



Meningkatkan Keterampilan Bahasa Inggris Pelajar Muda melalui Pembelajaran Berbasis Permainan Interaktif dalam Program SUN.Y E Course

Desva Andusti^{1✉}, Ikliana Nur Aziza², Ria Angraini³

Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : andustidesva@gmail.com¹, nurazizaikliana@gmail.com², ria@umb.ac.id³

Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun kemampuan komunikasi dan literasi abad ke-21 sejak dini. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan penguasaan empat keterampilan berbahasa Inggris menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*), serta motivasi dan partisipasi siswa melalui pembelajaran interaktif berbasis permainan dengan media *flashcard*. Kesenjangan penelitian terletak pada minimnya penerapan *game-based learning low-tech* yang kontekstual, sementara studi sebelumnya lebih banyak mengandalkan teknologi tinggi. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dalam kegiatan pengabdian masyarakat selama dua bulan di SD Negeri 22 Kota Bengkulu, dengan observasi kelas, catatan lapangan, dan refleksi guru sebagai teknik pengumpulan data. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada keempat keterampilan berbahasa, terutama kemampuan menyimak instruksi, keberanian berbicara, pemahaman membaca, dan menulis kalimat sederhana secara kontekstual. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu menggunakan kosakata baru dalam interaksi nyata, sementara guru menguatkan peran sebagai fasilitator pembelajaran. Temuan ini menegaskan efektivitas model *low-tech game-based learning* berbasis *flashcard* yang kolaboratif dan inovatif, memberikan alternatif pembelajaran menyenangkan dan bermakna yang dapat direplikasi di sekolah dasar dengan keterbatasan sarana digital, sekaligus memperkuat pengembangan keterampilan bahasa secara terpadu.

Kata Kunci: Pembelajaran bahasa Inggris, siswa sekolah dasar, permainan edukatif, *flashcard* interaktif, SUN.Y E Course.

Abstract

English language learning in elementary schools plays an important role in building 21st century communication and literacy skills from an early age. This activity aims to improve students' mastery of the four English language skills of listening, speaking, reading, and writing, as well as their motivation and participation through interactive game-based learning using flashcards. The research gap lies in the lack of application of contextual low-tech game-based learning, while previous studies have relied more on high technology. The method used was a participatory approach in community service activities for two months at SD Negeri 22 Bengkulu City, with classroom observation, field notes, and teacher reflection as data collection techniques. The results show a significant improvement in all four language skills, especially the ability to listen to instructions, the courage to speak, reading comprehension, and writing simple sentences in context. Students became more active, confident, and able to use new vocabulary in real interactions, while teachers strengthened their role as learning facilitators. These findings confirm the effectiveness of the collaborative and innovative low-tech flashcard-based game-based learning model, providing a fun and meaningful learning alternative that can be replicated in elementary schools with limited digital resources, while strengthening the integrated development of language skills.

Keywords: English learning, elementary students, educational games, interactive flashcards, SUN.Y E.

Copyright (c) 2026 Desva Andusti, Ikliana Nur Aziza, Ria Angraini

✉ Corresponding author :

Email : andustidesva@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i1.8738>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar memiliki posisi penting dalam menumbuhkan kemampuan komunikasi global sejak usia dini dan mendukung pencapaian literasi abad ke-21. Pada tahap perkembangan ini, anak-anak cenderung belajar lebih optimal melalui kegiatan yang konkret, menyenangkan, serta dekat dengan konteks kehidupan mereka, sehingga rancangan pembelajaran perlu diarahkan untuk menumbuhkan partisipasi aktif dan pengalaman belajar yang bermakna. Sejalan dengan kemajuan teknologi pendidikan, berbagai inovasi metode muncul untuk membangun suasana belajar yang lebih kolaboratif dan berorientasi pada peserta didik.

