

Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Komunikatif Bagi Anak-Anak Melalui Metode *Game Based Learning* di Banjar Dinas Batu Gunung Karangasem

Ni Komang Sri Mariati^{1*}, Nur Ilmi Wathoni², Eka Dwi Putra³, Sang Ayu Putu Nilyani⁴, Luh Melin Udayanti⁵, Ni Wayan Anggi Septya Dianithi⁶

¹⁻⁶Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Agama Hindu Amlapura, JL. Ngurah Rai No. 35 Amlapura

E-mail: sriimariati@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6639>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 22 May 2026

Revised: 05 June 2026

Accepted: 24 June 2026

Kata Kunci:

Bahasa Inggris
Komunikatif, *Game-
Based Learning*,
Pendampingan
Pembelajaran,
Kemampuan
Komunikasi, Anak-Anak

Keywords:

*Communicative English,
Game-Based Learning,
learning assistance,
communication skills,
children.*



ABSTRACT

Kemampuan bahasa Inggris perlu dikembangkan sejak usia dini untuk mendukung komunikasi anak di era global. Namun, pembelajaran bahasa Inggris sering terkendala rendahnya motivasi belajar, keterbatasan kosakata, dan metode yang kurang menarik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Inggris anak-anak melalui metode *Game-Based Learning* di Banjar Dinas Batu Gunung, Karangasem. Pelaksanaan kegiatan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi melalui berbagai permainan edukatif yang mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sederhana. Peserta kegiatan adalah anak-anak usia sekolah dasar yang mengikuti program secara aktif. Hasil menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* meningkatkan partisipasi, motivasi, kepercayaan diri, penguasaan kosakata dasar, serta kemampuan berkomunikasi dalam situasi sehari-hari. Suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, metode *Game-Based Learning* efektif sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Inggris anak-anak di lingkungan masyarakat.

*English language skills need to be developed from an early age to support children's communication in the global era. However, English learning is often hampered by low motivation, limited vocabulary, and uninteresting methods. This community service activity aims to improve children's English communication skills through the *Game-Based Learning* method in Banjar Dinas Batu Gunung, Karangasem. The activity implementation includes planning, implementation, mentoring, and evaluation stages through various educational games that develop simple listening, speaking, reading, and writing skills. The participants were elementary school-aged children who actively participated in the program. The results showed that *Game-Based Learning* increased participation, motivation, self-confidence, mastery of basic vocabulary, and communication skills in everyday situations. The fun and interactive learning atmosphere also provided a more meaningful learning experience. Thus, the *Game-Based Learning* method is effective as an alternative learning method to improve children's English communication skills in the community.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Ni Komang Sri Mariati, et al (2026). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Komunikatif Bagi Anak-Anak Melalui Metode *Game Based Learning* di Banjar Dinas Batu Gunung Karangasem, 4(4) 27967-27973. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6639>

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan secara luas dalam bidang pendidikan, teknologi, ekonomi, dan komunikasi global. Penguasaan bahasa Inggris sejak usia dini menjadi salah satu upaya strategis untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan abad ke-21. Anak-anak memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menyerap bahasa baru karena perkembangan kognitif dan linguistik mereka masih berada pada tahap yang sangat plastis. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris perlu diberikan sedini mungkin melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Menurut Chowdhury dkk. (2024), pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia sekolah dasar akan lebih efektif apabila dilakukan melalui aktivitas yang mendorong keterlibatan aktif, pengalaman langsung, dan penggunaan bahasa dalam konteks yang bermakna.

Meskipun demikian, kemampuan komunikasi bahasa Inggris anak-anak di berbagai lingkungan masyarakat masih tergolong rendah. Sebagian besar anak hanya mengenal kosakata dasar tanpa mampu menggunakannya secara aktif dalam komunikasi sehari-hari. Kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan kesempatan berlatih, kurangnya lingkungan yang mendukung penggunaan bahasa Inggris, serta pembelajaran yang masih berorientasi pada hafalan. Akibatnya, anak-anak sering merasa kurang percaya diri ketika harus berbicara menggunakan bahasa Inggris. Zhang, Zou, dan Cheng (2025) menjelaskan bahwa motivasi belajar dan kesempatan untuk menggunakan bahasa secara aktif merupakan faktor penting yang memengaruhi perkembangan kemampuan berbahasa Inggris peserta didik, khususnya dalam penguasaan kosakata dan keterampilan komunikasi.

