

Pengaruh Permainan Bahasa Inggris Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa

Nurfaidah¹, Rima Rahmania², lham³, Fauzi Bafadal⁴, Irwandi⁵, Hijril Ismail⁶

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram

Nurfaidahbima27@gmail.com, rimarahmania172@gmail.com, ilham.ummataram@gmail.com

fauzi.bafadal@gmail.com, irwandi@ummat.ac.id, hijrilismail@ummat.ac.id

Keywords:

English Games,
Speaking Skills,
Game-Based Learning.

Abstract: The ability to speak English is one of the productive skills that plays an important role in supporting students' communication competencies. This skill not only involves the ability to convey ideas verbally but also requires mastery of language structure, fluency in speaking, and confidence in interacting. With the development of innovative learning approaches, English language games have become one of the strategies used to effectively and enjoyably improve students' speaking skills. This study aims to systematically evaluate the impact of English language games on students' speaking skills through a Systematic Literature Review (SLR) approach. The literature reviewed was obtained from various indexed academic databases, with publication dates ranging from 2015 to 2025, and selected based on predetermined inclusion and exclusion criteria. The findings reveal that: (1) games such as role-play, guessing games, word games, and storytelling have been proven to enhance students' speaking fluency; (2) playful activities in learning also boost students' motivation, active engagement, and self-confidence; (3) the effectiveness of games is influenced by the context of their implementation, such as educational level, class size, and the readiness of both teachers and students; and (4) some challenges, such as time constraints, resources, and curriculum adaptation, remain. Thus, English language games have significant potential in supporting speaking skill learning, but careful planning and contextual adaptation are necessary to achieve optimal results.

Kata Kunci:

Permainan Bahasa
Inggris,
Kemampuan Berbicara,
Pembelajaran Berbasis
Permainan.

Abstrak: Kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris merupakan salah satu aspek keterampilan produktif yang memiliki peran penting dalam menunjang kompetensi komunikasi siswa. Keterampilan ini tidak hanya mencakup kemampuan menyampaikan gagasan secara lisan, tetapi juga menuntut penguasaan struktur bahasa, kelancaran berbicara, dan rasa percaya diri dalam berinteraksi. Seiring berkembangnya pendekatan pembelajaran yang inovatif, permainan bahasa Inggris menjadi salah satu strategi yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara efektif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi secara sistematis pengaruh permainan bahasa Inggris terhadap kemampuan berbicara siswa melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Literatur yang ditelaah diperoleh dari berbagai basis data akademik terindeks, dengan rentang waktu publikasi antara tahun 2015 hingga 2025, serta diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditentukan. Hasil kajian menunjukkan bahwa: (1) permainan seperti role-play, guessing games, word games, dan storytelling terbukti mendorong peningkatan kelancaran berbicara siswa; (2) aktivitas bermain dalam pembelajaran turut meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan rasa percaya diri siswa; (3) efektivitas permainan dipengaruhi oleh konteks pelaksanaannya, seperti jenjang pendidikan, ukuran kelas, dan kesiapan guru maupun siswa; dan (4) beberapa kendala seperti keterbatasan waktu, sarana, serta adaptasi kurikulum menjadi tantangan dalam penerapannya. Dengan demikian, permainan bahasa Inggris memiliki potensi signifikan dalam mendukung pembelajaran keterampilan berbicara, namun perlu perencanaan dan adaptasi kontekstual yang matang untuk mencapai hasil yang optimal.

Article History:

Received: 27-06-2025

Online : 08-08-2025



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



A. LATAR BELAKANG

Keterampilan berbicara (*speaking skill*) merupakan aspek penting dalam penguasaan bahasa Inggris yang mendukung komunikasi lisan secara efektif (Agus, 2023). Dalam konteks akademik, profesional, dan sosial, kemampuan ini memfasilitasi penyampaian gagasan dan interaksi yang bermakna. Namun, banyak siswa mengalami kendala dalam berbicara bahasa Inggris, seperti terbatasnya kosakata, minimnya praktik, dan rasa kurang percaya diri. Kesulitan tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran lisan (Daar et al., 2025). Pendekatan yang bersifat satu arah cenderung membuat siswa pasif dan kurang terdorong untuk berbicara secara aktif (Yulianti et al., 2024). Pola pembelajaran yang monoton juga berdampak pada rendahnya motivasi serta keberanian siswa dalam menggunakan bahasa Inggris. Keterbatasan variasi strategi pembelajaran memperkuat hambatan tersebut (Simon et al., 2023). Oleh karena itu, dibutuhkan metode yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung pengembangan kemampuan berbicara siswa secara optimal (Rokmanah et al., 2024).