Salah satu pendekatan yang banyak dikembangkan ialah *game-based learning* (GBL), yaitu metode pembelajaran yang memadukan unsur permainan dalam proses belajar mengajar (Ling & Abdul Aziz, 2022). Selain itu, Parli *et al.* (2023) melalui program *B3nglish Course* di SD Negeri 22 Kota Bengkulu, menemukan bahwa penggunaan *Flashcard* dan *English Song* yang dikombinasikan dengan kegiatan kolaboratif mampu memperkaya kosakata bahasa Inggris serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Febrian *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu menciptakan ikatan emosional yang kuat antara siswa dan materi, sekaligus memperkuat daya ingat terhadap kosakata yang dipelajari. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada penguasaan kosakata, belum secara menyeluruh mengembangkan empat keterampilan berbahasa Inggris secara terpadu.

Secara teoretis, *game-based learning* direkomendasikan karena efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa. Namun, praktik penerapan model ini di sekolah dasar Indonesia masih terbatas. Hasil observasi di SD Negeri 22 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di kelas V masih didominasi oleh metode konvensional berupa hafalan dan latihan tertulis. Kondisi ini dipengaruhi oleh keterbatasan guru dalam mengembangkan media interaktif dan memanfaatkan teknologi sederhana (Padmadewi *et al.*, 2023). Dengan demikian, terdapat kesenjangan antara potensi teoretis *game-based learning* dan implementasinya dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar yang merekomendasikan pembelajaran berbasis permainan dan realitas di lapangan yang masih konvensional.

Sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut, tim *SUN.Y E Course* melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat yang menerapkan pendekatan *low-technology game-based learning* melalui penggunaan *flashcard interaktif* yang dirancang secara kolaboratif bersama guru. Pendekatan ini menonjolkan kemudahan penerapan, biaya yang terjangkau, serta kesesuaiannya dengan kondisi sekolah dasar yang memiliki keterbatasan fasilitas digital. Kegiatan ini dirancang bertujuan untuk meningkatkan empat keterampilan berbahasa Inggris siswa (*listening, speaking, reading, writing*) secara terintegrasi melalui aktivitas permainan yang kolaboratif dan menyenangkan. Kegiatan ini juga diharapkan memperkaya strategi pembelajaran guru dalam mengembangkan kegiatan interaktif yang relevan dengan konteks dan kemampuan siswa sekolah dasar. motivasi, partisipasi, penguasaan kosakata, serta keterampilan berbahasa siswa sekaligus memperluas pengalaman pedagogis guru dalam menerapkan strategi pembelajaran interaktif.

Kebaruan kegiatan ini terletak pada penerapan *game-based learning* berbasis media sederhana yang difokuskan pada pengembangan empat keterampilan berbahasa Inggris secara terpadu di sekolah dasar dengan keterbatasan fasilitas teknologi. Program ini dikembangkan secara kolaboratif antara tim *SUN.Y E Course* dan guru sekolah, sehingga menghasilkan model pembelajaran yang kontekstual, realistis, dan mudah direplikasi di lingkungan pendidikan dasar lainnya.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 22 Kota Bengkulu selama dua bulan, mulai dari 18 November 2024 hingga 18 Januari 2025, dengan tahap persiapan dilakukan pada bulan Oktober 2024. Peserta kegiatan adalah 60 siswa kelas V yang terbagi ke dalam dua kelas. Pemilihan subjek dilakukan

karena siswa pada jenjang tersebut telah memiliki dasar kosakata dan pemahaman awal bahasa Inggris yang cukup, sehingga dinilai mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berbasis permainan.

Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif, di mana tim pengabdian bertindak sebagai pengajar utama dan bekerja sama dengan guru bahasa Inggris di sekolah. Tahapan kegiatan meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan dilakukan koordinasi dengan sekolah, penyusunan jadwal, penetapan materi, serta pembuatan media *flashcard* dan permainan edukatif. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui pembelajaran interaktif dengan kegiatan seperti *word matching*, *guessing games*, dan *sentence building* untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa Inggris siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Tahap evaluasi dilakukan melalui observasi kelas dan refleksi bersama guru untuk menilai keterlibatan, motivasi, serta penguasaan kosakata siswa.

