

Speaking Games: Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SMA Melalui Zoom Dengan Permainan Interaktif

Lina Farsia¹, Ika Kana Trisnawati², Annisa Sucianda³

^{1,2,3}Jurusan Tadris Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Aceh

Email: lina.farsia@unmuha.ac.id

Email: ika.kana@unmuha.ac.id

Email: annisasuciandaa211211@gmail.com

Submitted: 24-10-2025

Revised: 18-12-2025

Accepted: 29-12-2025

Abstract

Learning English as a foreign language is one of the most important yet difficult skills for high school students to develop. Karena mereka tidak memiliki banyak kesempatan untuk berbicara secara aktif di kelas, banyak siswa di Aceh mengalami motivasi dan keyakinan yang rendah. Dengan menggunakan interactive game-based learning via Zoom, program community service ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa. Berbagai jenis speaking games, seperti storytelling, debates, discussions, dan role-playing, digunakan untuk mendorong partisipasi, kreativitas, dan peningkatan confidence siswa. Student high school from several schools in Aceh Province participated in the program, which was conducted online for a period of four months. Students received significant opportunities to use English in a calm and enjoyable setting, which reduced anxiety and encouraged spontaneous communication. Game-based speaking activities increased students' engagement, acquisition of vocabulary, and fluency in expressing ideas. The results of this community service initiative show that integrating digital technology and game-based learning can be an innovative approach to improving English-speaking skills among high school students. The results of this initiative are expected to be published in an accredited SINTA community service journal as a practical model for improving English-speaking skills among students.

Keywords: Game-based learning, speaking skills, English language, Zoom platform, high school students.

Abstrak

Karena mereka tidak memiliki banyak kesempatan untuk berbicara secara aktif di kelas, banyak siswa di Aceh mengalami motivasi dan kepercayaan diri yang rendah. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan interaktif melalui Zoom, program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Berbagai jenis permainan berbicara seperti *storytelling*, debat, diskusi, dan *role-playing* digunakan untuk mendorong partisipasi, kreativitas, serta peningkatan kepercayaan diri siswa. Siswa SMA dari beberapa sekolah di Provinsi Aceh berpartisipasi dalam program ini yang dilaksanakan secara daring selama empat bulan. Siswa mendapatkan kesempatan yang signifikan untuk menggunakan bahasa Inggris dalam suasana yang santai dan menyenangkan, yang membantu mengurangi kecemasan dan mendorong komunikasi spontan. Aktivitas *game-based speaking* meningkatkan keterlibatan siswa, penguasaan kosakata, serta kelancaran mereka dalam mengungkapkan ide. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi pendekatan inovatif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris di kalangan siswa SMA. Hasil kegiatan ini diharapkan dapat dipublikasikan dalam jurnal pengabdian masyarakat terakreditasi SINTA sebagai model praktis untuk peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran berbasis permainan, kemampuan berbicara, bahasa Inggris, Zoom, siswa SMA.

1. PENDAHULUAN

Pendahuluan harus berisi (secara berurutan) latar belakang umum, kajian literatur terdahulu (*state of the art*) sebagai dasar pernyataan kebaruan ilmiah dari artikel, pernyataan kebaruan ilmiah, dan permasalahan pengabdian Masyarakat atau hipotesis. Di bagian akhir pendahuluan harus dituliskan tujuan kajian artikel tersebut. Di dalam format artikel ilmiah tidak diperkenankan adanya tinjauan pustaka sebagaimana di laporan pengabdian Masyarakat, tetapi diwujudkan dalam bentuk kajian literatur terdahulu (*state of the art*) untuk menunjukkan kebaruan ilmiah artikel tersebut. Salah satu keterampilan penting yang perlu dikuasai oleh siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) untuk mendukung keberhasilan akademik dan profesional mereka di masa depan adalah kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris. Namun, kurangnya kesempatan untuk berlatih secara aktif dalam lingkungan yang menyenangkan dan komunikatif menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Siswa sering menjadi pasif dan tidak percaya diri saat berbicara dalam bahasa Inggris karena kegiatan pembelajaran yang hanya berfokus pada tata bahasa dan penulisan.