Permainan bahasa (*language games*) merupakan strategi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Inggris (Astutie, 2018). Pendekatan ini menggabungkan unsur permainan dengan kegiatan belajar, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan bebas tekanan (Ibrahim, 2025). Suasana seperti ini penting untuk mengurangi rasa cemas siswa saat berbicara. Selain itu, permainan bahasa mendorong partisipasi aktif, kerja sama, dan interaksi verbal antar siswa (Ali, 2025). Dengan karakteristik tersebut, permainan bahasa dapat menjadi solusi inovatif terhadap keterbatasan metode konvensional dalam pembelajaran *speaking* (Ilmiah et al., 2024).

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, berbagai jenis permainan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa (Khotimah, 2020). Permainan seperti *role-play*, *board games*, *guessing games*, dan *word games* memiliki fungsi yang berbeda-beda (Puspitasari et al., 2025). *Role-play* membantu melatih kefasihan berbicara dalam konteks nyata, sementara *board games* dan *guessing games* mendorong interaksi verbal dan berpikir spontan (Dina, 2024). *Word games* berkontribusi dalam memperluas kosakata siswa. Selain itu, semua jenis permainan ini mampu membangun kepercayaan diri dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Purwaningsih, 2022).

Berbagai studi sebelumnya mengungkapkan bahwa penerapan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan dampak positif terhadap kemampuan berbicara siswa (Agus, 2023). Permainan terbukti meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara lisan (Wirahmi et al., 2025). Suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan juga mendorong interaksi verbal yang lebih intensif. Selain itu, permainan membantu membangun rasa percaya diri, terutama bagi siswa yang cenderung pasif atau kurang berani berbicara (Risma Hanifatur Rosyida et al., 2025). Oleh karena itu, permainan dapat dianggap sebagai metode yang efektif dalam menunjang keterampilan berbicara siswa (Salmiati et al., 2023).

Meskipun sejumlah penelitian telah mengkaji penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam pengembangan keterampilan berbicara, belum tersedia tinjauan sistematis yang merangkum jenis-jenis permainan beserta dampaknya secara menyeluruh (Mutia, 2025). Mayoritas studi masih bersifat individual dan kontekstual, sehingga belum memberikan gambaran umum mengenai efektivitas strategi ini (Pembelajaran, 2025). Literatur yang ada juga belum terorganisasi secara utuh untuk menunjukkan kecenderungan atau pola penggunaan permainan dalam pembelajaran *speaking* (Suryaningsih et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan

kajian sistematis guna menyatukan temuan-temuan yang ada dan menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif.

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun tinjauan sistematis mengenai pengaruh permainan bahasa Inggris terhadap kemampuan berbicara siswa. Kajian ini akan mengidentifikasi jenis-jenis permainan yang digunakan, cara penerapannya dalam pembelajaran, serta dampaknya terhadap keterampilan lisan. Dengan mengintegrasikan hasil penelitian sebelumnya, studi ini berupaya memberikan pemahaman yang lebih terstruktur dan menyeluruh. Hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi acuan praktis bagi guru dan peneliti dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

B. METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan menganalisis secara sistematis pengaruh permainan bahasa Inggris terhadap kemampuan berbicara siswa. Fokus utama penelitian adalah untuk mengidentifikasi jenis-jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta mengeksplorasi dampaknya terhadap aspek-aspek berbicara seperti kelancaran, kejelasan pengucapan, penguasaan kosakata, dan rasa percaya diri siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR), yang memungkinkan peneliti untuk menelusuri dan mensintesis temuan-temuan dari berbagai studi sebelumnya secara terstruktur dan kritis.