Data kegiatan diperoleh melalui observasi langsung, catatan lapangan, dan masukan dari guru pendamping. Hasil kegiatan dianalisis secara deskriptif dengan melihat perubahan peningkatan empat keterampilan bahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), yang kemudian diikuti dengan evaluasi terhadap perubahan motivasi serta partisipasi siswa selama program berlangsung. Kegiatan ini telah mendapat izin dari pihak sekolah dan persetujuan guru pendamping, serta diawali dengan penjelasan singkat kepada siswa mengenai tujuan dan manfaat kegiatan sebelum pelaksanaan dimulai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran bahasa Inggris interaktif berbasis permainan dengan media *flashcard* pada siswa kelas V SD Negeri 22 Kota Bengkulu menunjukkan peningkatan yang signifikan pada empat keterampilan berbahasa Inggris, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hasil kegiatan diperoleh melalui observasi langsung di kelas, dokumentasi pembelajaran, dan refleksi bersama guru selama program berlangsung. Selama kegiatan, siswa memperlihatkan perubahan perilaku belajar yang konsisten di berbagai aspek, seperti meningkatnya kemampuan memahami instruksi, keberanian berbicara, ketepatan membaca, serta kemampuan menulis kalimat sederhana. Selain itu, siswa juga menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi, partisipasi yang lebih aktif, dan interaksi yang lebih komunikatif di kelas, sementara guru mulai berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran secara dinamis dan partisipatif.

Tabel 1. Hasil Observasi terhadap Peningkatan Empat Keterampilan Berbahasa Inggris Siswa Kelas V SD Negeri 22 Kota Bengkulu

Aspek yang Diamati	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan	Keterangan
Menyimak (<i>Listening</i>)	Siswa kesulitan memahami instruksi guru dan sering meminta terjemahan	Siswa mampu memahami instruksi seperti <i>listen and repeat</i> tanpa bantuan terjemahan	Terjadi peningkatan kemampuan menyimak secara signifikan
Berbicara (<i>Speaking</i>)	Siswa ragu dan takut salah dalam berbicara	Siswa berani berpartisipasi dalam <i>guessing games</i> dan <i>sentence building</i> dengan pelafalan lebih baik	Kepercayaan diri dan kemampuan berbicara meningkat
Membaca (<i>Reading</i>)	Siswa hanya mengenali beberapa kata dasar	Siswa mampu membaca, memahami, dan menghubungkan kata dengan gambar pada <i>flashcard</i>	Kemampuan membaca pemahaman meningkat
Menulis (<i>Writing</i>)	Siswa hanya menyalin kata tanpa memahami	Siswa mampu menulis kalimat sederhana berdasarkan gambar dan kosa	Kemampuan menulis kontekstual

Aspek yang Diamati	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan	Keterangan
	maknanya	kata yang dipelajari	meningkat

Hasil yang disajikan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan menggunakan flashcard berdampak positif terhadap penguasaan empat keterampilan berbahasa Inggris siswa secara terpadu, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penerapan model ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan berpusat pada siswa, sehingga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam setiap kegiatan. Kemampuan menyimak siswa berkembang melalui kebiasaan memahami instruksi guru dan lirik lagu pembuka, di mana mereka mampu menanggapi perintah seperti (*listen and repeat*) atau (*find the card*) tanpa penjelasan tambahan. Kemampuan berbicara meningkat saat siswa berpartisipasi dalam *guessing games* dan *sentence building*, yang menumbuhkan keberanian dalam mengucapkan kata dan kalimat sederhana dengan pelafalan yang lebih baik. Selain peningkatan kemampuan bahasa, kegiatan ini juga menumbuhkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan keberanian siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Guru pun bertransformasi menjadi fasilitator yang mendorong kolaborasi, interaksi, serta suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan pandangan konstruktivis yang dikemukakan oleh Fanani *et al.* (2025), bahwa pembelajaran melalui pengalaman konkret berbasis permainan mampu menumbuhkan keterlibatan emosional, kognitif, dan sosial peserta didik secara menyeluruh.