Kemampuan komunikasi merupakan tujuan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa tidak hanya menekankan pada penguasaan struktur bahasa dan kosakata, tetapi juga kemampuan menggunakan bahasa secara efektif dalam berbagai situasi kehidupan nyata. Oleh sebab itu, pembelajaran bahasa Inggris perlu dirancang agar memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan mempraktikkan penggunaan bahasa secara langsung. Menurut Morales dan Castillo (2024), pengembangan kompetensi komunikatif akan lebih optimal apabila peserta didik terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang menuntut interaksi, kolaborasi, serta penggunaan bahasa secara kontekstual.

Salah satu pendekatan yang dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak adalah *Game-Based Learning* (GBL). *Game-Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan dan menantang. Menurut Thurairasu (2022), penerapan unsur permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, keterlibatan, dan performa akademik peserta didik sekaligus mendukung proses pembelajaran bahasa secara lebih efektif. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar tanpa merasa terbebani sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Keunggulan *Game-Based Learning* juga terlihat dari kemampuannya dalam meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Motivasi yang tinggi akan mendorong anak untuk lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan berani menggunakan bahasa Inggris dalam berbagai aktivitas. Hasil penelitian Chowdhury dkk. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi intrinsik, mengembangkan kemandirian belajar, serta mendorong peserta didik menggunakan bahasa dalam konteks yang lebih nyata.

Selain meningkatkan motivasi, *Game-Based Learning* juga terbukti efektif dalam mengembangkan penguasaan kosakata yang menjadi fondasi keterampilan berkomunikasi. Penguasaan kosakata yang baik memungkinkan anak memahami dan menyampaikan informasi dengan lebih mudah. Morales dan Castillo (2024) dalam kajian sistematisnya menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata, retensi memori, keterlibatan belajar, dan kemampuan komunikasi peserta didik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi sarana efektif untuk membantu anak mempelajari bahasa Inggris secara lebih menyenangkan.

Dalam konteks pembelajaran anak-anak, permainan memiliki karakteristik yang sangat sesuai dengan dunia mereka. Anak-anak pada dasarnya belajar melalui aktivitas bermain, bereksplorasi, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh anak. Penelitian Zhang, Zou, dan Cheng (2024)

menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan strategi belajar mandiri, keterlibatan belajar, serta perkembangan kosakata bahasa Inggris peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan permainan tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan belajar yang lebih baik.

Banjar Dinas Batu Gunung, Karangasem merupakan salah satu wilayah yang memiliki potensi besar dalam pengembangan kemampuan bahasa Inggris anak-anak. Namun berdasarkan hasil observasi awal, masih ditemukan keterbatasan kegiatan pendampingan bahasa Inggris di luar lingkungan sekolah. Sebagian besar anak memperoleh pembelajaran bahasa Inggris hanya pada jam pelajaran formal dengan durasi yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan berbicara dan berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris menjadi sangat minim. Akibatnya, penguasaan kosakata dan kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris belum berkembang secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu kegiatan pendampingan pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan komunikatif. Pendampingan pembelajaran bahasa Inggris komunikatif melalui metode Game-Based Learning menjadi salah satu alternatif solusi yang relevan karena mampu mengintegrasikan unsur bermain dan belajar dalam satu kegiatan yang menarik bagi anak-anak. Melalui berbagai permainan edukatif yang melibatkan aktivitas mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis sederhana, anak-anak dapat belajar bahasa Inggris secara alami serta memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan komunikasinya secara langsung. Sejalan dengan hasil kajian tren penelitian oleh para peneliti bidang Digital Game-Based Vocabulary Learning tahun 2024, pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa, khususnya dalam penguasaan kosakata, interaksi sosial, dan kemampuan komunikasi peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, pelaksanaan kegiatan Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Komunikatif bagi Anak-Anak melalui Metode Game-Based Learning di Banjar Dinas Batu Gunung Karangasem menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Inggris anak-anak sekaligus menumbuhkan motivasi, kepercayaan diri, dan minat belajar mereka terhadap bahasa Inggris sejak usia dini. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan dan berkelanjutan sehingga anak-anak mampu mengembangkan keterampilan berbahasa Inggris yang bermanfaat bagi pendidikan dan kehidupan mereka di masa depan.