Strategi pencarian literatur dilakukan melalui database yang bereputasi seperti Scopus, ERIC, dan Google Scholar, dengan rentang publikasi antara tahun 2015 hingga 2025. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian mencakup: "English games", "speaking skill", "language learning", dan "classroom interaction". Kriteria inklusi mencakup artikel berbahasa Inggris atau Indonesia yang membahas secara eksplisit pengaruh permainan terhadap keterampilan berbicara siswa, sedangkan kriteria eksklusi meliputi artikel non-empiris, literatur yang tidak relevan, dan publikasi di luar rentang tahun yang ditentukan. Proses seleksi dilakukan melalui tahap penyaringan judul dan abstrak, dilanjutkan dengan telaah penuh terhadap isi artikel yang memenuhi syarat. Data yang telah terkumpul diekstraksi berdasarkan fokus penelitian, jenis permainan, metodologi, serta temuan utama dari masing-masing studi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis sistematis menunjukkan bahwa permainan dalam pengajaran bahasa Inggris secara konsisten meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Jenis permainan seperti role-play dan tebak-tebakan mendorong interaksi verbal, meningkatkan kosakata, kejelasan pengucapan, dan kemampuan menyusun kalimat. Selain itu, permainan meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif. (1) Jenis permainan seperti role-play, dan bercerita terbukti dapat meningkatkan kelancaran berbicara siswa dengan mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam interaksi verbal yang berarti; (2) Lewat aktivitas permainan yang terencana, seperti penguasaan kosakata baru, kejelasan dalam pengucapan dan (3) dari aspek efektif, permainan berpengaruh besar terhadap motivasi dan rasa percaya diri siswa.

Tabel 1. Oreantasi dan penelitian terhadap temuan penelitian berdasarkan strandar penelitian.

No	Bidang atau fokus	Nama-nama penulis yang se-bidang	Insight atau variabel riset
1.	Board games	<i>Lie & Yunus (2016)</i>	Meningkatkan interaksi verbal siswa
2.	Communicative games (kelas SMP)	<i>Dalimunthe et al. (2023)</i>	Skor speaking meningkat dari 2. 96 – 3. 45
3.	Storytelling, Tongue Twister, Charades	<i>Muxlisa Azim kizi (2024)</i>	Peningkatan kefasihan, pengucapan, kepercayaan diri.

Dalam analisis tersebut telah menyajikan penjelasan terstruktur mengenai sistematis terhadap berbagai studi pengaruh permainan terhadap kemampuan berbicara ditemukan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan berbicara siswa. Pertama, permainan terbukti mampu meningkatkan kefasihan lisan dan kelancaran komunikasi verbal siswa. Jenis permainan seperti role-play, guessing games, dan storytelling menciptakan situasi yang mendorong siswa untuk berbicara secara spontan dan berani menggunakan bahasa Inggris dalam konteks nyata. Kedua, permainan juga berkontribusi terhadap peningkatan aspek linguistik, seperti penguasaan kosakata, pengucapan, dan struktur kalimat. Kegiatan bermain yang dikemas secara edukatif memberi peluang siswa untuk memperkaya ekspresi bahasa secara tidak langsung melalui aktivitas menyenangkan. Ketiga, dari sisi afektif, permainan membantu membangun motivasi belajar dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara. Interaksi sosial yang terbentuk dalam proses bermain menciptakan suasana belajar yang lebih terbuka, inklusif, dan bebas tekanan, sehingga siswa merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi aktif dalam praktik berbicara. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa permainan bukan hanya alat bantu pembelajaran, melainkan strategi pedagogis yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa secara menyeluruh.

1. Jenis Permainan Seperti Role-Play, dan Bercerita Terbukti Dapat Meningkatkan Kelancaran Berbicara Siswa Dengan Mendorong Mereka Untuk Terlibat Aktif

Permainan peran adalah salah satu cara belajar berbasis permainan yang paling berhasil dalam mengasah keterampilan berbicara siswa (Nur Istiqomah et al., 2023). Dalam kegiatan ini, siswa memiliki kesempatan untuk menjalankan karakter tertentu dalam situasi komunikasi yang nyata, seperti peran sebagai pembeli dan penjual, dokter dan pasien, atau tokoh dalam sebuah cerita. Melalui kegiatan simulasi ini, siswa diharuskan untuk menggunakan bahasa Inggris dengan spontan dan relevan dengan konteks yang mereka mainkan (Ummah et al., 2022). Penggunaan permainan peran tidak hanya membantu siswa berlatih struktur kalimat dan kosakata yang tepat, tetapi juga memotivasi mereka untuk berpikir kritis dan bereaksi langsung dalam situasi komunikasi. Dengan cara ini, kegiatan ini secara efektif mendukung kelancaran berbicara karena siswa terbiasa berbicara di bawah tekanan waktu dan dalam konteks sosial yang spesifik (Mahsar, 2020).

