Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ) eISSN: 3024-8140
Volume 4, Issue November, 2026 pp. 2016-2025 http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/index

Pengalaman siswa dalam pembelajaran bahasa inggris melalui aktivitas game-based learning

Rofi'atul Mauliddina
Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: rofiatulnauliddinadina@gmail.com

Kata Kunci:
Game-Based Learning; Pembelajaran Bahasa Inggris; Pengalaman Siswa, Motivasi Belajar; Partisipasi Siswa
Keywords:
Game-Based Learning; English Language Learning; Student Experiences; Learning Motivation; Student Participation

A B S T R A K

Penelitian ini membahas pengalaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui aktivitas Game-Based Learning. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman siswa, manfaat yang dirasakan, tantangan yang dihadapi, serta harapan siswa terhadap penggunaan Game-Based Learning dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan melibatkan enam siswa yang pernah mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris melalui aktivitas Game-Based Learning. Data dikumpulkan melalui wawancara daring menggunakan aplikasi WhatsApp dan data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik (thematic analysis). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki pengalaman yang positif terhadap penggunaan Game-Based Learning dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, siswa menyukai berbagai aspek dalam aktivitas permainan, seperti adanya tantangan, kesempatan untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman, serta umpan balik yang diperoleh secara langsung. Meskipun demikian, beberapa siswa masih mengalami kendala seperti keterbatasan waktu dalam menjawab pertanyaan, kesulitan memahami kosakata tertentu, serta kendala teknis pada permainan berbasis digital. Secara keseluruhan, penggunaan Game-Based Learning memberikan pengalaman belajar yang positif dan siswa berharap aktivitas permainan dapat lebih sering diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

A B S T R A C T

This study examines students' experiences in learning English through Game-Based Learning activities. The study aims to describe students' experiences, the benefits they perceived, the challenges they faced, and their expectations regarding the use of Game-Based Learning in English language instruction. This study employs a qualitative descriptive method involving six students who have previously participated in English language learning through Game-Based Learning activities. Data were collected via online interviews using the WhatsApp application, and the obtained data were subsequently analyzed using thematic analysis. The results indicate that students have positive experiences with the use of Game-Based Learning in English language learning. Students felt that learning became more enjoyable, interactive, and less boring compared to conventional learning. Nevertheless, some students still face challenges such as time constraints when answering questions, difficulty understanding certain vocabulary, and technical issues with digital games. Additionally, students liked various aspects of the game activities, such as the presence of challenges, opportunities to interact and collaborate with peers, and the immediate feedback received. Overall, the use of Game-Based Learning provided a positive learning experience, and students hope that game activities can be implemented more frequently in English language learning because they create a more engaging learning environment.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa internasional yang berfungsi signifikan di berbagai sektor, termasuk pendidikan, teknologi, komunikasi, dan dunia kerja. Dengan demikian, kemampuan berbahasa Inggris menjadi salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh pelajar di zaman modern seperti saat ini. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah Game-Based Learning. Menurut (Hermawan, 2024) Game-Based Learning merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan permainan yang dikonsep secara khusus untuk menunjang proses kegiatan belajar. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus mendorong semangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.

Aktivitas Game-Based Learning juga dapat membantu siswa dalam memahami materi serta dapat menambah kosakata baru. Hal ini sesuai dengan studi yang dilakukan oleh (Muliawan et al., 2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung siswa dalam mengerti dan mengingat kosakata baru dengan cara yang lebih efisien. Penggunaan game dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat mendukung pengembangan keterampilan siswa, seperti berpikir kreatif, menyelesaikan masalah, dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Lingkungan belajar yang interaktif melalui permainan memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Pratiwi et al., 2025).

Pemanfaatan platform digital juga termasuk aktivitas Game-Based Learning, salah satunya yaitu Educaplay. Hasil penelitian dari (Sudesi et al., 2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan Educaplay sebagai media dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sekaligus berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Hasil penlitian dari (Arimbi Pamungkas1, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat dimanfaatkan sebagai media yang mendukung penguatan karakter religius siswa. Dengan demikian, pemanfaatan berbagai platform berbasis permainan dalam pembelajaran menunjukkan bahwa metode *Game-Based Learning* tidak hanya mendukung peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan karakter serta pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Berbagai studi telah menunjukkan bahwa penerapan Game-Based Learning memberikan dampak positif dalam penguasaan bahasa Inggris. Penelitian dari (Athiyyah & Amalia, 2024) mengungkapkan bahwa Game-Based Learning adalah metode yang efisien untuk meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Melalui kegiatan yang berorientasi pada permainan, siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Risa Palupi & Suaedi, 2025) bahwa Pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan atmosfer belajar yang menarik, interaktif, dan kolaboratif, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Selain membantu siswa dalam memahami materi dengan

lebih baik, kegiatan permainan juga dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama, rasa percaya diri, dan keberanian siswa untuk menyampaikan pendapat mereka.