Perkembangan ini memperkuat pandangan konstruktivisme sosial yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman nyata (Salsabila *et al.*, 2025). Dalam pembelajaran berbasis permainan menggunakan *flashcard*, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi aktif membangun pemahaman melalui diskusi, kolaborasi, dan negosiasi makna selama aktivitas permainan berlangsung. Proses ini tampak ketika siswa saling membantu menebak kata dalam *guessing games*, menyusun kalimat pada *sentence building*, serta menyesuaikan makna kata dengan konteks gambar. Aktivitas tersebut mencerminkan prinsip utama konstruktivisme, yaitu bahwa belajar terjadi ketika peserta didik mengontruksi pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan interaksi sosial (Wahyudin *et al.*, 2025). Dengan demikian, kegiatan ini menunjukkan penerapan nyata teori konstruktivisme dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan dan kontekstual di sekolah dasar.

Selain itu, efektivitas penggunaan *flashcard* dalam kegiatan ini sejalan dengan *Dual Coding Theory*, yang menyatakan bahwa kombinasi visual dan verbal dapat memperkuat pemahaman dan daya ingat (Nurkhakiki *et al.*, 2025). Gambar dan teks pada *flashcard* membantu siswa menghubungkan kata dengan makna konkret, sehingga mendukung kemampuan membaca dan menulis. Saat membaca, siswa mengenali kata melalui bantuan gambar, sedangkan saat menulis, mereka mampu menyusun kalimat sederhana berdasarkan visual yang sama. Hubungan visual-verbal ini membuat siswa lebih cepat memahami dan menggunakan kosakata dalam konteks yang tepat, menjadikan flashcard sebagai media efektif untuk mengembangkan keterampilan bahasa secara terpadu.

Hasil kegiatan ini memperlihatkan bahwa penerapan game based learning berbasis flashcard pada siswa sekolah dasar menunjukkan efektivitas tinggi dalam meningkatkan empat keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu. Temuan ini selaras dengan oleh Ghazy *et al.* (2021); Ling & Abdul Aziz, (2022), serta Putri, (2023) yang menyatakan bahwa *game-based learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris. Namun demikian, berbeda dengan sebagian besar penelitian terdahulu yang memanfaatkan aplikasi digital berbasis teknologi tinggi, penelitian ini menekankan pendekatan *low-tech game-based learning* melalui media *flashcard*. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan

tetap dapat efektif tanpa ketergantungan pada perangkat digital, menjadikannya solusi yang lebih relevan bagi sekolah dengan keterbatasan teknologi.

Berbeda dengan pengabdian sebelumnya, Parli *et al.* (2023) dalam program *B3nglish Course* yang berfokus pada perluasan kosakata. Serta penelitian terdahulu, Fanani *et al.* (2025); Saputra *et al.* (2025) yang menegaskan bahwa media visual sederhana dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik. Serta Kalsum & Sunubi (2025); Paldy *et al.* (2025) menunjukkan bahwa media visual interaktif dapat memperkuat fokus dan daya ingat siswa dalam mempelajari bahasa. pendekatan dalam kegiatan ini memiliki karakter khas karena mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa (*listening, speaking, reading, writing*) melalui aktivitas permainan kolaboratif seperti *guessing games* dan *sentence building*. Integrasi ini tidak hanya memperkuat kemampuan linguistik, tetapi juga membangun keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara komunikatif sebuah aspek yang sering terabaikan dalam penelitian terdahulu.

Selain memperkuat temuan Mustika & Lestari (2020); Paldy *et al.* (2025) tentang efektivitas media visual, kegiatan ini menambahkan kontribusi kontekstual baru melalui kolaborasi antara guru dan tim pengabdian dalam perancangan pembelajaran partisipatif. Sinergi ini menjadikan guru lebih reflektif dan adaptif dalam menerapkan strategi *game based learning*, serta menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dengan media sederhana tetap mampu menghasilkan peningkatan signifikan pada seluruh keterampilan berbahasa siswa.