Studi menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis teknologi dan permainan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar bahasa. Wang dan Tahir (2020) menemukan bahwa teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan dorongan siswa dalam pembelajaran bahasa. Pembelajaran berbasis permainan, atau pembelajaran berbasis permainan, dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap bahasa target, menurut Kohnke (2021). Selain itu, penelitian oleh Yang dan Chen (2021) dan Huang (2021) menemukan bahwa permainan interaktif membantu siswa mengatasi kecemasan berbicara dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih alami. Oleh karena itu, metode ini lebih efektif daripada pendekatan tradisional, yang seringkali monoton dan berpusat pada guru.

Meskipun permainan interaktif dalam pembelajaran bahasa bukan hal baru, upaya pengabdian ini untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa SMA melalui platform Zoom adalah kebaruan ilmiah. Namun, di sekolah menengah di Indonesia, khususnya di Provinsi Aceh, penggunaan teknologi konferensi video sebagai media utama masih jarang digunakan secara online. Teknologi baru ini menggabungkan elemen permainan, interaksi langsung, dan

fleksibilitas digital untuk membuat kelas menjadi aktif dan menyenangkan.

Fokus utama kegiatan ini adalah meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa secara efektif, menarik, dan relevan dengan kemajuan teknologi pendidikan. Diharapkan bahwa siswa akan berlatih berbicara secara aktif, berani berbicara, dan berkomunikasi dengan baik dalam bahasa Inggris melalui kegiatan speaking games berbasis Zoom. Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan kepercayaan diri siswa SMA dalam bahasa Inggris melalui penggunaan permainan berbicara Zoom sebagai metode pembelajaran digital inovatif.

Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dibuat untuk memberikan solusi nyata dengan cara belajar berbasis permainan (game-based learning) yang dilakukan secara daring. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya bisa meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Inggris, tetapi juga membantu mereka lebih percaya diri, aktif berpartisipasi, serta lebih termotivasi belajar dalam era pembelajaran digital. Melalui pemanfaatan teknologi seperti Zoom, kegiatan ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung

tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan lebih aktif, di mana siswa bisa belajar sambil bermain sekaligus mengasah kemampuan berkomunikasi mereka dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan temuan Al-Azawi, Al-Faliti, dan Al-Blushi (2018) yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa secara signifikan.

Selain itu, kegiatan ini juga menunjukkan bahwa inovasi sederhana dalam metode mengajar bisa memberikan dampak besar terhadap peningkatan hasil belajar. Penggunaan teknologi pembelajaran interaktif mendorong terciptanya suasana belajar yang kolaboratif sesuai dengan kebiasaan generasi digital saat ini (Korkmaz & Toraman, 2020). Dengan menggabungkan elemen permainan, tantangan, dan kerja sama, siswa tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga bisa berkembang dalam keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis (Turgut & Irgin, 2021).

Program ini menjadi contoh nyata bagaimana teknologi dapat dipakai secara positif untuk menciptakan lingkungan belajar yang kreatif, fleksibel, dan efektif bagi generasi muda di masa kini. Seperti yang dinyatakan oleh Qian dan Clark (2016), pembelajaran

berbasis permainan memiliki potensi besar untuk menggabungkan kesenangan dan pendidikan dalam satu aktivitas yang mendorong siswa untuk terus belajar. Dengan demikian, kegiatan PkM ini bisa menjadi model pembelajaran yang sederhana tetapi sangat berdampak dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui penggunaan teknologi digital.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan interaktif yang dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom di SMA Negeri 1 Ingin Jaya, Aceh Besar. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa SMA melalui aktivitas yang menyenangkan dan dapat memotivasi mereka.

Pada awal pembelajaran, kelas dimulai dengan berbagai permainan pembuka seperti *tongue twister*, *tebak emoji*, serta aktivitas pengenalan yang lucu. Tujuan dari aktivitas ini adalah untuk mencerahkan suasana kelas, mengurangi rasa cemas, serta membantu siswa meningkatkan rasa percaya diri sebelum terlibat dalam aktivitas berbicara yang lebih rumit. Selain itu, permainan pembuka juga membantu membangun kedekatan antara tutor dan siswa, sehingga

menciptakan suasana belajar yang positif dan ramah. Setelah suasana kelas stabil, pembelajaran dilanjutkan dengan berbagai aktivitas permainan yang berbasis bahasa seperti *storytelling*, *role-playing*, *debate game*, dan *discussion corner*.