Meskipun banyak studi telah menunjukkan bahwa Pembelajaran Berbasis Game memiliki efek positif terhadap motivasi, ketertarikan belajar, partisipasi, dan hasil akademis siswa, sebagian besar penelitian tersebut lebih menekankan efektivitas penggunaan game dalam proses pembelajaran. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya meneliti peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa, atau hasil belajar setelah siswa terlibat dalam aktivitas yang berbasis permainan. Namun, masih terdapat kekurangan penelitian yang khusus untuk menggali pengalaman siswa saat mengikuti pembelajaran bahasa Inggris melalui metode Game-Based Learning.

Padahal, pengalaman siswa adalah elemen krusial yang perlu diperhatikan karena memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai bagaimana siswa menilai penggunaan game dalam pendidikan. Dengan memahami pengalaman yang dialami siswa, pengajar dapat mengumpulkan informasi yang lebih komprehensif untuk merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, studi ini bertujuan untuk menyelidiki pengalaman pelajar dalam belajar bahasa Inggris melalui kegiatan Game-Based Learning. Fokus utama dari penelitian ini adalah pada pengalaman belajar yang dialami siswa, keuntungan yang mereka peroleh, serta berbagai hambatan yang mereka hadapi selama menjalani aktivitas pembelajaran yang berbasis permainan. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menarik, interaktif, dan berorientasi pada siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami suatu fenomena berdasarkan pengalaman dan perspektif partisipan dalam konteks yang alami. Menurut (Risa Palupi & Suaedi, 2025) Pendekatan kualitatif menekankan pada makna, pemahaman, serta interpretasi yang diberikan oleh partisipan terhadap pengalaman yang mereka alami. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif dipilih karena fokus penelitian adalah mengeksplorasi pengalaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui aktivitas Game-Based Learning. Partisipan dalam penelitian ini adalah enam siswa yang pernah mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan aktivitas Game-Based Learning. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposive sampling, yaitu memilih siswa yang memiliki pengalaman mengikuti pembelajaran berbasis permainan sehingga dapat memberikan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Data penelitian diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur yang dilakukan secara daring melalui aplikasi WhatsApp. Wawancara dilakukan kepada enam siswa yang pernah mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan aktivitas *Game-Based Learning*.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik (thematic analysis). Proses analisis dilakukan dengan membaca seluruh jawaban partisipan secara berulang, mengidentifikasi tema-tema yang muncul dari data, mengelompokkan data berdasarkan kesamaan makna, serta menarik kesimpulan sesuai

dengan tujuan penelitian. Untuk menjaga kejelasan identitas partisipan, nama siswa dalam hasil penelitian disamarkan menggunakan kode seperti S1, S2, S3, S4, S5, dan S6.

Pembahasan

Dari hasil kajian yang didapat melalui wawancara dengan enam pelajar yang telah melakukan pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode Game-Based Learning, terungkap bahwa mereka memiliki pandangan yang cenderung positif terhadap pemanfaatan permainan dalam kegiatan belajar. Berbagai tipe permainan yang diterapkan dalam proses belajar, seperti Quizizz, Kahoot, Blooket, serta permainan tradisional seperti mencocokkan kalimat, menebak kata, dan turnamen, memberikan pengalaman belajar yang bervariasi untuk setiap pelajar. Dalam penelitian ini, terdapat lima aspek yang dianalisis berdasarkan hasil wawancara siswa, yaitu: (1) pengalaman siswa dalam mengikuti aktivitas *Game-Based Learning*, (2) aspek yang disukai siswa dalam aktivitas *Game-Based Learning*, (3) manfaat *Game-Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Inggris, (4) tantangan yang dihadapi siswa selama mengikuti aktivitas *Game-Based Learning*, dan (5) harapan siswa terhadap penggunaan game dalam pembelajaran Bahasa Inggris.Sebelum wawancara dilakukan, siswa telah memiliki pengalaman mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang memanfaatkan berbagai aktivitas berbasis permainan. Pengalaman tersebut menjadi dasar bagi siswa dalam memberikan tanggapan dan pandangan mengenai penggunaan *Game-Based Learning* dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh, tema-tema yang muncul akan dibahas secara lebih rinci pada bagian berikut.

