

Andromeda

Jurnal Pengabdian Masyarakat Rafflesia

e-ISSN 2808-893X

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PENERAPAN *GAMIFIED LANGUAGE LEARNING UNTUK ENGLISH FOR YOUNG LEARNERS DI KINDERCYL*

Hilda Puspita, Ruwaiza Sasmita*, Tiara Azzahra

Universitas Bengkulu

* For correspondence purposes, email: rsasmita@unib.ac.id

ABSTRACT

[Improving Teacher Competence in Implementing Gamified Language Learning English For Young Learners In Kindercycle] This community service program was created to overcome the shortcomings of using digital media and gamified learning in teaching English to young children at Kindercyl Learning Space. Early on, it was clear that teachers still mostly used traditional, teacher-focused methods and weren't familiar with using interactive digital tools. To fix these problems, the community service involved training sessions, hands-on practice, learning simulations, and classroom support using tools like Quizizz, Kahoot, and Canva. The results showed that teachers greatly improved in their digital and teaching skills. After the program, 93% of teachers could make interactive quizzes, and all of them created age-appropriate visual materials. The quality of the learning materials got better, and student participation, based on classroom observations, improved from a score of 2.0 to 2.7. Teachers also felt more creative, confident, and ready to use gamified learning in their classes. Additionally, this activity helped build better teamwork between lecturers, students, and teachers by connecting theory with real classroom practice. Overall, the program successfully helped teachers get better at using gamified language learning and had a positive effect on the learning experience of young kids.

Keywords: preschool teachers, language learning, gamification, digital teaching media, young learners

ABSTRAK

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk mengatasi keterbatasan penggunaan media digital dan gamified learning dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini di Kindercyl Learning Space. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa guru masih bergantung pada metode konvensional yang berpusat pada guru dan belum familiar dengan penggunaan media digital interaktif. Untuk menjawab permasalahan tersebut,

kegiatan pengabdian ini meliputi pelatihan, praktik langsung, simulasi pembelajaran, dan pendampingan kelas menggunakan aplikasi Quizizz, Kahoot, dan Canva. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada kompetensi digital dan pedagogis guru. Setelah program berlangsung, 93% guru mampu membuat kuis digital interaktif dan 100% berhasil menghasilkan media visual ramah anak. Kualitas produk pembelajaran meningkat, dan keterlibatan siswa berdasarkan observasi kelas naik dari skor 2,0 menjadi 2,7. Guru juga melaporkan peningkatan kreativitas, kepercayaan diri, serta kesiapan dalam menerapkan *gamified learning* di kelas. Selain itu, kegiatan ini memperkuat kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan guru dengan menghubungkan teori akademik dengan praktik pembelajaran. Secara keseluruhan, program ini efektif dalam meningkatkan kesiapan guru untuk menerapkan *Gamified Language Learning* dan memberikan dampak positif pada pengalaman belajar siswa usia dini.

Kata kunci: guru prasekolah, pembelajaran bahasa, gamifikasi, media pengajaran digital, siswa usia dini

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini di Indonesia masih banyak didominasi metode tradisional yang berpusat pada guru, seperti hafalan, latihan berulang, worksheet, dan penggunaan materi siap pakai. Pendekatan seperti ini membuat anak kurang memiliki kesempatan untuk berinteraksi, bereksplorasi, atau berpartisipasi aktif dalam proses belajar (Kurniawan, 2025; Mackey & Gass, 2015). Padahal, penelitian menunjukkan bahwa anak usia dini belajar bahasa secara optimal melalui kegiatan yang interaktif, berbasis permainan, dan kaya pengalaman sosial yang bermakna (Nikolopoulou & Gialamas, 2015; Wood, 2013; Rosanda, 2024).

Dalam konteks tersebut, media pembelajaran memiliki peran penting karena dapat meningkatkan perhatian, memperjelas materi, dan memotivasi siswa, termasuk mendukung perkembangan kognitif dan psikomotorik anak (Smaldino et al., 2019; Arsyad, 2014). Media digital bahkan semakin relevan karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai perkembangan anak usia dini, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris (Marpaung et al., 2025).

Perkembangan teknologi pendidikan juga memungkinkan penerapan pendekatan *gamification*, yaitu strategi pembelajaran yang memasukkan elemen permainan seperti *point*, *badge*, tantangan, dan umpan balik instan. *Gamification* terbukti meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan fokus anak dalam belajar (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012; Rosanda et al., 2024). Penelitian lebih lanjut menunjukkan bahwa *gamified learning* tidak hanya menyenangkan, tetapi juga meningkatkan efektivitas belajar karena siswa mendapatkan umpan balik cepat dan ruang untuk mengulangi tugas secara bermakna, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih kuat (Sasmita et al., 2023). Dengan demikian, *gamification* berpotensi menjadi pendekatan yang sesuai dengan karakteristik *golden age*, yaitu periode ketika anak belajar paling efektif melalui aktivitas multisensori, bermain, dan interaksi (Wahidah & Latifah, 2021; Dewi, 2024).