Selain permainan peran, metode pembelajaran melalui aktivitas bercerita juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Aktivitas ini memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan gagasan, emosi, dan informasi secara lisan dengan cara yang teratur. Selama proses bercerita, siswa didorong untuk merangkai kalimat secara logis, menggunakan nada suara yang sesuai, serta mengatur kecepatan bicara agar cerita dapat dimengerti dengan baik oleh pendengar. Di samping itu, bercerita juga memperkuat keterampilan siswa dalam menggunakan berbagai elemen bahasa seperti past tense, penghubung yang

mengaitkan cerita, dan ekspresi emosional yang mendukung kelancaran komunikasi (Sampe, 2025). Hal ini sangat penting dalam pembelajaran bahasa karena kemampuan berbicara yang baik tidak hanya tergantung pada jumlah kosakata yang diketahui, tetapi juga pada cara kosakata tersebut diterapkan secara teratur dan lancar (Fitri Nurhayati & Hilmi, 2024).

Kombinasi antara permainan peran dan bercerita menawarkan metode yang seimbang antara komunikasi yang praktis dan ungkapan naratif dalam belajar bahasa Inggris. Kedua tipe permainan ini tak hanya membantu meningkatkan skill berbicara secara teknis, tetapi juga memberikan pengaruh positif terhadap sikap serta kepercayaan diri siswa dalam berbahasa Inggris (Firna et al., 2024). Melalui kegiatan yang menarik dan interaktif, siswa menjadi lebih berani untuk berbicara tanpa rasa takut akan kesalahan. Ini menciptakan suasana belajar yang mendukung, di mana siswa merasa nyaman untuk berlatih dan berkembang (Nur Wahyuni et al., 2025). Oleh karena itu, penggabungan permainan peran dan bercerita dalam kurikulum pengajaran berbicara sangat dianjurkan sebagai strategi yang efisien untuk memperbaiki kelancaran berbicara siswa secara berkesinambungan.

2. Lewat Aktivitas Permainan Yang Terencana, Seperti Penguasaan Kosakata Baru, Kejelasan Dalam Pengucapan

Aktivitas permainan yang dirancang dengan baik dalam pengajaran bahasa Inggris memiliki peranan krusial dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa (Agustina et al., 2024). Melalui beragam permainan seperti permainan kata, permainan mencocokkan, dan permainan tebak-tebakan, siswa secara aktif terlibat dengan banyak kata baru dalam konteks yang relevan (Walicki, 2016). Berbeda dengan metode menghafal yang konvensional, aktivitas permainan memungkinkan pembelajaran kosakata berlangsung dalam konteks alami, yakni dengan mendengarkan, berbicara, dan menggunakan kata dalam kalimat. Permainan seringkali juga menghadirkan elemen pengulangan yang menyenangkan, sehingga membantu memperkuat ingatan kata-kata dalam memori jangka panjang siswa. Selain itu, tantangan yang ada dalam permainan memotivasi siswa untuk mencari sinonim, antonim, atau bentuk kata yang tepat, sehingga kemampuan kosakata mereka berkembang lebih luas dan lebih aplikatif dalam komunikasi sehari-hari (Syafii et al., 2024).

Selain menambah kosakata, permainan yang terstruktur juga memiliki pengaruh besar terhadap kejelasan pengucapan. Aktivitas seperti tongue twisters, permainan membaca dengan keras, atau permainan berbasis fonik dibuat khusus untuk melatih cara pengucapan bunyi dan intonasi dalam bahasa Inggris (Virdyna, 2015). Dalam aktivitas ini, siswa diajarkan untuk mengenali serta membedakan suara-suara yang tidak ada dalam bahasa asli mereka, sambil melatih otot-otot yang digunakan untuk berbicara melalui cara yang menyenangkan dan tidak menekan. Kejelasan dalam berbicara sangat penting karena berpengaruh langsung pada pemahaman orang lain. Dengan menggunakan permainan, siswa jadi lebih santai saat berlatih pengucapan berulang kali tanpa merasa takut untuk melakukan kesalahan, sehingga proses belajar pengucapan menjadi lebih efisien (Agus, 2023).