Pengalaman siswa dalam mengikuti aktivitas *game-based learning*

Berdasarkan hasil wawancara, seluruh siswa pernah mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang memanfaatkan aktivitas Game-Based Learning. Berbagai jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran antara lain Quizizz, Kahoot, Blooket, permainan tebak kata, sambung kosakata, mencocokkan verb, permainan grammar secara berkelompok, serta aktivitas listening yang mengharuskan siswa menyusun kembali alur cerita yang telah didengarkan. Keberagaman aktivitas tersebut menunjukkan bahwa Game-Based Learning dapat diterapkan dalam berbagai materi pembelajaran Bahasa Inggris, seperti kosakata (vocabulary), tata bahasa (grammar), maupun keterampilan menyimak (listening).Secara umum, siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan game dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan mampu mengurangi kejenuhan selama proses belajar. S1 menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan game terasa menyenangkan karena memberikan jeda dari aktivitas belajar yang padat. S1 mengungkapkan, *"Seru pol agar ada jeda buat tidak pusing"* (S1). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih rileks.

Temuan serupa juga diungkapkan oleh S3 yang menyatakan bahwa penggunaan game membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan hanya menghafal atau membaca materi. S3 menjelaskan, *"Happy, karena jadi lebih seru saat pembelajaran, ga monoton menghafal dan membaca terus"* (S3). Selain itu, S4 juga mengungkapkan

bahwa pembelajaran menggunakan game terasa lebih menarik dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru. Menurut S4, *"Suka banget, karena ga boring dan lebih seru daripada cuma dengerin penjelasan"* (S4). Pernyataan-pernyataan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Temuan tersebut juga diperkuat oleh pernyataan S6 yang menyatakan, *"Sangat seru, bisa memahami lebih cepat materi yang dipelajari"* (S6). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas Game-Based Learning tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan bagi siswa.Hasil dari studi ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Athiyyah & Amalia, 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Game-Based Learning mampu meningkatkan partisipasi dan ketertarikan siswa dalam proses belajar melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Dengan adanya elemen permainan, siswa tidak hanya berfungsi sebagai penerima informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga pengalaman yang dihasilkan menjadi lebih berarti.

Aspek yang disukai siswa dalam aktivitas *game-based learning*

Berdasarkan hasil wawancara, siswa mengungkapkan berbagai aspek yang mereka sukai dari aktivitas *Game-Based Learning*. Aspek-aspek tersebut meliputi suasana belajar yang menyenangkan dan santai, adanya tantangan dalam permainan, kesempatan untuk berinteraksi dengan teman, serta umpan balik (*feedback*) yang diperoleh secara langsung. Salah satu aspek yang paling banyak disukai siswa adalah suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. S1 mengungkapkan *"suasana lebih menyenangkan dan ada tantangan untuk menjawab"* (S1). Senada dengan hal tersebut S6 juga mengungkapkan bahwa game dapat menjadi sarana untuk beristirahat sejenak dari materi yang dipelajari sehingga pembelajaran terasa lebih nyaman dan menyenangkan. Menurutnya, *"game itu bisa mengistirahatkan sejenak materi-materi Bahasa Inggris, bisa membuat kita enjoy"* (S6). Pernyataan-pernyataan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas *Game-Based Learning* mampu mengurangi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, siswa juga menyukai adanya unsur tantangan dalam permainan. S4 menyatakan bahwa dirinya menyukai pembelajaran berbasis permainan karena terasa lebih asik yang membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Adanya tantangan dalam permainan dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih aktif dan berusaha memberikan jawaban terbaik selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat merangsang keterlibatan siswa dalam proses belajar.Aspek lain yang disukai siswa adalah kesempatan untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman-teman selama permainan berlangsung. S3 menyatakan bahwa *"ga bikin boring, terus bisa bebaur sama temen-temen lainnya, seru-seruan bareng"* (S3). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas permainan tidak hanya membantu siswa belajar, tetapi juga menciptakan suasana kolaboratif yang memungkinkan mereka berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman sebaya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyenangi kegiatan Game-Based Learning karena dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta memberikan umpan balik secara instan. Hasil ini sejalan dengan studi (Risa Palupi & Suaedi, 2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berdasar permainan dapat menghasilkan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Temuan dari riset ini juga sejalan dengan penelitian (Dhorifah & Sari, 2025) yang menunjukkan bahwa implementasi Game-Based Learning dengan menggunakan media QuizWhizzer dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi di antara siswa.