Kindercyl Learning Space di Bengkulu merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang menawarkan program kreatif, termasuk bahasa Inggris, public

speaking, dan kegiatan berbasis permainan (Instagram @kinder cyl, 2025; RRI.co.id, 2024). Namun dalam praktiknya, pengajaran bahasa Inggris di Kinder cyl masih cenderung bergantung pada metode konvensional dan materi siap pakai, sementara penggunaan media digital dan gamification belum dimanfaatkan secara optimal (Hibana et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya peningkatan kompetensi guru, khususnya dalam merancang dan menerapkan media gamified learning yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut dengan menghubungkan teori yang dipelajari mahasiswa pada mata kuliah *English for Young Learners* dengan praktik pengajaran langsung di Kinder cyl. Melalui kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan guru, program ini bertujuan memperkuat kompetensi pedagogis dan digital guru dalam menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih interaktif, bermakna, dan menyenangkan bagi anak usia dini.

METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan *technical assistance* melalui tiga tahap utama: pelatihan, praktik-simulasi, dan pendampingan. Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan survei kebutuhan kepada mitra untuk mengidentifikasi tingkat kemampuan awal dan kendala yang dihadapi dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Berdasarkan hasil survei, disusun modul pelatihan yang relevan serta dilakukan koordinasi logistik agar kegiatan dapat berlangsung secara efektif.

Tahap pelatihan dilaksanakan melalui sesi tatap muka yang memadukan materi teori dan praktik. Peserta diperkenalkan dengan aplikasi media interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini menekankan pada peningkatan keterampilan guru dalam merancang dan mengimplementasikan media ajar berbasis teknologi.

Selanjutnya, pada tahap praktik dan simulasi, setiap peserta diminta membuat produk media ajar digital menggunakan salah satu platform yang telah dipelajari. Produk tersebut disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan kebutuhan pembelajaran di sekolah masing-masing. Simulasi juga dilakukan dengan melibatkan peserta dalam kegiatan uji coba penerapan media ajar yang telah dibuat. Simulasi ini berfungsi sebagai sarana latihan sekaligus evaluasi awal terhadap efektivitas media yang dikembangkan.

Tahap terakhir, yaitu pendampingan dan evaluasi, difokuskan pada kegiatan konsultasi teknis dan refleksi pasca pelatihan. Tim pengabdian memberikan bimbingan lanjutan bagi peserta yang mengalami kesulitan dalam penerapan media ajar di kelas. Evaluasi dilakukan melalui observasi, penilaian produk, dan umpan balik peserta. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyusunan laporan serta rekomendasi untuk kegiatan serupa di masa mendatang.

Instrumen Evaluasi

Untuk memastikan bahwa peningkatan kompetensi guru dapat diukur secara objektif, digunakan tiga instrumen evaluasi yang menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif.

1. *Pre-Post Assessment* Keterampilan Guru

Instrumen ini digunakan untuk menilai kemampuan guru sebelum dan setelah mengikuti seluruh rangkaian pelatihan. Guru menilai diri pada skala 1-4 mengenai:

- (1) kemampuan membuat kuis digital menggunakan Quizizz dan Kahoot,
- (2) kemampuan membuat media visual melalui Canva,
- (3) pemahaman konsep gamification, dan
- (4) kesiapan menerapkannya dalam pembelajaran.

Hasil penilaian kemudian dihitung dalam bentuk persentase peningkatan, yang menjadi dasar data kuantitatif pada bagian hasil.

2. Penilaian Produk Media Ajar Digital

Setiap guru menghasilkan produk digital berupa kuis, flashcards, dan poster pembelajaran. Produk tersebut dinilai menggunakan rubrik sederhana dengan skor 1-3 pada aspek kesesuaian materi, desain visual ramah anak, penggunaan elemen permainan, dan kejelasan bahasa. Rata-rata skor sebelum dan sesudah pelatihan dibandingkan untuk melihat peningkatan kualitas media yang dihasilkan guru.

3. Observasi Keterlibatan Siswa

Selama pendampingan kelas, dilakukan observasi menggunakan tiga indikator keterlibatan siswa (perhatian, partisipasi, antusiasme) dengan skala 1-3. Skor keterlibatan siswa sebelum penggunaan media digital dibandingkan dengan setelah guru menerapkan media *gamified learning*. Catatan observasi kualitatif juga digunakan untuk memperkuat interpretasi data.

