

GAME EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL

TRI MULYA NINGRUM^{1*)}

¹Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta
email: lianingrum93@gmail.com¹⁾

*) Korespondensi: lianingrum93@gmail.com

Naskah diterima: 30 Januari 2025 - disetujui: 20 April 2025

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian *systematic literature review* (SLR) yang bertujuan untuk menganalisis peran game edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan literasi digital. Penelitian ini mengidentifikasi, mensintesis, dan menganalisis artikel ilmiah yang relevan tentang penggunaan game edukasi dalam konteks peningkatan literasi digital di pembelajaran bahasa Inggris. Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasikan dan mereview artikel terkait game edukasi pada pembelajaran bahasa Inggris yang diterbitkan tahun 2020-2024. Artikel yang digunakan sebanyak 10 artikel nasional yang diperoleh dari database Google Scholar. Kata kunci yang digunakan yaitu game edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan literasi digital. Artikel dikumpulkan dengan diagram PRISMA dan dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris dan literasi digital dengan menciptakan lingkungan yang interaktif dan menarik di mana siswa mengembangkan keterampilan bahasa sekaligus kemampuan menggunakan alat digital. Tantangan penerapan game edukasi di pembelajaran bahasa Inggris antara lain masalah teknis dan infrastruktur, kesiapan guru, kemampuan siswa, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan keterbatasan evaluasi. Game edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat dikelompokkan menjadi 5 jenis yaitu *Vocabulary-focused games*, *Engagement and motivation games*, *Story-Based and Sentence formation games*, *Grammar and structure games*, dan *Multimedia-based games*.

Kata kunci: Literasi digital; game edukasi; pembelajaran bahasa Inggris

ABSTRACT

This study is systematic literature review (SLR) research that aims to analyze the role of educational games in English learning to improve digital literacy. This study identifies, synthesizes, and analyzes relevant scientific articles on the use of educational games in the context of improving digital literacy in English learning. Data collection was carried out by documenting and reviewing articles related to educational games in English learning published in 2020-2024. The articles used were 10 national articles obtained from the Google Scholar database. The keywords used are educational games in English learning to improve digital literacy. The articles were collected with PRISMA diagrams and analyzed using descriptive analysis. The results of the study show that the use of educational games improves English learning and digital literacy by creating an interactive and engaging environment where students develop language skills as well as the ability to use digital tools. The challenges of implementing educational games in English learning include technical and infrastructure problems, teacher readiness, student ability, suitability for learning objectives, and limitations in evaluation. Educational games that can be used in learning English can be grouped into 5 types, namely Vocabulary-focused games, Engagement and motivation games, Story-Based and Sentence formation games, Grammar and structure games, and Multimedia-based.

Keywords: Digital literacy; educational game; english learning

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di era modern membawa dampak yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan. Dampak yang paling mencolok adalah implementasi media teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi memungkinkan peserta didik untuk mengakses pengetahuan lebih luas dan beragam (Sitompul, 2022). Berbagai inovasi digital dibuat untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif, salah satu yang populer yaitu *game* edukasi berbasis *web* (Djamen et al., 2022). Dalam konteks pengajaran bahasa Inggris, *game* edukasi tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa tetapi juga memperkuat kemampuan literasi digital peserta didik (Mastoah et al., 2022; Sari & Alfiyan, 2023).

Literasi digital merupakan kemampuan individu untuk mengakses, menganalisis, memanfaatkan, dan berinteraksi dengan informasi di dunia digital. Literasi digital menjadi krusial karena berperan dalam mengembangkan pengetahuan dan rasa ingin tahu peserta didik (Naufal, 2021). Oleh karena itu, pengajaran bahasa Inggris di era digital harus melibatkan strategi yang tidak hanya fokus pada keterampilan linguistik, tetapi juga pada peningkatan literasi digital peserta didik (Sigalingging et al., 2023). Peserta didik dengan kemampuan literasi digital yang baik akan dapat menguasai bahasa Inggris untuk berkomunikasi secara efektif dan juga mampu mengelola,

mengevaluasi, dan menggunakan teknologi informasi secara kritis dan produktif.

Untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan *game* edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Melalui *game*, pembelajaran bahasa Inggris akan lebih menyenangkan, penuh tantangan dan tidak membosankan. *Game* edukasi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran (Magdalena et al., 2021), memecahkan masalah melalui tantangan (Jayanti et al., 2021), dan mendapatkan umpan balik secara *real time* (Septyana et al., 2024). Penggunaan *game* edukasi berbasis teknologi yang efektif dapat mengasah keterampilan literasi digital peserta didik (Irsyadi et al., 2020; Saputra, 2021; Septyana et al., 2024). *Game* edukasi yang digunakan dapat berbentuk aplikasi pembelajaran berbasis *web*, *game mobile*, atau *platform* pembelajaran daring yang dalam prosesnya peserta didik mengelola informasi digital dan berinteraksi dengan alat-alat digital.

Namun, meskipun penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran bahasa menjanjikan banyak manfaat, implementasinya tidaklah tanpa tantangan. Masalah yang sering muncul diantaranya akses terbatas ke perangkat teknologi, kurangnya keterampilan digital di kalangan peserta didik dan guru, serta kendala dalam integrasi *game* edukasi ke dalam

kurikulum pendidikan (Aisyah et al., 2023). Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi efektivitas *game* edukasi dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, serta bagaimana *game* tersebut dapat meningkatkan literasi digital peserta didik.

Beberapa penelitian tentang topik serupa telah dilakukan, hasilnya menunjukkan bahwa literasi digital peserta didik dapat ditingkatkan secara efektif dengan pemanfaatan *game* edukasi (Mastoah et al., 2022; Nurkhasanah, 2022; Sari & Alfiyan, 2023). Meskipun telah banyak penelitian tentang *game* edukasi dalam pembelajaran, *novelty* dari penelitian ini adalah memfokuskan pada penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris yang tidak hanya bertujuan meningkatkan ketrampilan bahasa, tetapi juga untuk memperkuat literasi digital. Dengan pendekatan SLR penelitian ini berusaha menggali tren terkini dalam pengembangan *game* edukasi yang lebih interaktif berbasis teknologi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana *game* edukasi dapat memfasilitasi kedua ketrampilan secara bersamaan, serta memberikan rekomendasi praktis untuk pengembangan kebijakan pendidikan dan strategi pengajaran di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review*

(SLR) dengan studi analisis deskriptif. Metode SLR dipilih karena memungkinkan untuk memberikan gambaran yang komprehensif dan objektif mengenai objek penelitian. Objek penelitian ini adalah penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan literasi digital. Adapun proses dalam metode SLR yaitu dengan mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil penelitian secara sistematis (Calderón & Ruiz, 2015; Kitchenham, 2004).

Penelitian ini mengumpulkan informasi dari jurnal terakreditasi yang berkonsentrasi pada peningkatan literasi digital dalam pengajaran bahasa Inggris melalui *game* edukasi. Pengumpulan data dimulai dengan pencarian artikel yang diterbitkan tahun 2020 hingga 2024. Sumber data adalah jurnal nasional dari database *Google Scholar* dengan kata kunci *game* edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan literasi digital. Artikel kemudian dipilih sesuai dengan topik penelitian sehingga terkumpul 10 artikel yang dianggap relevan dengan topik penelitian. Dalam pemilihan artikel didasarkan pada kriteria inklusi dan eksklusi, kriteria pemilihan artikel terlihat pada tabel 1.

Tahap selanjutnya yaitu mengelompokkan artikel yang telah dipilih. Informasi dari artikel-artikel kemudian dikelompokkan berdasarkan tabel yang berisi identitas penulis, tahun terbit, nama jurnal dan hasil penelitian. Selanjutnya,

artikel ditinjau dan dianalisis secara mendalam menggunakan metode analisis

isi. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk narasi untuk ditarik kesimpulan.

Tabel 1. Tabel Kriteria Artikel

Kriteria	Keterangan
Inklusi	1) Artikel terakreditasi terbitan tahun 2020-2024. 2) Topik penelitian mencakup peningkatan literasi digital dengan penggunaan game edukasi pada pembelajaran bahasa Inggris.
Ekslusi	1) Artikel penelitian yang tidak bisa diakses secara lengkap. 2) Literatur berupa buku/skripsi/tesis/disertasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil tinjauan pustaka, diperoleh 10 artikel yang dianalisis berdasarkan topik peningkatan literasi

digital dengan game edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Tabel 2 menyajikan hasil analisis dari 10 artikel.