Manfaat *game-based learning* dalam pembelajaran bahasa inggris

Berdasarkan hasil wawancara, seluruh siswa mengakui bahwa aktivitas *Game-Based Learning* memberikan berbagai manfaat dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Manfaat yang dirasakan siswa meliputi kemudahan dalam memahami materi, membantu mengingat kosakata, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu manfaat yang paling banyak dirasakan siswa adalah kemudahan dalam memahami materi pembelajaran. S1 menyatakan *"Game membantu saya memahami materi, selain itu pengulangan game membuat saya lebih mudah mengingatnya"* (S1). Hal serupa juga diungkapkan oleh S2 yang menyatakan bahwa penggunaan game membantu dirinya memahami materi dengan lebih baik. Menurutnya, *"Iya, karena jadi lebih tahu"* (S2). Selain itu, S6 juga menyatakan bahwa penggunaan game membantu dirinya memahami materi dengan lebih jelas dan menyenangkan. Menurut S6, *"Iya, membantu karena sebenarnya saya sudah paham lagi dan lebih asik dan lebih jelas lagi dengan menggunakan game"* (S6). Pernyataan-pernyataan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas permainan dapat membantu siswa memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Selain membantu pemahaman materi, aktivitas *Game-Based Learning* juga membantu siswa dalam mempelajari dan mengingat kosakata baru. S3 mengungkapkan bahwa penggunaan game membuat dirinya lebih mudah memahami materi Bahasa Inggris sekaligus lebih familiar dengan kosakata baru. S3 menyatakan, *"Bahasa Inggris itu seru, dan tidak bosan menghafal vocabulary karena game-nya juga ada mengingat kembali sehingga membuat lebih familiar dengan kosakata baru"* (S3). Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas permainan dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang dan menggunakan kosakata dalam konteks yang lebih menarik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.Manfaat lain yang dirasakan siswa adalah meningkatnya motivasi belajar. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan game membuat mereka lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran Bahasa Inggris. S4 mengungkapkan bahwa dirinya menjadi lebih semangat karena dapat belajar sambil bermain. Menurut S4, *"Belajar sambil main jadi lebih menyenangkan dan bikin lebih semangat"* (S4). Hal serupa juga diungkapkan oleh S6 yang menyatakan, *"Iya dong termotivasi sekali, karena asik dan lebih excited dalam mempelajarinya"* (S6). Selain itu, S2 juga menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan game terasa lebih seru sehingga membuat dirinya lebih tertarik untuk

belajar Bahasa Inggris. Temuan tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang ditemukan, ada kesimpulan bahwa Pembelajaran Berbasis Game memiliki beragam keuntungan dalam proses belajar Bahasa Inggris, termasuk membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan penguasaan kata-kata, mendorong motivasi untuk belajar, dan juga meningkatkan keterlibatan siswa saat belajar. Temuan ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh (Muliawan et al., 2025) yang menunjukkan bahwa Pembelajaran Berbasis Game dapat memperkuat pemahaman dan daya ingat siswa terhadap kosakata baru dengan cara yang lebih efektif. Selain itu, penelitian oleh (Hermawan, 2024) juga menjelaskan bagaimana pembelajaran berbasis permainan bisa meningkatkan efektivitas proses belajar serta menginspirasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil riset dari (Qotrunnada & Sari, 2022) juga menunjukkan bahwa Pembelajaran Berbasis Game dapat menjadi pendekatan pengajaran yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan juga mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kedisiplinan, tanggung jawab, kolaborasi, komunikasi, dan empati.

Tantangan yang dihadapi siswa selama mengikuti aktivitas *game-based learning*

Meskipun sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Inggris, hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa masih menghadapi beberapa tantangan selama mengikuti aktivitas tersebut. Tantangan yang dialami meliputi keterbatasan waktu dalam menjawab pertanyaan, kesulitan memahami kosakata yang belum familiar, kendala pengucapan (*pronunciation*), serta masalah teknis seperti koneksi internet. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun *Game-Based Learning* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, pelaksanaannya tetap memerlukan perhatian terhadap berbagai faktor yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran.

