi dan belajar dari kesalahan.



**Gambar 2.** Siswa aktif mendengarkan penjelasan terkait materi *speaking*

#### 4. Respons Positif dari Guru

Guru-guru Bahasa Inggris di MAN Pangkajene Kepulauan menyatakan bahwa pendekatan gamifikasi memberikan wawasan baru dalam mengelola kelas speaking. Mereka merasa lebih mudah dalam merancang aktivitas yang variatif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru juga melihat bahwa pendekatan ini mendukung pembelajaran berdiferensiasi seperti yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka.



**Gambar 3.** Guru Bahasa Inggris turut berinteraksi dalam kegiatan pengabdian

## KESIMPULAN

Hasil kegiatan ini memperkuat pandangan para ahli bahwa gamifikasi dapat menjadi strategi pedagogis yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas Bahasa Inggris. Dalam konteks ini, gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa, tetapi juga memberikan ruang bagi pembelajaran sosial dan emosional yang mendalam. Gamifikasi sebagai solusi terhadap hambatan dalam pembelajaran *speaking* di mana lewat simulasi berbasis permainan, siswa tidak merasa tertekan dan lebih bebas dalam mengekspresikan diri. Pendekatan ini mengatasi hambatan psikologis yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional.

Generasi Z sangat akrab dengan dunia digital dan terbiasa dengan konsep reward, tantangan, dan interaktivitas. Integrasi elemen permainan dalam pembelajaran berbicara menjembatani antara gaya hidup digital siswa dengan kebutuhan akademik mereka. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya inovatif, tetapi juga kontekstual dan relevan. Kemudian, gamifikasi mendukung prinsip-prinsip pembelajaran bahasa kedua, seperti pengulangan (*repetition*), penguatan (*reinforcement*), dan penggunaan bahasa dalam konteks yang bermakna. Setiap misi berbicara dalam kegiatan ini dirancang untuk memberikan latihan berulang namun tidak membosankan, karena dibungkus dalam format kompetitif yang sehat dan menyenangkan.

Gamifikasi mendorong adanya pembelajaran yang lebih partisipatif dan kolaboratif, yang sangat selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Guru bertindak sebagai fasilitator, sementara siswa menjadi subjek aktif yang mengeksplorasi, berinteraksi, dan merefleksikan pengalaman belajarnya. Model pelaksanaan gamifikasi yang berhasil di MAN Pangkajene Kepulauan memiliki potensi untuk direplikasi di madrasah atau sekolah lain, baik di Sulawesi Selatan maupun secara nasional. Dengan penyesuaian kontekstual, pendekatan ini dapat menjadi salah satu praktik baik (*best practice*) dalam pengembangan pembelajaran keterampilan berbicara di lingkungan pendidikan menengah.

## REFERENSI

- Anderson, T. (2010). *The theory and practice of online learning* (2nd ed.). AU Press.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (2nd ed.). Longman.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
- Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). *How languages are learned* (4th ed.). Oxford University Press.
- Nunan, D. (2003). *Practical English language teaching*. McGraw-Hill Education.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Richards, J. C. (2008). *Teaching listening and speaking: From theory to practice*. Cambridge University Press.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Sadeghi, K., & Marandi, S. S. (2016). CALL and EFL learners: Affordances and limitations. *Iranian Journal of Language Teaching Research*, 4(1), 87–103.
- 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>
- Surya, R. (2022). Inovasi pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka: Pendekatan berdiferensiasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 45–56.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.