Tabel 2. Tabel Analisi Artikel

No	Penulis	Jurnal	Judul	Hasil Penelitian
1	Tantri dkk (2024)	Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik	Efektifitas <i>Game Spelling Bee</i> dan <i>Puzzle Games</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa	Permainan <i>puzzle</i> dan permainan <i>Spelling Bee</i> keduanya berkontribusi signifikan terhadap kosa kata bahasa Inggris. Dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, fokus, konsentrasi, kemampuan mengeja, problem solving, pengayaan kosa kata bahasa Inggris.
2	Rohmatin (2023)	EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi	Penggunaan <i>Game Edukasi Berbasis Word Wall</i> untuk Meningkatkan Kemampuan <i>Vocabulary</i> Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	Penggunaan <i>game</i> edukasi berbasis <i>word wall</i> dapat meningkatkan kemampuan <i>vocabulary</i> pada pembelajaran bahasa Inggris. Peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata 73,17 menjadi 83,50.
3	Karmila Sari & Siti Nurani (2021)	Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan	<i>Quizizz</i> dan <i>Kahoot!</i> Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris	Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran daring <i>Quizizz</i> maupun <i>Kahoot!</i> memiliki berbagai keuntungan bagi pembelajaran bahasa Inggris antara lain

					meningkatkan kemampuan dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Inggris secara aktif dan komunikatif. Terjadi peningkatan kemampuan siswa, kekurangannya yaitu kendala teknis dan signal internet yang stabil.
4	Firdaus (2020)	dkk	Jurnal Pendidikan Tambusai	Games Edukasi bahasa Inggris untuk pengembangan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini	Salah satu cara untuk mengatasi ketidakefektifan pembelajaran konvensional dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak usia dini ialah menciptakan suatu permainan yang inovatif. Games edukasi bahasa Inggris dapat dijadikan suatu cara untuk mengembangkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.
5	Hartiwi (2023)	dkk	LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra	Pemanfaatan <i>Game Change the Story</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa	Berdasarkan data, temuan penelitian menunjukkan bahwa <i>Change the Story Game</i> memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berbahasa siswa, terutama pada komponen akurasi dan kefasihan. Ini termasuk keakuratan kalimat yang dihasilkan siswa dan kefasihan yang digunakan siswa menghasilkan kalimat secara lisan.
6	Huda (2024)	dkk	JSITIK	Analisis Tingkat Literasi Digital Siswa Berbasis <i>Web Game</i> sebagai Bagian Kesiapan Pembelajaran Digital	Penelitian tentang penggunaan permainan <i>Kahoot</i> ini menghitung tujuh dimensi literasi dan keterampilan literasi dan memperoleh skor 80,88. Nilai-nilai ini menunjukkan hasil kualitatif yang sangat baik. Dan dengan hasil tersebut, MIS Hidayatulloh dinilai siap menerapkan media pembelajaran digital di semua aspek sekolah.
7	Ummulkhair dkk (2021)		Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pengaruh Penggunaan Media <i>Game Vocabulary Quiz</i> Terhadap	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan kuis kosakata dalam kegiatan belajar

				Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar	mengajar dapat meningkatkan minat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka.
8	Prabowo dkk (2021)	JTE Teknik Unisma)	(Jurnal Elektro)	Aplikasi Game Edukasi Mengenal Bahasa Inggris “Kids Abc” Untuk Murid Tingkat Sekolah Dasar	Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan aplikasi game edukasi berbasis Android dan tautan ke kursus bahasa Inggris yang berisi gambar hewan, tumbuhan, benda dan suara yang mengubah mood pemain. Dapat disimpulkan bahwa kualitas permainan edukasi bahasa Inggris tinggi, dengan tingkat kepatuhan rata-rata 73,85%.
9	Niswah (2022)	DIGLOSIA (Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya)		Speedy Grammar: Aplikasi Game untuk Meningkatkan Kemampuan Tata Bahasa Inggris Siswa	Kesimpulan dari penelitian ini adalah jika beberapa pembelajar bahasa mengalami kesulitan mempelajari tata bahasa Inggris, aplikasi <i>game Speedy Grammar</i> dapat digunakan sebagai solusi atas masalah mereka.
10	Yovita dkk (2022)	Milenial: Journal for Teachers and Learning		Efektivitas Penggunaan <i>Game Edukasi</i> di Sekolah Dasar: SLR	Media pembelajaran <i>game edukasi</i> sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran siswa di tingkat sekolah dasar seperti keterampilan komunikasi matematis siswa, kegiatan pembelajaran, hasil belajar, keterampilan berpikir kritis siswa, motivasi, keterampilan menulis dan masih banyak lagi.