Salah satu tantangan yang paling sering diungkapkan siswa adalah keterbatasan waktu saat menjawab pertanyaan dalam permainan. S4 mengungkapkan bahwa dirinya terkadang mengalami kesulitan ketika harus menjawab pertanyaan dengan cepat. Menurut S4, *"Kadang bingung kalau ada kata yang belum tahu artinya atau kalau harus cepet-cepetan jawab"* (S4). Pernyataan serupa juga disampaikan oleh S5 yang menyatakan bahwa tekanan waktu membuat siswa harus berpikir dan merespons soal dengan cepat. S5 menjelaskan, *"Kesulitannya saat memikirkan jawaban, karena terbatas dengan waktu sehingga harus dengan cepat merespon soal tersebut"* (S5). Selain itu, S6 juga mengungkapkan bahwa dirinya terkadang tidak memiliki cukup waktu untuk memikirkan jawaban secara mendalam. Menurut S6, *"Ketika terburu-buru gabisa mikir panjang atau ga sempat memikirkan jawabannya"* (S6). Temuan ini menunjukkan bahwa unsur kompetisi dan batasan waktu dalam permainan dapat menjadi tantangan bagi sebagian siswa, terutama ketika mereka membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami soal.

Selain keterbatasan waktu, beberapa siswa juga mengalami kesulitan terkait kosakata dan pengucapan Bahasa Inggris. S3 mengungkapkan bahwa dirinya masih menemukan kosakata yang belum familiar sehingga terkadang mengalami kesulitan saat mengikuti permainan. S3 menyatakan, "*Terkadang ada vocabulary yang masih asing atau pengucapannya yang masih sulit untuk kita*" (S3). Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan tingkat penguasaan kosakata dan kemampuan berbahasa Inggris dapat memengaruhi pengalaman siswa dalam mengikuti aktivitas *Game-Based Learning*. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan kemampuan siswa agar seluruh peserta dapat berpartisipasi secara optimal.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tantangan yang dihadapi siswa dalam aktivitas *Game-Based Learning* meliputi keterbatasan waktu, kesulitan kosakata dan pengucapan, serta kendala teknis seperti koneksi internet. Meskipun demikian, berbagai tantangan tersebut tidak mengurangi pandangan positif siswa terhadap penggunaan game dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Temuan ini menunjukkan bahwa dengan perencanaan yang tepat dan dukungan yang memadai, *Game-Based Learning* tetap dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil kajian (Handikaningtyas et al., 2025) yang menunjukkan bahwa implementasi *Game-Based Learning* tidak hanya memberikan manfaat terhadap motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga menghadapi berbagai tantangan yang perlu diperhatikan agar proses pembelajaran berjalan secara optimal.

Harapan siswa terhadap penggunaan game dalam pembelajaran bahasa inggris

Berdasarkan hasil wawancara, seluruh siswa menunjukkan harapan positif terhadap penggunaan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi yang baik terhadap penerapan *Game-Based Learning* dan menganggapnya sebagai salah satu strategi pembelajaran yang menarik untuk diterapkan di kelas.S1 mengungkapkan bahwa dirinya berharap guru lebih sering menggunakan game dalam pembelajaran karena materi menjadi lebih mudah diingat dan tidak membosankan. Menurut S1, "*Saya ingin guru menggunakan game karena lebih mudah diingat dan tidak membosankan*" (S1). Senada dengan hal tersebut, S2 juga menyatakan bahwa penggunaan game perlu dipertahankan karena membuat suasana belajar menjadi lebih santai dan menyenangkan. S2 mengungkapkan, "*Ya game lah, soalnya seru terus santai dan bisa ramai*" (S2). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa menginginkan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Harapan serupa juga disampaikan oleh S3 dan S4. S3 menyatakan bahwa dirinya ingin guru lebih sering menggunakan game karena dapat membuat siswa lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Menurut S3, "*Karena kita jadi lebih aktif di kelas, bisa mengekspresikan diri kita saat pembelajaran, lebih tidak takut untuk bertanya saat kurang paham*" (S3). Sementara itu, S4 mengungkapkan bahwa penggunaan game membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Menurut S4, "*Lebih seru, nggak bikin ngantuk, dan jadi lebih mudah memahami*

materi" (S4). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas permainan mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung partisipasi aktif siswa.