METODE

Kegiatan Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Komunikatif bagi Anak-Anak melalui Metode Game-Based Learning di Banjar Dinas Batu Gunung Karangasem merupakan program pengabdian kepada masyarakat yang menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif. Pendekatan partisipatif diterapkan dengan melibatkan anak-anak secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, sedangkan pendekatan edukatif bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Inggris melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Menurut Thurairasu (2022), Game-Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik. Sasaran kegiatan ini adalah anak-anak usia sekolah dasar di Banjar Dinas Batu Gunung, Karangasem yang memiliki kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, khususnya dalam aspek komunikasi lisan dan penguasaan kosakata dasar.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara sederhana dengan peserta serta masyarakat setempat untuk mengidentifikasi kondisi awal kemampuan bahasa Inggris anak-anak. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam menyusun rancangan program pendampingan yang meliputi penyusunan materi, media pembelajaran, permainan edukatif, dan instrumen evaluasi. Materi yang diberikan mencakup kosakata dasar (vocabulary), sapaan (greeting), pengenalan diri (self-introduction), angka (numbers), warna (colors), benda-benda di sekitar, serta percakapan sederhana yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Branch dan Dousay (2022), perancangan program pembelajaran yang didasarkan pada analisis kebutuhan peserta akan menghasilkan kegiatan yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik sasaran pembelajaran.

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan pendampingan secara langsung dengan menerapkan metode Game-Based Learning. Berbagai permainan edukatif seperti Vocabulary Matching

Game, Guessing Word Game, Flashcard Challenge, Simon Says, Word Puzzle, English Quiz Competition, dan Role Play Game digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Selama kegiatan berlangsung, peserta dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mendorong interaksi dan kerja sama antarpeserta. Tim pelaksana berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta dalam memahami materi dan mempraktikkan penggunaan bahasa Inggris secara komunikatif. Penelitian Zhao et al. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dalam situasi yang autentik dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan kepercayaan diri dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui tingkat partisipasi, motivasi, dan keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan bahasa Inggris peserta setelah mengikuti program pendampingan. Wawancara dilakukan untuk memperoleh tanggapan peserta mengenai pelaksanaan kegiatan, sementara dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan program. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis berdasarkan persentase peningkatan hasil belajar, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Menurut Miles, Huberman, dan Saldaña (2021), analisis data secara deskriptif memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai proses dan hasil suatu kegiatan sehingga dapat digunakan untuk menilai efektivitas program yang dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Komunikatif bagi Anak-Anak melalui Metode Game-Based Learning di Banjar Dinas Batu Gunung Karangasem dilaksanakan dengan melibatkan anak-anak usia sekolah dasar sebagai peserta utama. Kegiatan diawali dengan pemberian pre-test untuk mengetahui kemampuan awal peserta dalam penguasaan kosakata dan komunikasi sederhana bahasa Inggris. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan kosakata dasar, pelafalan, serta kepercayaan diri ketika menggunakan bahasa Inggris dalam percakapan sederhana. Selama pelaksanaan program, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap berbagai aktivitas permainan edukatif yang diberikan. Keterlibatan aktif peserta terlihat dari meningkatnya partisipasi dalam menjawab pertanyaan, mengikuti instruksi berbahasa Inggris, dan berinteraksi dengan teman sebaya selama kegiatan berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mironova dan Antoshin (2024) yang menyatakan bahwa teknik permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong kolaborasi, serta mengembangkan kemampuan komunikasi melalui aktivitas yang menyenangkan.

Penerapan metode Game-Based Learning melalui berbagai kegiatan seperti Vocabulary Matching Game, Guessing Word Game, Simon Says, Flashcard Challenge, dan Role Play Game terbukti mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta. Anak-anak menjadi lebih mudah mengingat dan menggunakan kosakata baru karena proses pembelajaran dilakukan melalui pengalaman langsung dan suasana yang menyenangkan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam mengenali, mengucapkan, dan menggunakan kosakata yang berkaitan dengan topik yang dipelajari, seperti greeting, self-introduction, numbers, colors, dan benda-benda di sekitar lingkungan mereka. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Amalia, Nurmahanan, dan Sari (2024) yang menemukan bahwa penerapan Game-Based Learning secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik karena permainan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah diingat dibandingkan metode konvensional.

Selain meningkatkan penguasaan kosakata, kegiatan pendampingan juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan komunikasi bahasa Inggris peserta, Adnyana,dkk (2026). Pada awal kegiatan, sebagian besar peserta masih merasa malu dan ragu untuk berbicara menggunakan bahasa Inggris. Namun, setelah mengikuti berbagai permainan berbasis komunikasi dan kerja kelompok, peserta mulai menunjukkan keberanian untuk memperkenalkan diri, menjawab pertanyaan sederhana, serta melakukan percakapan singkat menggunakan bahasa Inggris. Aktivitas role play dan permainan kelompok memberikan kesempatan kepada peserta untuk menggunakan bahasa Inggris dalam konteks