Pembahasan

Game Edukasi dapat Meningkatkan Literasi Digital dalam Konteks Pembelajaran Bahasa Inggris

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa *game edukasi* secara bersamaan efektif meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris dan literasi digital siswa dengan menyediakan

lingkungan interaktif berbasis teknologi yang mendukung keterampilan bahasa siswa. *Game edukasi* dapat secara efektif bermanfaat dengan melibatkan digital platform, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan penyelesaian masalah, pembelajaran interaktif melalui multimedia, peningkatan

motivasi dan pembelajaran, kolaborasi dengan alat digital, adaptive atau dapat digunakan di level pembelajaran dan model yang berbeda, serta dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Keterlibatan digital platform pada *game* edukasi yang digunakan dapat membangun kemampuan literasi digital siswa (Karmila Sari & Siti Nurani, 2021; Rohmatin, 2023; Tantri et al., 2024; Ummulkhair et al., 2021). Sering kali pada *game* edukasi siswa sebagai pemain diminta untuk menavigasi permainan, menggunakan alat berbeda seperti mengklik, menyeret, mengetik dan berinteraksi dengan elemen digital lainnya. Interaksi digital yang terjadi akan membuat siswa terbiasa menggunakan teknologi dan membangun kemampuan literasi digitalnya. Dalam proses ini, siswa belajar istilah dan perintah digital contohnya "*click*", "*type*", dan "*scroll*". Istilah ini memperluas kosa kata bahasa Inggris dan membantu siswa memahami kata dalam konteks digital.

Game edukasi meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris dan kemampuan literasi digital siswa dengan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa (Firdaus et al., 2020; Huda et al., 2024; Tantri et al., 2024). *Game* berbasis teka-teki dan cerita, biasanya menghadirkan masalah yang perlu dipecahkan. *Game* seperti ini dapat mendorong pemikiran kritis dengan siswa belajar menggunakan alat digital untuk mencari jawaban,

membuat keputusan dan menemukan solusi. Masalah pada *game* biasanya dibuat dalam bentuk instruksi dan tantangan dalam bahasa Inggris yang bermanfaat untuk membangun pemahaman membaca dan kemampuan untuk mengikuti beberapa langkah petunjuk.

Pembelajaran interaktif melalui multimedia seperti gambar, audio, video animasi untuk menyajikan informasi dalam *game* edukasi memberi kesempatan siswa untuk berinteraksi di dunia digital. Interaksi siswa dengan multimedia tersebut merupakan proses belajar untuk menafsirkan dan menanggapi informasi digital dalam format yang berbeda yang merupakan komponen inti dalam literasi digital. Elemen dalam *game* edukasi bahasa Inggris melibatkan kosakata, dialog, atau alur cerita interaktif. Siswa dapat menghubungkan isyarat bahasa Inggris visual dan auditory dengan teks tertulis, memperkuat kosakata dan struktur bahasa. Oleh karena itu, multimedia dalam permainan edukasi yang didukung oleh pembelajaran interaktif dengan membantu siswa menginterpretasi dan menghubungkan kata, suara dan gambar akan memperkuat kemampuan bahasa dan literasi digital siswa (Firdaus et al., 2020; Prabowo et al., 2021).

Game sering kali memiliki sistem hadiah berupa poin, kenaikan level, atau lencana yang mendorong eksplorasi mandiri, membangun kepercayaan diri dan kefasihan digital. Level permainan yang

bertahap memperkenalkan konsep bahasa yang lebih kompleks juga. Metode ini memungkinkan siswa menyelesaikan setiap level dengan kemampuan mereka sendiri, hal ini akan membangun kepercayaan diri siswa. Sebab itu, game edukasi dengan sistem reward dan tingkat progresif memperkuat literasi digital sekaligus memperkuat kemampuan bahasa Inggris siswa (Huda et al., 2024; Karmila Sari & Siti Nurani, 2021).