Selain menginginkan penggunaan game yang lebih sering, beberapa siswa juga memberikan masukan terkait penerapannya. Menurut S5, *"Game adalah alat yang luar biasa untuk memantik minat di awal kelas atau sebagai sarana evaluasi yang menyenangkan di akhir sesi, namun pemahaman mendalam tetap membutuhkan sesi pendalaman materi yang serius"* (S5). Pendapat tersebut menunjukkan bahwa siswa memahami bahwa game merupakan media pendukung pembelajaran yang perlu digunakan secara seimbang dengan metode pembelajaran lainnya.Sementara itu, S6 mengusulkan agar aktivitas permainan dijadwalkan secara rutin dalam pembelajaran Bahasa Inggris sehingga siswa memiliki kesempatan untuk belajar dalam suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Menurut S6, *"Menurut saya, mending dijadwal untuk ada games agar murid lebih enjoy dan lebih santai dalam pembelajaran Bahasa Inggris"* (S6). Harapan tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menikmati penggunaan game, tetapi juga menganggapnya sebagai bagian penting yang dapat mendukung proses pembelajaran.Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki harapan yang positif terhadap penggunaan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Siswa berharap aktivitas permainan dapat digunakan lebih sering karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi, membantu pemahaman materi, serta mengurangi kejenuhan selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Rahmadani et al., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Game-Based Learning* dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan temuan dari studi tentang pengalaman siswa saat belajar Bahasa Inggris melalui kegiatan Game-Based Learning, dapat disimpulkan bahwa penerapan Game-Based Learning menawarkan pengalaman belajar yang menguntungkan bagi siswa. Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa para pelajar menikmati beberapa elemen dalam Pembelajaran Berbasis Game, seperti atmosfer belajar yang nyaman dan menyenangkan, tantangan yang ada dalam permainan, kesempatan untuk berkomunikasi dengan teman, serta umpan balik yang diterima secara langsung. Berbagai elemen tersebut meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada pengajar Bahasa Inggris untuk secara lebih sistematis dan konsisten mengimplementasikan aktivitas Game-Based Learning, karena terbukti dapat meningkatkan partisipasi serta semangat siswa dalam proses belajar. Pemilihan permainan juga harus diselaraskan dengan tujuan belajar, karakteristik peserta didik, dan digabungkan dengan metode pengajaran lainnya agar proses pendidikan dapat berlangsung dengan efisien. Selanjutnya, penelitian dapat dilakukan dengan melibatkan lebih banyak peserta atau menganalisis dampak Game-Based Learning terhadap keterampilan Bahasa Inggris tertentu, seperti berbicara, menulis, atau penguasaan kosakata, sehingga memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai penerapan Game-Based Learning dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Daftar Pustaka

Arimbi Pamungkas1, A. T. (2022). Menigkatkan Religiusitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Students' Difficulties at Elementary School in Increasing Literacy Ability*, *4*(1).

Athiyyah, A., & Amalia, E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, *2*(1).

Dhorifah, A., & Sari, U. A. (2025). PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING TERINTEGRASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE DENGAN MEDIA QUIZWHIZZER UNTUK MENINGKATKAN COLLABORATIVE SKILL SISWA. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, *4*(3). https://repository.uin-malang.ac.id/25423/

Handikaningtyas, T., Ulfa, S., Slamet, T. I., & ... (2025). Game-Based Learning and Multimodal Media in English Vocabulary Learning: A Systematic Literature Review. *Edcomtech: Jurnal … .*

Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran di SMP N 2 Ngronggot. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(1).

Muliawan, S. A., Fauzi, I., Nugraha, R. F., Nasution, H. M., & Jami, S. V. Y. (2025). Penerapan Game-Based Learning Untuk Peningkatan English Vocabulary di LKSA Yayasan Panti Asuhan Sumber Karya El Ministry. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, *3*(4). https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i4.299

Pratiwi, A., Nurgarizah, A. S., Zahdu, J., Fitriyani, K., & Haqiqi, N. K. (2025). Model Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Guru Di SD Negeri Sudimanik, Kecamatan Cibaliung , Pandeglang - Banten. *Jurnal Respon Komunitas Dan Pemberdayaan*, *3*(1).

Qotrunnada, N., & Sari, U. A. (2022). *IMPLEMENTATION GAME BASED LEARNING MODEL IN BUILDING STUDENT SOCIAL COMPETENCE*. https://repository.uin-malang.ac.id/14385/

Rahmadani, F. G., Saman, T. N., & Bahing. (2024). Students' Perception of Game-Based Learning Using Kahoot! In Learning English. *EBONY: Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature*, *4*(1). https://doi.org/10.37304/ebony.v4i1.12442

Risa Palupi, S., & Suaedi, H. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Memfasilitasi Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.

Sudesi, A. R., Baharuddin, U., & Hasan, N. (2025). Penggunaan Game Based Learning "Educaplay" Sebagai Evaluasi Pembelajaran Qiro'ah Di Perguruan Tinggi Malang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2). https://repository.uin-malang.ac.id/23927/