Lebih dalam lagi, penggabungan antara pengajaran kosakata dan latihan pengucapan melalui game membentuk cara menyeluruh dalam pengembangan kemampuan berbicara peserta didik. Saat siswa mendapatkan kosakata baru dan dapat mengucapkannya dengan benar, mereka tidak hanya menjadi lebih percaya diri saat berbicara, tetapi juga lebih mampu menyampaikan gagasan dengan jelas dan efektif (Dien & Rostina Rostina, 2024). Dalam konteks ini, permainan tidak sekadar berfungsi sebagai bentuk hiburan di dalam kelas, melainkan juga sebagai alat pengajaran yang sangat strategis untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan

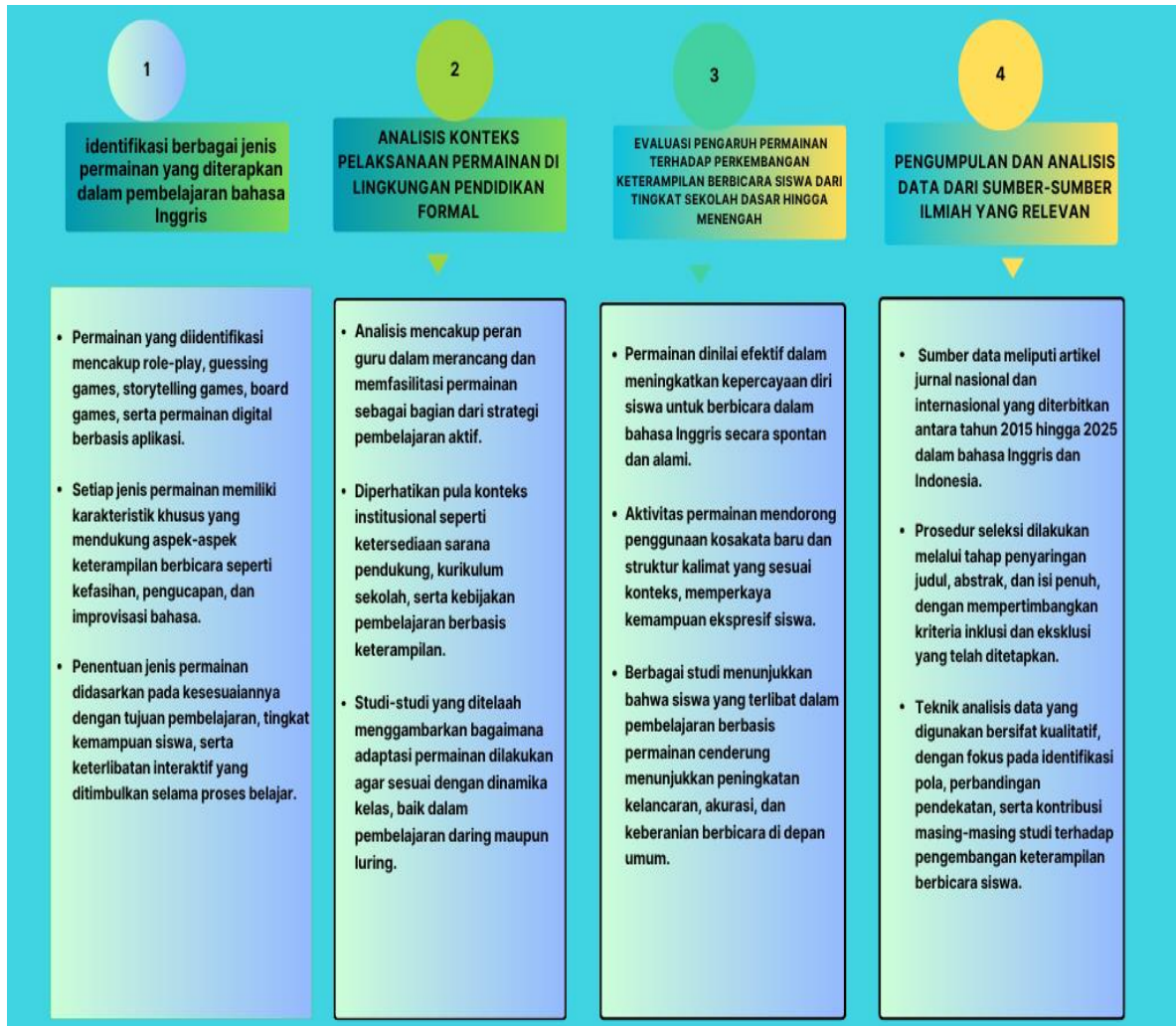
memberikan dampak nyata terhadap kemampuan komunikasi lisan siswa (Budiwati & Fauziati, 2022). Dengan demikian, penerapan permainan yang direncanakan dalam pembelajaran speaking sebaiknya dipertimbangkan sebagai bagian penting dari strategi pengajaran bahasa Inggris yang komunikatif dan berfokus pada siswa.