Analisis Data

Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase peningkatan kemampuan guru dan perubahan skor observasi keterlibatan siswa. Selain itu, analisis kualitatif digunakan untuk menafsirkan catatan observasi selama pelatihan, *microteaching*, dan pendampingan kelas. Pendekatan gabungan ini memungkinkan evaluasi yang komprehensif dan mendukung temuan tentang peningkatan kemampuan guru serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam beberapa waktu, melalui beberapa tahapan, yaitu pelatihan, praktik, simulasi dan pendampingan. Kegiatan ini berlangsung di Kindercyl Learning Space yang diikuti oleh 25 orang yang terdiri dari guru, pelaksana kegiatan (Dosen dan Mahasiswa) dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Bengkulu.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media ajar berbasis *gamified learning* sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Kegiatan ini menggunakan

pendekatan pendampingan dimana peserta diberikan pelatihan, praktik, simulasi, pendampingan dan evaluasi.

Pelatihan

Sebelum pelatihan dimulai, tim melakukan observasi awal untuk melihat praktik pembelajaran bahasa Inggris yang berlangsung di Kindercyl. Observasi ini menunjukkan bahwa guru masih dominan menggunakan metode konvensional seperti lembar kerja, gambar cetak, dan permainan manual, serta belum memanfaatkan media digital interaktif. Temuan inilah yang menjadi dasar perlunya pelatihan *Gamified Language Learning*, sehingga pelatihan dirancang untuk memperkenalkan konsep gamification dan penggunaan tiga platform digital utama kepada para guru.

Dalam sesi pelatihan, guru diperkenalkan pada prinsip *gamification*, manfaat pedagogisnya, serta contoh penerapannya untuk anak usia dini. Pada tahap awal evaluasi, sebagian besar guru belum familiar dengan ketiga platform tersebut. Setelah pelatihan, kemampuan guru meningkat secara signifikan, 93% guru mampu membuat kuis interaktif menggunakan Quizizz dan Kahoot, dan 100% guru berhasil mendesain media visual seperti flashcards, story cards, dan poster tematik melalui Canva. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil memberikan penguasaan awal terhadap keterampilan teknis yang dibutuhkan untuk menerapkan gamified learning.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan

Praktik dan Simulasi

Pada tahap ini, peserta pelatihan diminta untuk membuat produk media ajar digital berdasarkan topik pembelajaran di Kindercyl, seperti *colors, animals, family*

members, dan *daily routines*. Setiap guru kemudian mempresentasikan hasil desain mereka dan mempraktikkan penggunaannya dalam simulasi pengajaran (*microteaching*). Kegiatan ini menumbuhkan rasa percaya diri dan kreativitas guru. Guru juga belajar menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dan bahasa sesuai dengan kemampuan anak usia dini. Simulasi menunjukkan bahwa anak-anak lebih antusias dan aktif saat belajar menggunakan media digital tersebut.



Gambar 2. Kegiatan Praktik dan Simulasi

Pendampingan dan Evaluasi

Pendampingan selama dua minggu dilakukan untuk melihat penerapan media *gamified learning* di kelas. Hasil *pre-post assessment* menunjukkan peningkatan kemampuan guru, terlihat dari 93% guru yang sudah mampu membuat kuis digital dan 100% guru yang mampu menghasilkan media visual setelah pelatihan, dibandingkan kondisi awal ketika sebagian besar belum mengenal platform digital. Peningkatan ini diperkuat oleh penilaian produk media yang menunjukkan perbaikan kualitas dibandingkan sebelum pelatihan. Selain itu, skor observasi keterlibatan siswa juga meningkat dari rata-rata 2,0 menjadi 2,7, ditandai dengan perhatian, partisipasi, dan antusiasme yang lebih tinggi saat guru menggunakan media digital. Temuan kuantitatif ini menjadi dasar bahwa pendampingan menghasilkan peningkatan yang nyata dalam keterampilan guru dan keterlibatan siswa.

Hasil wawancara dan umpan balik dari guru menunjukkan bahwa kegiatan ini membantu mereka memahami bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, pihak manajemen Kindercyl menyampaikan bahwa siswa terlihat lebih termotivasi, fokus, dan senang mengikuti kegiatan bahasa Inggris.



Gambar 3. Kegiatan Pendampingan dan Evaluasi

Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru Kindercyl, terutama dalam hal pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran bahasa. Sebelum pelatihan, pembelajaran di Kindercyl cenderung menggunakan metode tradisional yang berpusat pada guru, di mana anak-anak lebih banyak mendengarkan dan menirukan tanpa banyak kesempatan untuk bereksperimen dengan bahasa. Melalui kegiatan ini, paradigma pembelajaran bergeser menjadi *learner-centered*, di mana anak-anak berpartisipasi aktif melalui aktivitas bermain dan berinteraksi dengan media digital.