Banyak *game* edukasi juga menawarkan mode multipemain atau interaktif di mana siswa bekerja sama atau bersaing secara real-time. Ini mengajarkan kolaborasi di ruang digital, seperti berbagi, berkomunikasi secara online, dan memahami etika digital. Pada *game* yang membutuhkan kolaborasi tentunya membutuhkan penggunaan bahasa Inggris dalam fitur obrolan atau diskusi dalam *game*, mempromosikan kompetensi komunikatif dalam format digital. Ini mendorong siswa untuk mengartikulasikan pemikiran mereka dan merespons dalam bahasa Inggris, meningkatkan keterampilan percakapan dalam bentuk tertulis dan lisan. Oleh sebab itu, *game* edukasi dengan model permainan kolaboratif tidak hanya menawarkan kolaborasi digital, tetapi juga praktek penggunaan bahasa secara langsung (Hartiwi et al., 2023; Karmila Sari & Siti Nurani, 2021).

Game yang dapat disesuaikan dengan tingkat literasi yang berbeda, memungkinkan siswa untuk memilih level

atau topik berdasarkan kemampuan mereka. Fleksibilitas ini membantu siswa lebih nyaman sehingga pembelajaran akan lebih efektif. Permainan bahasa Inggris dapat beradaptasi dengan kemahiran bahasa siswa, kosakata, tata bahasa, atau latihan membaca di berbagai tingkat kesulitan. Pendekatan yang dipersonalisasi ini menumbuhkan lingkungan belajar yang positif di mana siswa merasa tertantang tanpa takut kewalahan. Jadi, *game* edukasi yang adaptif terhadap kemampuan siswa akan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dan literasi digital siswa (Huda et al., 2024; Tantri et al., 2024).

Tantangan Penerapan *Game* Edukasi di Pembelajaran Bahasa Inggris

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keefektifan model pembelajaran, salah satunya yaitu mengetahui tantangan penerapannya. Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini, beberapa tantangan yang sering muncul dalam penerapan *Game-Based Learning (GBL)* dalam pembelajaran bahasa Inggris antara lain masalah teknis dan infrastruktur, kesiapan guru, kemampuan siswa, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan keterbatasan evaluasi.

Permainan digital seperti Kahoot! dan Quizizz memerlukan koneksi internet yang stabil dan perangkat yang mumpuni. Koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat akan membatasi

implementasi GBL di kelas (Karmila Sari & Siti Nurani, 2021). Sekolah dengan sumber daya terbatas mungkin akan kesulitan menyediakan perangkat yang cukup untuk siswa, hal ini menyebabkan penerapan GBL secara konsisten menjadi sulit. Tantangan selanjutnya yaitu kesiapan guru, untuk bisa menerapkan GBL dalam pembelajaran, guru harus memiliki pengetahuan teknologi yang baik serta persiapan yang cukup lama. Banyak guru yang belum mahir menggunakan teknologi sehingga belum bisa menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dengan efektif. Selain itu, guru juga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mempelajari perangkat yang digunakan, mempersiapkan pelajaran dan memecahkan masalah teknis.

Selain kesiapan guru, kemampuan siswa juga menjadi tantangan dalam penerapan GBL di kelas (Huda et al., 2024). Tidak semua siswa terpapar teknologi secara merata, terutama siswa di tingkat dasar. Oleh karenanya, penting bagi guru untuk dapat menyesuaikan *game* yang digunakan dengan kemampuan siswa. Tantangan selanjutnya yaitu kesesuaian *game* dengan tujuan pembelajaran. Tidak semua *game* efektif dalam pembelajaran, beberapa *game* terlalu fokus pada hiburan dan dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran (Firdaus et al., 2020). Oleh sebab itu, penting bagi guru merancang dengan cermat *game* yang digunakan agar mencapai keseimbangan yang tepat

antara kesenangan dan pembelajaran. Tantangan berikutnya yaitu keterbatasan evaluasi. Beberapa platform pembelajaran digital mungkin tidak memiliki fitur untuk melacak kemajuan siswa yang terperinci dan memberikan umpan balik. Tanpa evaluasi yang menyeluruh, akan lebih sulit bagi guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa (Usman et al., 2024).