Setiap aktivitas dirancang untuk melatih kemampuan berbicara siswa dalam konteks komunikasi nyata, dengan fokus pada kelancaran, pengucapan, dan penggunaan kosakata yang tepat. Tutor berperan sebagai fasilitator yang tidak hanya mengarahkan jalannya kegiatan, tetapi juga memberikan masukan langsung terhadap kelancaran pengucapan, struktur kalimat, serta ekspresi yang digunakan oleh siswa. Siswa juga diberikan kesempatan untuk bekerja dalam kelompok kecil agar dapat berdiskusi, bekerja sama, serta terlatih dalam berpikir kritis menggunakan bahasa Inggris.

Evaluasi dilakukan dengan mengamati tingkat partisipasi, keaktifan siswa, serta peningkatan rasa percaya diri mereka dalam berbicara. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan interaktif memberikan dampak positif terhadap motivasi dan kemampuan berbicara siswa. Siswa terlihat lebih antusias, aktif dalam berdiskusi, serta lebih berani mengungkapkan ide menggunakan bahasa Inggris. Pendekatan ini

terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus produktif, serta dapat menjadi contoh metode alternatif untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris di tingkat menengah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Speaking Games menggunakan Zoom di SMA Negeri 1 Ingin Jaya memberikan hasil yang baik dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris para siswa. Dari hasil pengamatan selama empat bulan, terlihat adanya perubahan yang nyata pada sikap siswa dalam berpartisipasi dan bersemangat menggunakan bahasa Inggris. Awalnya, sebagian besar siswa masih rendah semangat, ragu-ragu, dan takut salah saat berbicara. Namun, seiring berjalannya waktu, para siswa mulai menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan semangat untuk menyampaikan pendapat serta merespons teman-teman mereka dalam bahasa Inggris.

Berbagai permainan berbasis bahasa seperti Storytelling, Role-Playing, dan Debate Game ternyata efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dengan berpartisipasi dalam kegiatan tersebut, siswa tidak hanya belajar kosakata dan struktur kalimat dalam konteks nyata, tetapi

juga melatih kemampuan berpikir kritis dan bekerja sama dalam kelompok. Lingkungan belajar yang santai dan menggunakan elemen permainan membuat siswa lebih nyaman untuk berbicara tanpa merasa tertekan, sehingga kemampuan berbahasa mereka meningkat secara alami. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai tujuan pengabdian masyarakat dengan meningkatkan keaktifan, kelancaran, serta kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Inggris melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan Zoom.

Kegiatan *Speaking Games* ini dirancang dengan pendekatan yang berpusat pada siswa *student-centered learning*, di mana siswa diberi kesempatan untuk berekspresi secara bebas dan kreatif. Tutor memainkan peran sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan masukan tanpa menguasai kelas. Pendekatan ini menciptakan suasana yang lebih terbuka, sehingga siswa merasa dihargai dan semakin termotivasi untuk berbicara. Dalam beberapa sesi, siswa bahkan mulai mengambil inisiatif untuk memimpin permainan atau mengusulkan ide aktivitas baru, yang menunjukkan peningkatan rasa percaya diri dan kemandirian mereka selama proses belajar. Selain meningkatkan

kemampuan berbicara, kegiatan ini juga berdampak positif terhadap kemampuan sosial dan kerja sama siswa. Melalui permainan seperti *Guess the Emoji* dan *Role-Playing Scenario*, siswa belajar mendengarkan dengan baik, bekerja sama dalam kelompok, serta membangun hubungan yang positif dengan teman-teman. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya *communication*, *collaboration*, *creativity*, dan *critical thinking*.

Dengan demikian, kegiatan ini bukan hanya meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang sangat penting bagi pertumbuhan pribadi siswa.

Selain itu, hasil pengamatan menunjukkan bahwa kegiatan berbasis permainan memiliki potensi besar untuk digunakan secara berkelanjutan dalam lingkungan belajar daring. Model pembelajaran yang menggabungkan teknologi, kreativitas, dan partisipasi aktif terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Pendekatan ini juga membantu siswa beradaptasi dengan pembelajaran digital secara lebih efektif, sekaligus meningkatkan motivasi mereka dalam menggunakan bahasa Inggris dalam konteks komunikasi nyata.