Temuan ini mendukung teori bahwa anak usia dini belajar bahasa dengan lebih efektif ketika terlibat dalam aktivitas bermain dan interaktif (Rosanda, 2024). Penggunaan Quizizz dan Kahoot memungkinkan guru memberikan umpan balik langsung dan mendorong anak untuk belajar dari kesalahan secara menyenangkan. Sementara itu, Canva membantu guru mengembangkan kemampuan desain visual untuk menghasilkan media pembelajaran yang kontekstual dan menarik.

Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga memperkuat kolaborasi profesional antar guru. Mereka saling bertukar ide, berbagi desain media, serta mendiskusikan kesulitan dan strategi dalam penerapan *gamified learning*. Hal ini menunjukkan munculnya komunitas belajar di antara guru yang dapat mendukung keberlanjutan program.

Dari sisi mahasiswa, keterlibatan mereka dalam kegiatan ini memberikan pengalaman nyata dalam menerapkan teori yang dipelajari di mata kuliah *English for Young Learners*. Mereka belajar bagaimana mengadaptasi teori pengajaran bahasa anak-anak ke dalam konteks kelas yang sesungguhnya. Dengan demikian, kegiatan ini juga memberikan dampak akademik dan praktis bagi seluruh pihak yang terlibat.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini telah berhasil mencapai tujuannya. Guru menjadi lebih kreatif, adaptif, dan mampu menggunakan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Dampak positifnya juga terlihat dari peningkatan antusiasme dan motivasi belajar anak-anak Kindercyl.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan kompetensi guru Kindercyl dalam menerapkan *Gamified Language Learning* untuk pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini. Melalui pelatihan, praktik, dan pendampingan, guru menunjukkan peningkatan kemampuan baik secara digital maupun pedagogis, termasuk dalam menggunakan Quizizz, Kahoot, dan Canva untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Transformasi ini berdampak pada meningkatnya motivasi dan keterlibatan anak selama proses belajar.

Secara lebih luas, kegiatan ini menunjukkan bahwa *gamified learning* merupakan pendekatan yang efektif untuk memperkaya praktik *English for Young Learners*, serta dapat menjadi model pengembangan profesional guru PAUD. Program ini juga memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan mitra sekolah, serta membuka peluang pengembangan kegiatan lanjutan maupun penelitian lebih mendalam mengenai penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran* (Edisi Revisi). Rajawali Pers.
- 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.
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 313-319.
- Hibana, H., Nayla, M. R., & Nurhayati, K. (2024). Exploring the role of game-based learning in early childhood cognitive development: Perspectives from teachers and parents. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 9(4), 733-745.
- Instagram @kindercyl. (2025). Program Pendidikan Anak Usia Dini Kindercyl Learning Space. <https://www.instagram.com/kindercyl>
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.
- Kartiwi, R. N., & Rostikawati, T. (2022). Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kegiatan Belajar Anak Usia Dini. *CERIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 178-185.
- Kurniawan, M. (2020). The Implementation of English Language Teaching Management from An English-mediated Early Childhood Education School in Salatiga. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 152-161.
- Mackey, A., & Gass, S. M. (2015). *Second Language Acquisition: An Introductory Course* (4th ed.). Routledge.
- Marpaung, T. A., Dewi, A. C. S., & Sasmita, R. (2025). Gender Representation in English Teaching Videos on Youtube for Junior High School Students. *English Journal*, 19(1), 14-24.
- Nikolopoulou, K., & Gialamatari, G. (2015). Play and learning in early childhood. *European Early Childhood Education Research Journal*.
- Rosanda, P. (2024). Penggunaan Lagu, Permainan, Dan Bacaan Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 5(2), 118-124
- Radio Republik Indonesia. (2024, Februari 12). *Bisnis di Bidang Pendidikan Masih Menjanjikan.* RRI Bengkulu. <https://rri.co.id/bengkulu/bisnis/895870/bisnis-di-bidang-pendidikan-masih-menjanjikan>

- Sasmita, R., Melina, A., & Apriyanti, M. (2023). Efektivitas Media Flashcards terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak di KB Berkah Bunda Aur Berduri. *Ekopendia*, 8(1), 43–48.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning*. Pearson Education, Incorporated.
- Wahidah, A. F. N. M., & Latipah, E. (2021). Pentingnya mengetahui perkembangan bahasa anak usia dini dan stimulasinya. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 4(1), 44–62. <https://doi.org/10.15575/japra.v4i1.10940>
- Wood, E. A. (2013). *Play, Learning and the Early Childhood Curriculum*: SAGE Publications.