Untuk mendukung hasil temuan, dokumentasi kegiatan pembelajaran berbasis *flashcard* disajikan secara visual. Gambar-gambar berikut menunjukkan sesi persiapan, sesi pelaksanaan pembelajaran, sesi refleksi guru dan dampak kegiatan terhadap siswa.



Gambar 1. Persiapan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Kartu Flash di SD Negeri 22 Kota Bengkulu

Guru dan tim *SUN.Y E Course* bekerja sama dalam menyiapkan bahan ajar dan merancang kartu flash (*flashcard*) untuk menjadi media pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam kelas. Fase implementasi berlangsung selama delapan minggu dan melibatkan serangkaian permainan berbasis kartu flash interaktif.



Gambar 2. Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *flashcard* Interaktif di SD Negeri 22 Kota Bengkulu

Para siswa dengan antusias mengikuti kegiatan belajar bahasa Inggris menggunakan kartu flash (*flashcard*) untuk mencocokkan kata-kata, mengenali objek, dan menyusun kalimat sederhana. Dokumentasi menunjukkan lingkungan kelas yang dinamis dan kolaboratif, di mana siswa terlibat dalam komunikasi yang bermakna dan kerja sama melalui pembelajaran berbasis permainan.



Gambar 3. Sesi Refleksi dan Evaluasi tim *SUN.Y E Course* dan para guru di SD Negeri 22 Kota Bengkulu

Tim *SUN.Y E Course* bersama para guru mengadakan sesi refleksi untuk mengevaluasi kemajuan belajar siswa dan membahas perbaikan untuk pelajaran di masa mendatang. Tahap ini mencerminkan sifat kolaboratif dan berbasis komunitas dari program yang dilaksanakan, dengan menekankan pembelajaran bersama antara fasilitator dan guru sebagai bagian dari pengembangan profesional.



Gambar 4. Suasana Kelas Setelah Kegiatan di SD Negeri 22 Kota Bengkulu

Gambar 4 menggambarkan transformasi dan dampak positif suasana kelas setelah menerapkan metode pembelajaran bahasa Inggris berbasis kartu flash (*flashcard*). Para siswa menunjukkan ekspresi ceria dan antusiasme selama permainan kartu flash bahasa Inggris, mencerminkan lingkungan belajar yang hidup dan kolaboratif. Antusiasme dan partisipasi aktif siswa tidak hanya meningkatkan efektivitas kegiatan tersebut tetapi juga menunjukkan potensi pendekatan berbasis permainan dengan teknologi rendah dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna di pendidikan dasar.

Dokumentasi visual tersebut berfungsi sebagai bukti empiris yang memperkuat hasil observasi kelas. Dari sudut pandang pedagogis, kegiatan ini turut memberikan dampak positif terhadap peningkatan peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi menjadi pusat utama kegiatan belajar dengan metode ceramah, melainkan beralih peran menjadi pembimbing yang mengarahkan, memotivasi, serta memberikan umpan balik selama berlangsungnya aktivitas. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Jannah *et al.* (2021); Padmadewi *et al.* (2023); Tetty *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu mendorong guru untuk lebih kreatif dan reflektif dalam mengelola kegiatan belajar mengajar. Kegiatan refleksi bersama setelah pelaksanaan program juga menjadi sarana penting untuk memperkuat kompetensi pedagogis dan menumbuhkan inovasi dalam praktik pembelajaran..

Secara teoretis, hasil pengabdian ini memperkuat landasan *game-based learning* dan teori konstruktivisme dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Kegiatan ini memberikan kontribusi baru dengan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan yang memanfaatkan media sederhana (*low-tech*) tetap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini mendukung hasil penelitian Fauziah *et al.* (2025); Mustika & Lestari (2020); Romrome (2025) yang menegaskan bahwa pembelajaran kontekstual melalui pengalaman langsung dapat menumbuhkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa secara bersamaan.