Selain itu, hasil pengamatan menunjukkan bahwa kegiatan

berbasis permainan memiliki potensi besar untuk digunakan secara berkelanjutan dalam lingkungan belajar daring. Model pembelajaran yang menggabungkan teknologi, kreativitas, dan partisipasi aktif terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Pendekatan ini juga membantu siswa beradaptasi dengan pembelajaran digital secara lebih efektif, sekaligus meningkatkan motivasi mereka dalam menggunakan bahasa Inggris dalam konteks komunikasi nyata.

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini merupakan kegiatan yang sederhana namun memberikan hasil yang luar biasa. Melalui penerapan teknologi digital seperti Zoom, kegiatan ini membuktikan bahwa pembelajaran interaktif tidak harus rumit untuk mencapai dampak yang signifikan.

Dengan rancangan kegiatan yang fleksibel dan berfokus pada keterlibatan siswa, PkM ini berhasil menjembatani kesenjangan antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran daring yang sering kali dianggap kurang interaktif. Penggunaan game dan aktivitas ringan seperti *tongue twister*, *guess the emoji*, dan *fun introduction* membantu mencairkan suasana serta membuat siswa merasa lebih rileks dalam berbicara bahasa Inggris. Pendekatan ini memberikan ruang bagi mereka untuk belajar dari

kesalahan tanpa rasa takut atau tekanan, sehingga proses belajar menjadi lebih alami dan efektif.

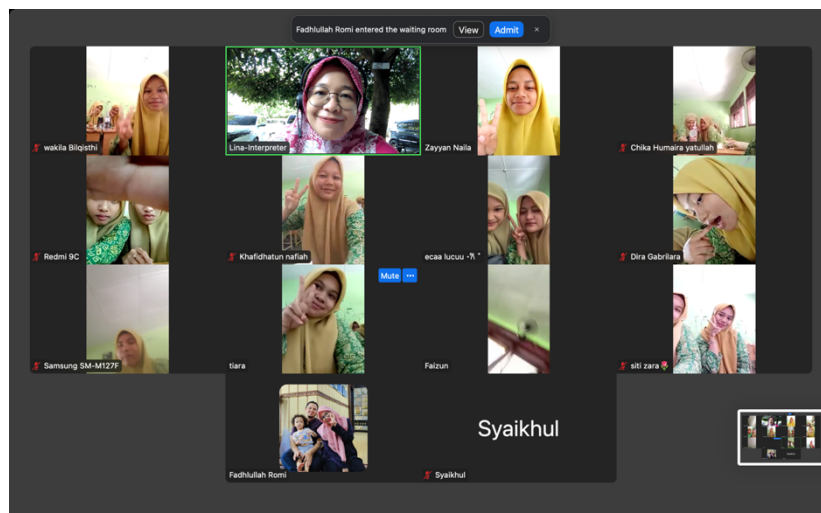
Selain itu, kegiatan ini juga menunjukkan bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media penguatan kompetensi komunikasi dalam bahasa asing di tingkat sekolah menengah.

Platform Zoom tidak hanya berfungsi sebagai sarana tatap muka virtual, tetapi juga sebagai wadah kolaboratif yang memungkinkan siswa berinteraksi, berkreasi, dan saling memberikan umpan balik dalam waktu nyata. Hal ini sejalan dengan semangat Merdeka Belajar yang menekankan pentingnya kreativitas, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi untuk

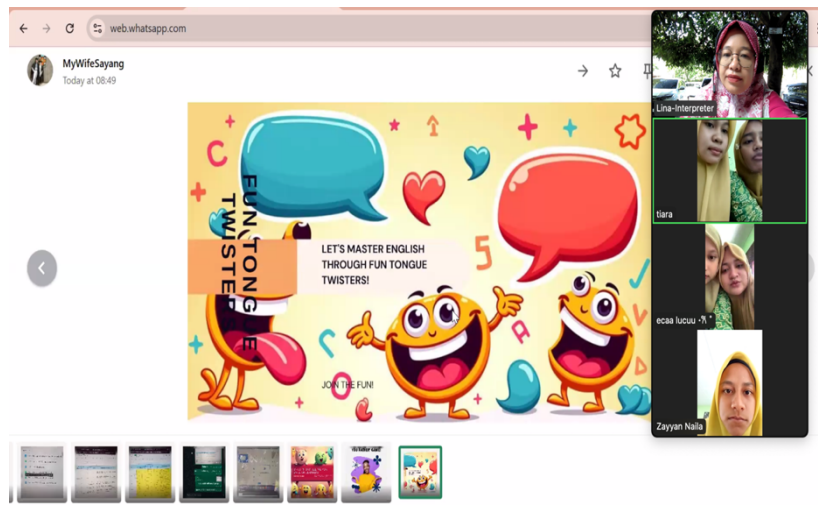
meningkatkan kualitas pembelajaran.