3. Aspek Efektif, Permainan Berpengaruh Besar Terhadap Motivasi Dan Rasa Percaya Diri Siswa

Penggunaan permainan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris telah menunjukkan pengaruh yang besar terhadap peningkatan semangat belajar siswa, terutama dalam keterampilan berbicara (Trisnadewi & Purnama, 2018). Permainan membentuk suasana belajar yang menyenangkan, tidak kaku, dan tanpa tekanan, sehingga siswa merasa lebih leluasa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Ketika proses belajar dibarengi dengan elemen kompetisi, kerja sama, dan tantangan yang menarik, siswa menjadi lebih bersemangat untuk berpartisipasi secara aktif. Rasa ingin tahu dan ambisi untuk "menang" dalam permainan memotivasi mereka untuk terus berusaha menggunakan bahasa Inggris dalam situasi yang nyata. Ini sangat berbeda dengan pendekatan pembelajaran tradisional yang sering kali bersifat pasif dan dapat membuat siswa cepat merasa jenuh atau tertekan, terutama saat menghadapi tugas berbicara di hadapan orang lain.

Selain meningkatkan semangat, permainan juga memainkan peranan penting dalam memperkuat kepercayaan diri murid saat berbicara dalam bahasa Inggris (Dahlani, 2023). Seringkali, murid merasa ragu untuk berbicara karena takut membuat kesalahan atau diolok-olok oleh teman-temannya. Namun, pada saat bermain, perhatian murid beralih dari "takut salah" menjadi "berani mencoba", karena permainan lebih menekankan pada proses berpartisipasi daripada sekadar mencapai hasil. Kegiatan seperti drama, permainan kelompok, atau cerita interaktif menyediakan ruang yang aman bagi murid untuk berekspresi tanpa tekanan akademis yang tinggi. Ketika murid menyadari bahwa mereka bisa menghadapi tantangan dalam permainan menggunakan bahasa Inggris, rasa mampu dan kepuasan yang mereka rasakan akan mendorong mereka untuk lebih percaya diri saat berbicara di lain waktu (Suli et al., 2025).

Secara keseluruhan, pengaruh emosional dari permainan sangat krusial bagi keberhasilan dalam mempelajari keterampilan berbicara. Dua faktor utama yang saling berhubungan dan memperkuat satu sama lain adalah motivasi dan kepercayaan diri. Siswa yang memiliki motivasi tinggi biasanya lebih rajin berlatih, sementara siswa yang merasa percaya diri lebih siap untuk berbicara. Oleh karena itu, memasukkan permainan dalam rencana pembelajaran bukan hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga memenuhi kebutuhan psikologis siswa selama pembelajaran bahasa. Pendekatan ini sejalan dengan model pembelajaran yang berorientasi pada siswa, di mana guru berperan sebagai pengarah yang menciptakan suasana belajar yang mendukung, interaktif, dan memotivasi. Jadi, permainan memainkan peran penting dalam membangun dasar emosional yang solid untuk peningkatan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris.



Gambar 1. Pengaruh Permainan Bahasa Inggris Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa

Gambar 1 memberikan kemampuan berbicara siswa. Setiap permainan memiliki karakteristik khusus yang mendukung aspek seperti kefasihan, pelafalan, dan improvisasi, dengan pemilihannya disesuaikan berdasarkan tujuan pembelajaran, tingkat kemampuan siswa, serta tingkat interaktivitas yang ditimbulkan. Dalam konteks implementasi di lingkungan pendidikan formal, peran guru sangat penting sebagai fasilitator pembelajaran aktif, dengan dukungan sarana, kurikulum, dan kebijakan yang mendukung pendekatan berbasis keterampilan. Permainan terbukti meningkatkan kepercayaan diri siswa, memperkaya kosakata, dan memperbaiki struktur kalimat, serta mendorong siswa untuk berbicara secara spontan dan alami.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis sistematis dari berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan dalam pengajaran bahasa Inggris memberikan efek positif yang signifikan terhadap pengembangan kemampuan berbicara siswa. Aktivitas seperti bermain peran, permainan tebak-tebakan, dan bercerita terbukti efektif dalam meningkatkan kefasihan berbicara, penguasaan kosakata, kejelasan pelafalan, serta rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Selain menunjang aspek bahasa, permainan juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bebas dari tekanan, sehingga mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan

formal, penggunaan permainan menekankan pentingnya peran guru dalam merancang, memfasilitasi, dan menyesuaikan aktivitas permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan situasi kelas.