Game Edukasi pada Pembelajaran Bahasa Inggris

Permainan edukasi sangat efektif untuk pembelajaran bahasa Inggris karena melibatkan siswa dengan cara yang mungkin tidak dilakukan oleh metode tradisional. Dengan menggabungkan kesenangan dan pembelajaran, *game* edukasi membantu siswa membangun kosakata (*vocabulary*), tata bahasa (*grammar*), keterampilan mendengarkan (*listening*), dan keterampilan berbicara (*speaking*) sambil mengembangkan kepercayaan diri dan pemikiran kritis dalam lingkungan yang mendukung dan interaktif. Berdasarkan hasil analisis, *game* edukasi pada pembelajaran bahasa Inggris dapat dikelompokkan menjadi 5 jenis, antara lain: *Vocabulary-Focused Games*, *Engagement and Motivation Games*, *Story-Based and Sentence Formation Games*, *Grammar and Structure Games*, dan *Multimedia-Based Games*.

Vocabulary-focused games, jenis permainan ini cocok untuk meningkatkan kosa kata dan kemampuan mengeja kata (*spelling*). Ideal digunakan untuk

pembelajar pemula seperti siswa taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Contoh game pada jenis ini antara lain *Spelling Bee*, *Puzzle Games*, *Word Wall*, dan *Vocabulary Quiz*. Permainan tersebut secara signifikan meningkatkan kosa kata, akurasi pengejaan dan motivasi siswa (Rohmatin, 2023; Tantri et al., 2024; Ummulkhair et al., 2021). *Motivation games*, jenis game ini meningkatkan motivasi siswa melalui kuis dan tantangan interaktif. Permainan ini mendorong partisipasi aktif dan efektif untuk memperkuat kosakata dan keterampilan bahasa dengan menyenangkan dan kompetitif (Huda et al., 2024; Karmila Sari & Siti Nurani, 2021). *Game* ini memungkinkan siswa berkolaborasi dalam grup dan berkompetisi dengan grup lainnya. Contoh *game* jenis ini antara lain, *Kahoot!* dan *Quizizz*. Perlu diperhatikan bahwa penggunaan *game* ini membutuhkan internet yang stabil.

Story based and sentence formation games tersebut dapat meningkatkan kemampuan berbicara, struktur kalimat, kelancaran dan ketepatan penggunaan bahasa Inggris (Hartiwi et al., 2023). Cocok diterapkan pada siswa SMP dan SMA. Contoh *game* jenis ini yaitu *Change the story*. *Grammar and structure games*, game jenis ini bermanfaat untuk memahami tata bahasa bahasa Inggris. Contoh *game* jenis ini adalah *speedy grammar*. *Speedy grammar* cocok untuk siswa yang kesulitan memahami tata bahas bahasa Inggris. *Speedy grammar*

menyediakan solusi bagi siswa yang kesulitan struktur bahasa dengan menyediakan permainan yang dapat diulang sesuai dengan struktur kalimat. *Game* ini dapat meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara siswa (Niswah, 2022). *Multimedia based games*, contohnya *Kids ABC* dan *game* edukasi android. *Game* ini menawarkan pengalaman belajar dengan visual dan auditory (Huda et al., 2024; Prabowo et al., 2021). Cocok digunakan untuk siswa kelas rendah memahami kata dasar terkait benda, hewan, dan tumbuhan.

KESIMPULAN

Penggunaan *game* edukasi meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris dan literasi digital dengan menciptakan lingkungan yang interaktif dan menarik di mana siswa mengembangkan keterampilan bahasa sekaligus kemampuan menggunakan alat digital. *Game* edukasi mendorong perluasan kosakata, pemahaman membaca, dan kompetensi komunikatif dalam bahasa Inggris, sekaligus membangun keterampilan digital seperti navigasi, interaksi multimedia, dan kolaborasi online. Dengan mengintegrasikan pembelajaran berbasis *game* ke dalam pendidikan, siswa tidak hanya memperoleh kemahiran bahasa tetapi juga kefasihan digital, mempersiapkan mereka untuk lingkungan modern yang berorientasi teknologi. Tantangan penerapan *game* edukasi di pembelajaran bahasa Inggris antara lain