Selain itu, perubahan positif terhadap dinamika kelas juga menjadi salah satu temuan penting dari kegiatan ini. Setelah penerapan pembelajaran berbasis *flashcard*, siswa terlihat lebih percaya diri, antusias, serta mampu bekerja sama dengan teman sekelas selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan kognitif, tetapi juga memperkuat aspek afektif dan sosial peserta didik. Temuan ini sejalan dengan Angraini *et al.* (2024); Nasution *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan memiliki peran penting dalam menjaga dan meningkatkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan. Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki sejumlah keterbatasan. Kegiatan hanya dilakukan di satu sekolah dan satu jenjang dengan jumlah peserta yang relatif sedikit, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris interaktif berbasis *flashcard* mampu memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keempat keterampilan berbahasa Inggris siswa, yaitu menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Selain itu, pendekatan ini juga meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kepercayaan diri siswa dalam proses belajar. Pendekatan ini tidak hanya memiliki nilai pedagogis yang tinggi, tetapi juga menawarkan potensi besar untuk dijadikan model pembelajaran inovatif yang relevan dan kontekstual, khususnya bagi sekolah dasar dengan keterbatasan fasilitas teknologi.

SIMPULAN

Penerapan pembelajaran bahasa Inggris interaktif berbasis permainan menggunakan media *flashcard* pada siswa kelas V SD Negeri 22 Kota Bengkulu terbukti efektif meningkatkan empat keterampilan berbahasa Inggris menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*), serta memotivasi siswa, meningkatkan partisipasi, dan membangun kepercayaan diri secara terpadu. Kegiatan ini menghadirkan siswa yang lebih aktif dan kolaboratif, sekaligus menegaskan peran guru sebagai fasilitator yang mendukung pengalaman belajar partisipatif. Kontribusi utama terletak pada pengembangan model *low-tech game-based learning* berbasis *flashcard* yang dirancang kolaboratif, menghadirkan alternatif pembelajaran inovatif dan kontekstual bagi sekolah dasar dengan keterbatasan teknologi. Model ini menekankan integrasi permainan edukatif, penguatan keterampilan berbahasa secara menyeluruh, serta pendekatan partisipatif guru-siswa, sehingga dapat direplikasi di sekolah lain dengan pelatihan guru dan pengembangan media pembelajaran tambahan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SD Negeri 22 Kota Bengkulu atas dukungan dan kerja samanya selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim *SUN.Y E Course* yang telah berkontribusi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan, serta kepada guru dan siswa kelas V yang telah berpartisipasi aktif sehingga program ini dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, R., Andriyani, K., Gandari, M., Shodiq, M. J., & Fitri, F. D. (2024). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Bahasa Inggris Anak- Anak Panti Asuhan Melalui Mejikuhibi _ New English Course Di Panti Asuhan Bintang Terampil Bengkulu*. 5(1), 231–237.
- Fanani, A., Kholidah, N. D., Azmy, B., & Wardani, I. S. (2025). Response And Learning Outcomes Of Digital Forest Predator Game (Dfpg) Implementation In Elementary School. *Journal Of Innovation In Educational And Cultural Research*, 6(4), 780–790. <https://doi.org/10.46843/Jiecr.V6i4.2279>
- Fauziah, N., Amri, M. A., & Putra, A. (2025). Studi Literatur Tentang Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 297–304.
- Febrian, R. A., Zahari, E. K., Elvriza, M. S., Maulana, M. R., & Angraini, R. (2025). *Meningkatkan Antusiasme Belajar Anak-Anak Di Desa Pasar Pedati Dengan Menggunakan Bahasa Inggris Dalam Permainan Tradisional*. 6(2), 800–814.
- Ghazy, A., Wajdi, M., Sada, C., & Ikhsanudin, I. (2021). The Use Of Game-Based Learning In English Class. *Journal Of Applied Studies In Language*, 5(1), 67–78. <https://doi.org/10.31940/Jasl.V5i1.2400>
- Jannah, A. M., Setiyowati, A., Lathif, K. H., Devi, N. D., & Akhmad, F. (2021). Model Layanan Pendidikan Inklusif Di Indonesia. *Anwarul*, 1(1). <https://doi.org/10.58578/Anwarul.V1i1.51>
- Kalsum, B. U., & Sunubi, A. H. (2025). The Implementation Of Quizizz Paper Mode To Improve Vocabulary