Pengajar juga perlu mengikuti pelatihan untuk merancang kegiatan permainan yang sistematis, direncanakan dengan baik, dan memiliki nilai pendidikan yang tinggi. Selain itu, institusi pendidikan diharapkan memberikan dukungan terhadap pelaksanaan pendekatan ini melalui penyediaan fasilitas yang diperlukan serta kebijakan kurikulum yang menciptakan ruang bagi pembelajaran yang berbasis aktivitas. Dengan cara ini, permainan tidak hanya akan berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, tetapi juga akan menjadi bagian penting dari pengajaran komunikatif yang fokus pada pengembangan keterampilan berbicara siswa secara menyeluruh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan hormat, saya mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan serta sumbangsih dalam penulisan (SLR) ini. Ucapan terima kasih khusus ditujukan kepada para peneliti dan akademisi yang karya-karyanya menjadi sumber utama dalam kajian sistematis ini. Terima kasih juga disampaikan kepada institusi pendidikan dan perpustakaan digital yang telah memberikan akses ke berbagai sumber literatur ilmiah yang berhubungan. Selain itu, penulis sangat menghargai segala masukan dan arahan dari dosen pembimbing serta kolega yang telah memberikan saran yang konstruktif selama proses penulisan. Diharapkan artikel ini dapat memberikan sumbangan yang positif bagi pengembangan pembelajaran bahasa Inggris, terutama dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui pendekatan berbasis permainan.

REFERENSI

- Agus, A. rofii. (2023). Kesulitan Berbicara Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1895–1904. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6851>
- Agustina, E., Andanty, F. D., Setiawan, R., Susanto, F., Soelistijowati, J. O., & Putri, N. T. (2024). Peranan Game untuk Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris: Sebuah Penguatan Literasi bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Peradaban Masyarakat*, 4(1), 32–37.
- Ali, S. W. (2025). Membangun Kepercayaan Diri dan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa SD melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(8), 3867–3871.
- Astutie, Y. R. E. (2018). Peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas VII SMP negeri I kota Blitar melalui games (kalender). *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 2(1), 45–56. http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual%0Ahttp://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/31
- Budiwati, R., & Fauziati, E. (2022). Merdeka Belajar Dalam Perspektif Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Elementa*, 4(1), 15–24. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Daar, G. F., Maria M.N. Manggas, Elfrida Trifoniati Astuti, Maria Angelitari Aryanto, Steviana Marsiana, Florianus Jegaut, & Djerubu, D. (2025). Fun English for Elementary Students: Meningkatkan Keterampilan Bahasa Inggris Siswa S Kelas 6 Melalui Metode Interaktif Dan Permainan Edukatif. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 3(2), 355–361. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v3i2.2121>
- Dahliani, L. (2023). Media pembelajaran pertumbuhan tanaman hidroponik menggunakan demonstrasi dan discovery learning berbasis Aplikasi Canva: Studi Kasus di Era Digital. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 144–151. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.295>
- Dien Afni Ariyati, & Rostina Rostina. (2024). Efektivitas Game English Whisper dalam

- Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Inggris pada Siswa SMP 19 Makassar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 6(4), 222–236. <https://doi.org/10.57214/pengabmas.v6i4.748>
- Dina, M. A. S. (2024). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sdn Cilandak Barat 01. *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Firna, R., Ilham, Irwandi, Rahmania, R., Hidayanti, & Bafadal, F. (2024). Faktor Penyebab Dampak Kecemasan Berbicara dalam Bahasa Inggris. *Seminar Nasional Paedagoria*, 4, 189–199.
- Fitri Nurhayati, & Hilmi, I. (2024). Efektivitas Pembekalan Kosakata Harian terhadap Kemampuan Berbicara Santri. *JSIM: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 5(5).
- Ibrahim, M. (2025). Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Dasar bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Fun Learning di Desa Wekke ' e. *J-Abmas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(April), 44–57.
- Ilmiah, J., Dan, I. P. S., Peningkatan, D., Berbicara, K., & Inggris, B. (2024). *J i i h*. 23–27.
- Khotimah, D. K. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas Vii Smp Dengan Media Pembelajaran Flash Card. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 7(3), 2020.
- Mahsar, L. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Content-Based Instruction (CBI) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa di Sekolah Tinggi Pariwisata Mataram. *Media Bina Ilmiah*, 16(July), 1–23.
- Mutia, M. (2025). Peran Aktivitas Bahasa Inggris Yang Menyenangkan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Kesmasy*, 7(2), 126–133. <https://doi.org/10.36656/jpkpsy.v7i2.2362>
- Nur Istiqomah, D., Fitrotun Nisa, A., Tri Handoko, A., Sarjanawiata Tamansiswa, U., & Sokowaten Baru, S. (2023). *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Problem Based Learning dan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas Iii Sdn Sokowaten Baru Tahun Ajaran 2023/2024*. 2(1), 2023.
- Nur Wahyuni, Indah Afrianti, Fadlurrahman, Afrizal, & Isratul Aini. (2025). Pengalaman Siswa dalam Menghadapi Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris: Pendekatan Kualitatif. *Jurnal Pendidikan & Pengajaran (Jupe2)*, 3(1), 150–161. <https://doi.org/10.54832/jupe2.v3i1.568>
- Pembelajaran, E. (2025). 4 1234. 10, 234–245.
- Purwaningsih, K. (2022). Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sasambo*, 1(4), 54–59.
- Puspitasari, E., Anwar, M., Habibul Umam, L., Wulan Asih, S., Khoiri, K., Kawijaya, J., & Mu, N. (2025). Pemberdayaan Anak di Sanggar Pusaka Bantul Melalui Game-Based Learning dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 82–94. <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/jpm>
- Risma Hanifatur Rosyida, Silvia Dwi Anjelika, Idris Salam Septiyanto, & Muhammad Nofan Zulfahmi. (2025). Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Bingo yang Menyenangkan dan Interaktif. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3(1), 216–227. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i1.1329>
- Rokmanah, S., Andriana, E., Wiyudia, N., Fkip, P., Sultan, U., Tirtayasa, A., & Id, S. A. (2024). Analisis Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 1388–1399.
- Salmiati, S., Amri, S., Yeni, M., Syafrizal, S., Wiluyo, A., Khairunnisa, K., & Alicia, C. (2023). Kegiatan English Club sebagai Sarana Peningkatan Kemampuan Berbicara (Speaking) Mahasiswa Universitas Islam Indragiri. *CEMARA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(2), 21–27. <https://doi.org/10.61672/cemara.v1i2.2687>
- Sampe, M. (2025). *Peran Apresiasi Sastra dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak Sekolah Dasar*. 1(4), 109–120.
- Simon, E., Olak, P., & Malang. (2023). Jurnal ilmu pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 1–9.
- Suli, V. C., Novia, L., Sunra, L., Rosmawati, R., & Saad, M. (2025). Peningkatan Kepercayaan Diri dan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Melalui Kegiatan English Competition.

- Jurnal Abdimas Komunikasi Dan Bahasa Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 14–21. <https://doi.org/10.31294/abdikom.v3i2>
- Suryaningsih, N. M. A., Br PA, R. H., & Pramarta, I. N. B. (2020). *Strategi Pembelajaran Berbasis Digital: Berbagai Bidang Ilmu Pengetahuan*. www.medsan.co.id
- Syafii, M. L., Candrakusuma, M., & Riawan, R. (2024). Pendampingan Sinonim Antonim Homonim Homophone Bahasa Inggris Terhadap Siswa SMP Muhammadiyah 7 Gondang Nganjuk. *Al-Khidmat*, 7(2), 59–63. <https://doi.org/10.15575/jak.v7i2.37855>
- Trisnadewi, K., & Purnama Lestari, E. A. (2018). Pengaruh Language Games Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris. *KULTURISTIK: Jurnal Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 66. <https://doi.org/10.22225/kulturistik.2.1.674>
- Ummah, S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2022). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.
- Virdyna, N. K. (2015). Penerapan Metode Fonik Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Dini. *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 113. <https://doi.org/10.19105/ojbs.v9i1.584>
- Walicki, A. (2016). Appendix 213. *Encounters with Isaiah Berlin*, 213–474. <https://doi.org/10.3726/978-3-653-00787-9/7>
- Wirahmi, I., Husain, N., & Rohandi, M. (2025). Strategi Pembelajaran Interaktif : Kosakata Bahasa Inggris Buah dan Sayuran melalui Permainan ' Simon Says '. *DEVOTION: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 1–5.
- Yulianti, P., Ilham, Bafadal, M. F., Rahmaniah, R., Ismail, H., & Hudri, M. (2024). Pengaruh Meningkatnya Keterampilan Berbicara dalam Platform Digital dan Pembelajaran diruang Kelas. *Seminar Nasional Paedagoria*, 4, 72–84.