Melalui program sederhana ini, para siswa terbukti mampu menunjukkan peningkatan dalam aspek kelancaran berbicara, penguasaan kosakata, serta kepercayaan diri yang lebih tinggi saat berkomunikasi dalam bahasa Inggris.

Dengan demikian, PkM ini tidak hanya memberikan dampak positif bagi siswa SMA Negeri 1 Ingin Jaya, tetapi juga menjadi contoh nyata bagaimana teknologi dan pendekatan pembelajaran inovatif dapat bersinergi untuk menghasilkan perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan.



Gambar 1. Memperlihatkan proses pembelajaran yang dilakukan melalui platform Zoom sebagai media interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran daring



Gambar 2. Memperllihatkan sesi pembukaan kelas yang diawali dengan kegiatan *tongue twister* sebagai upaya *ice breaking* guna menciptakan suasana belajar yang santai dan interaktif bagi mahasiswa.

4. PENUTUP

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 1 Ingin Jaya, Aceh Besar, yang dilaksanakan melalui program Speaking Games berbasis Zoom berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat positif bagi kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Kegiatan tersebut menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa lebih percaya diri dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris.

Dengan permainan seperti *Role-Playing*, *Storytelling Challenge*, dan *Debate Game*, siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara dengan lancar, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, serta kreativitas. Keterlibatan siswa menunjukkan bahwa cara belajar

dengan permainan dan teknologi daring bisa menjadi metode yang efektif dalam mengajar bahasa Inggris di tingkat menengah.

Di harapkan kegiatan ini dapat terus berlangsung, baik secara daring maupun luring, dan menjadi referensi bagi para guru untuk mengintegrasikan metode pembelajaran berbasis permainan dalam proses belajar mengajar. Di masa depan, pelatihan semacam ini bisa diperluas ke sekolah-sekolah lain di Aceh Besar agar manfaatnya dapat dirasakan lebih luas oleh para siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

Aarar, M., & Pérez Valverde, C. Huang, Y. M. (2021). Exploring the effectiveness of interactive games for reducing foreign language speaking anxiety.

- Interactive Learning Environments*, 29(6), 915–930.
- Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, M. (2016). Educational gamification vs. game based learning: Comparative study. *International journal of innovation, management and technology*, 7(4), 131.
- Kohnke, L. (2021). Exploring learner engagement through digital game-based learning in English as a foreign language. *Computers & Education*, 170, 104224.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Yang, Y. T. C., & Chen, Y. C. (2021). Fostering speaking competence through game-based learning: A case study in EFL classrooms. *Educational Technology & Society*, 24(1), 120–133.
- Li, C., & Zhu, Y. (2019). Online speaking practice through gamified learning platforms: Students' perceptions and outcomes. *Language Learning & Technology*, 23(2), 56–74.
- Rahimi, M., & Fathi, J. (2021). Game-based learning and speaking performance in EFL contexts: The mediating role of motivation. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 15(4), 350–363.
- Saed, H. A., & Al-Omari, H. (2020). The impact of digital games on enhancing EFL learners' speaking skills. *Theory and Practice in Language Studies*, 10(5), 508–516.
- Turgut, Y., & Irgin, P. (2018). Digital game-based learning in foreign language education: Effects on student engagement and motivation. *Journal of Educational Computing Research*, 56(8), 1341–1365.
- Yuliani, D., & Sari, P. (2022). Implementasi pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa SMA melalui Zoom. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 11(1), 22–33.
- Suryani, N., & Hidayat, R. (2020). Penerapan pembelajaran daring interaktif berbasis Zoom dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 205–214.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58.
- Putri, M., & Rahman, A. (2021). The effectiveness of Zoom-based learning in improving students' English speaking

confidence. *Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 5(2), 144–153.