yang lebih nyata sehingga kemampuan berbicara berkembang secara bertahap. Hasil ini sejalan dengan penelitian Chen dan Liu (2024) yang menjelaskan bahwa kombinasi pendekatan komunikatif dan Game-Based Learning mampu meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Inggris karena peserta memperoleh kesempatan untuk menggunakan bahasa secara aktif dalam berbagai situasi pembelajaran. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Gunawan (2025) yang menyatakan bahwa Game-Based Learning dapat meningkatkan kelancaran berbicara, kosakata, pengucapan, dan kepercayaan diri peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Peningkatan kemampuan komunikasi yang terjadi tidak terlepas dari karakteristik metode Game-Based Learning yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Melalui permainan, peserta tidak hanya menerima informasi tetapi juga terlibat dalam proses berpikir, berinteraksi, dan memecahkan masalah secara kolaboratif. Kondisi tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih santai sehingga rasa takut melakukan kesalahan dalam berbicara dapat diminimalkan. Menurut Topchu (2024), permainan bahasa mampu meningkatkan kompetensi komunikatif peserta didik karena memberikan ruang bagi mereka untuk menggunakan bahasa secara alami dalam suasana yang tidak menegangkan. Selain itu, penelitian Lai dan Pharanat (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan mendengarkan anak usia dini karena mendorong partisipasi aktif serta memperkuat pemahaman bahasa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Aspek lain yang mengalami peningkatan selama kegiatan adalah motivasi dan kepercayaan diri peserta dalam belajar bahasa Inggris. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian peserta menganggap bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Namun setelah mengikuti berbagai permainan edukatif, peserta menunjukkan minat yang lebih tinggi untuk belajar dan berlatih menggunakan bahasa Inggris. Anak-anak terlihat lebih bersemangat mengikuti setiap sesi pembelajaran, aktif bertanya, dan berusaha menjawab pertanyaan menggunakan kosakata yang telah dipelajari. Hasil ini mendukung penelitian Kim dkk. (2025) yang menyatakan bahwa Digital Game-Based Learning mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta kemampuan bahasa Inggris secara signifikan dibandingkan pembelajaran tradisional. Temuan tersebut juga didukung oleh Bonanza dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat menjembatani peningkatan kemampuan bahasa sekaligus menumbuhkan minat belajar anak-anak secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendampingan pembelajaran bahasa Inggris komunikatif melalui metode Game-Based Learning memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata, kemampuan komunikasi, motivasi belajar, dan kepercayaan diri anak-anak di Banjar Dinas Batu Gunung Karangasem. Keberhasilan program ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris yang dikemas melalui permainan edukatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Djuhardi dkk. (2024) yang menyatakan bahwa Game-Based Learning efektif dalam mengembangkan keterampilan komunikasi karena mendorong keterlibatan peserta secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, metode Game-Based Learning dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran dan pendampingan bahasa Inggris bagi anak-anak di lingkungan masyarakat untuk mendukung pengembangan kemampuan komunikasi bahasa Inggris sejak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Komunikatif bagi Anak-Anak melalui Metode Game-Based Learning di Banjar Dinas Batu Gunung Karangasem, dapat disimpulkan bahwa metode Game-Based Learning mampu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak-anak, khususnya dalam penguasaan kosakata dan kemampuan komunikasi sederhana. Penerapan berbagai permainan edukatif seperti Vocabulary Matching Game, Guessing Word Game, Simon Says, Flashcard Challenge, dan Role Play Game berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta lebih mudah memahami serta menggunakan kosakata bahasa Inggris dalam konteks komunikasi sehari-hari.

Selain meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, kegiatan pendampingan ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, partisipasi, dan kepercayaan diri peserta. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti kegiatan serta lebih berani menggunakan

bahasa Inggris dalam aktivitas pembelajaran maupun interaksi dengan teman sebaya. Melalui pengalaman belajar yang berbasis permainan, peserta memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan berbahasa secara langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan.

Secara keseluruhan, kegiatan pendampingan yang dilaksanakan telah mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu membantu anak-anak mengembangkan kemampuan komunikasi bahasa Inggris sejak usia dini melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik mereka. Oleh karena itu, metode Game-Based Learning dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran dan pendampingan bahasa Inggris yang efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pendidikan maupun pengabdian kepada masyarakat guna mendukung peningkatan kompetensi bahasa Inggris anak-anak secara berkelanjutan

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kerja sama selama pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Kepala Dusun dan tokoh masyarakat Banjar Dinas Batu Gunung, Karangasem yang telah memberikan izin, fasilitas, serta dukungan dalam pelaksanaan program. Terima kasih juga disampaikan kepada anak-anak peserta kegiatan yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias dalam setiap rangkaian kegiatan pendampingan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pimpinan perguruan tinggi, dosen pembimbing, rekan-rekan tim pelaksana, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas kontribusi, masukan, dan dukungan yang diberikan sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan. Semoga kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat, khususnya dalam meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Inggris anak-anak, serta menjadi kontribusi nyata dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan di lingkungan Banjar Dinas Batu Gunung Karangasem.