masalah teknis dan infrastruktur, kesiapan guru, kemampuan siswa, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan keterbatasan evaluasi. *Game* edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat dikelompokkan menjadi 5 jenis yaitu *Vocabulary-focused games*, *Engagement and motivation games*, *Story-Based and Sentence formation games*, *Grammar and structure games*, dan *Multimedia-based games*. Penelitian ini baru mengungkap sebagian kecil permasalahan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran, topik yang menarik juga untuk di bahas pada penelitian selanjutnya yaitu bagaimana dampak *game* edukasi pada berbagai tingkat pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, F. N., Hakim, L., & Zuhriyah, A. (2023). *Jurnal Explore IT* 15 *Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Dengan Algoritma Fisher Yates Shuffle Android-Based English Education Game to Improve Vocabulary Skills Using the Fisher Yates Shuffle Algorithm* ABSTRA. 5(36), 15–21.
- Calderón, A., & Ruiz, M. (2015). A systematic literature review on serious games evaluation: An application to software project management. *Computers & Education*, 87, 396–422.
- Djamen, A. C., Rompas, P. T. D., & Ratumbanua, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 65–76.
- Firdaus, Muthiara, Muryanti, & Elise. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216–1227.
- Hartiwi, J., Dewi, N. S., Yani, N. A., & Sutiwi, S. (2023). Pemanfaatan Game Change the Story Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(4), 306–311.
- Huda, M. M., Tricahyo, V. A., Yusron, R. D. R., & Septarina, A. A. (2024). Analisis Tingkat Literasi Digital Siswa Berbasis Web Game Edukasi Sebagai Bagian Kesiapan Pembelajaran Digital. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, 2(2), 85–97.
- Irsyadi, F. Y. Al, Priambadha, A. P., & Kurniawan, Y. I. (2020). Game Edukasi Bahasa Arab untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, Volume 10(April), 12.
- Jayanti, D., Septiani, J. I., Sayekti, I. C., Prasajo, I., & Yuliana, I. (2021). Pengenalan Game Edukasi sebagai Digital Learning Culture pada Pembelajaran Sekolah Dasar. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(2), 184–193.
- Karmila Sari, R., & Siti Nurani. (2021). Quizizz Atau Kahoot, Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(3), 78–86.
- Kitchenham, B. (2004). *Procedures for Performing Systematic Reviews*. Keele University.
- Magdalena, I., Ramadanti, F., Az-Zahra, R., Kunci, K., Belajar, :, & Ajar, B. (2021). Analisis Bahan Ajar Dalam Kegiatan Belajar Dan Mengajar Di Sdn Karawaci 20. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(3), 434–459.
- Mastoah, I., MS, Z., & Sumantri, M. S. (2022). Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 69–80.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202.
- Niswah, A. A. (2022). Speedy Grammar: Aplikasi Game untuk Meningkatkan Kemampuan Tata Bahasa Inggris

- Siswa. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 163–174.
- Nurkhasanah, S. (2022). Penggunaan Media Game Online Melalui ProProfs untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di SMP Negeri 1 Gangga. *Jurnal Paedagogy*, 9(2), 248.
- Prabowo, R., Afroni, M. J., & Melfazen, O. (2021). Aplikasi Game Edukasi Android Mengenal Bahasa Inggris “Kids ABC” untuk Murid Tingkat Sekolah Dasar. *JTE (Jurnal Teknik Elektro Unisma)*, 13(1), 1–6.
- Rohmatin, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88.
- Saputra, I. G. E. (2021). Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online Hots Test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 715–736.
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52.
- Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Smpn 24 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 7.
- Sigalingging, B. M., Bowo, T. A., & Lubis, D. F. (2023). Pengembangan Kreativitas Bahasa Inggris dan Literasi Digital melalui Program Fun English untuk Peserta Didik Rusunawa Pangkalpinang. *Jurnal Pengabdian Dan Peningkatan Mutu Masyarakat (Janayu)*, 4(1), 61–74.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960.
- Tantri, S., Stkip, I., Sumenep, P., Qur'aini, Y., Pgri, S., Fitrotun, S., Stkip, A., Trunojoyo, J., Barat, G., Batuan, K., Sumenep, K., & Korespondensi, J. T. (2024). Efektivitas Game Speeling Bee Dan Puzzle Games Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(4), 18–28.
- Ummulkhair, H. N., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game Vocabulary Quiz Terhadap Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 155–162.
- Usman, A., Utomo, A. P., Amilia, F., Dzarna, D., & Galatea, C. K. (2024). Research on Educational Games in Learning in Indonesia: A Systematic Review of the Literatures. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 105–115.
- Yovita, Y., Winda Fajar Qomariah, & Alaniyah Syafaren. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi di Sekolah Dasar: Sistematis Literatur Review. *Milenial: Journal for Teachers and Learning*, 3(1), 1–8.