- 77 *Meningkatkan Keterampilan Bahasa Inggris Pelajar Muda melalui Pembelajaran Berbasis Permainan Interaktif dalam Program SUN.YE Course - Desva Andusti, Ikliana Nur Aziza, Ria Angraini*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i1.8738>
- Mastery At Sd Negeri 52 Pinrang. *International Journal Of Health, Economics, And Social Sciences (Ijhess)*, 7(4), 1656–1660. <https://doi.org/10.56338/Ijhess.V7i4.8102>
- Ling, N. S., & Abdul Aziz, A. (2022). The Effectiveness Of Game-Based Learning Strategies On Primary Esl Learners' Vocabulary Learning. *International Journal Of Academic Research In Progressive Education And Development*, 11(2). <https://doi.org/10.6007/Ijarped/V11-I2/13266>
- Mustika, N., & Lestari, R. (2020). *Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa Stikes Perintis Padang*. 2(2), 202–209.
- Nasution, M. A., Santoso, D., & Kembaren, F. R. W. (2025). Exploring Indonesian Efl Teacher's Strategies In Teaching English To Young Learners. *Scope : Journal Of English Language Teaching*, 9(2), 758. <https://doi.org/10.30998/Scope.V9i2.24407>
- Nurkhakiki, A. D., Syamsudin, P. I., Jihad, F. A., & Abdullah, J. (2025). Penerapan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Kalimat “ I Like ” Dan “ I Don't Like ” Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelasiii Sdn Karangtumaritis 1. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 214–225.
- Padmadewi, N. N., Artini, L. P., Ratminingsih, N. M., & Trika Adi Ana, I. K. (2023). Elementary School Teachers' Readiness In Teaching Technology-Based Literacy. *International Journal Of Elementary Education*, 7(2), 299–310. <https://doi.org/10.23887/Ijee.V7i2.61675>
- Paldy, P., Yr, S., Baharuddin, M. R., & Yunus, R. Y. I. (2025). Creating Engaging Flashcard Materials For Young Learners: A Developmental Study On English Language Teaching In Primary Schools. *Journal Of Languages And Language Teaching*, 13(1), 88. <https://doi.org/10.33394/Jollt.V13i1.13009>
- Parli, M., Angraini, R., & Susyla, D. (2023). Memperkaya Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sd Dan English Song Dalam Kolaborasi Pertukaran Mahasiswa Merdeka Bersama B 3nglish Course. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Rafflesia*, 63–69. <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/pengabdianbumir>
- Putri, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Dan Prestasi Belajar. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 13(1).
- Romrome, A. Y. (2025). Use Of Flashcards In Enriching Papuan Junior High School Students' Vocabulary Mastery. *Pedagog Jurnal Ilmiah*, 3(2), 44–51. <https://doi.org/10.71387/Pji.V3i2.158>
- Salsabila, I., Leksono, S. M., & Alamsyah, T. P. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smp*. 01, 74–83.
- Saputra, R., Maulina, M., & Nasrullah, R. (2025). The Utilization Of Digital Flashcard In English Vocabulary Learning At Elementary School. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(5), 2327–2340. <https://doi.org/10.59141/Japendi.V6i5.7845>
- Tetty, M., Sitorus, J. P. A., Hasibuan, J. M., Hizkia Silaban, Hasibuan, M. T., & Rosenna Siahaan. (2024). Flippity, An Innovative Educational Media Platform To Improve Students' English Speaking Fluency At Sd Man 1 Tanjungbalai. *Jurnal Intelek Dan ...*, 1(November), 8118–8125. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/1460>
- Wahyudin, Marhamah, E., & Fauziah, E. (2025). Implementasi Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B1 Ra Nurani Anak Bangsa. *Jurnal Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Ittihad*, 03(02).