REFERENSI

- Adnyana, I. M. S., Rahayuni, I. G. A. A., Dumaini, N. K. D., Muliastri, N. K. E., Ardhiyani, G. A. N., Gotama, P. B. A. P., ... & Adelina, N. N. Y. (2026). Integrasi Service Learning dan Experiential Learning dalam Penguatan Nilai Spiritual, Sosial, dan Lingkungan Mahasiswa PGSD di Pura Anggreka Sari: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(4), 25510-25517.
- Amalia, A. R. N., Nurmahanan, I., & Sari, N. T. A. (2024). Penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan game edukasi Educandy dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5629–5638.
- Branch, R. M., & Dousay, T. A. (2022). *Survey of Instructional Design Models* (6th ed.). Association for Educational Communications and Technology.
- Branch, R. M., & Dousay, T. A. (2022). *Survey of Instructional Design Models* (6th ed.). Association for Educational Communications and Technology.
- Chowdhury, M. A., Rahman, M. M., & Islam, M. S. (2024). Digital game-based language learning for vocabulary development: A systematic review. *Computers and Education Open*, 6, 100176.
- Gunawan, I. D. (2025). The implementation of Game-Based Learning to enhance students' speaking skills in Indonesian EFL classrooms. *JOEY: Journal of English Ibrahimy*, 4(2), 15–27. <https://doi.org/10.35316/joey.2025.v4i2.15-27>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2021). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2021). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.
- Mironova, O. A., & Antoshin, T. V. (2024). Using gaming techniques to teach communication in English with young learners. *Focus on Language Education and Research*, 5(3–4), 88–99.
- Morales, J. R., & Castillo, P. A. (2024). The effectiveness of game-based learning in English language teaching: A systematic review. *International Journal of Multidisciplinary Studies in Higher Education*, 9(2), 45–59.
- Nguyen, V. D., Nam, N. T., & Bon, B. N. (2024). Using educational games in teaching English as a foreign language. *International Journal of English Language Studies*, 6(2), 118–125.

Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Komunikatif Bagi Anak-Anak Melalui Metode Game Based Learning di Banjar Dinas Batu Gunung Karangsem, Ni Komang Sri Mariati, Nur Ilmi Wathoni, Eka Dwi Putra, Sang Ayu Putu Nilyani, Luh Melin Udayanti, Ni Wayan Anggi Septya Dianithi 27973

- Thurairasu, V. (2022). Gamification-based learning as the future of language learning: An overview. *European Journal of Humanities and Social Sciences*, 2(6), 62–69. <https://doi.org/10.24018/ejsocial.2022.2.6.353>
- Thurairasu, V. (2022). Gamification-based learning as the future of language learning: An overview. *European Journal of Humanities and Social Sciences*, 2(6), 62–69.
- Thurairasu, V. (2022). Gamification-based learning as the future of language learning: An overview. *European Journal of Humanities and Social Sciences*, 2(6), 62–69.
- Zhang, R., Zou, D., & Cheng, G. (2024). Effects of digital game-based language learning on English vocabulary acquisition and learner engagement. *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(2), 421–438.
- Zhang, R., Zou, D., & Cheng, G. (2025). The role of game-based learning in enhancing motivation and communicative competence in English language learning. *Computer Assisted Language Learning*, 38(1), 1–24
- Zhao, X. J., Hwang, W. Y., Hoang, A., & Su, Y. C. (2023). Investigation of facilitating English speaking of elementary school students in authentic contexts with UEnglish. *Human-Centric Intelligent Systems*, 3(3), 244–262. <https://doi.org/10.1007/s44230-023-00031-5>
- Zhao, X. J., Hwang, W. Y., Hoang, A., & Su, Y. C. (2023). Investigation of facilitating English speaking of elementary school students in authentic contexts with UEnglish. *Human-Centric Intelligent Systems*, 3(3), 244–262.
- Zhao, X. J., Hwang, W. Y., Hoang, A., & Su, Y. C. (2023). Investigation of facilitating English speaking of elementary school students in authentic contexts with UEnglish. *Human-Centric Intelligent Systems*, 3(3), 244–262.