

Transformasi Pembelajaran Menulis Naratif melalui Game-Based Learning untuk Meningkatkan Literasi Bahasa Inggris Forum Anak Jingga Desa Puloniti

Ahmad Ikilil Saifulloh | Universitas Islam Majapahit, Mojokerto, Indonesia

Syihabul Irfan | Universitas Islam Majapahit, Mojokerto, Indonesia

Engkin Swandana | Universitas Islam Majapahit, Mojokerto, Indonesia

Akhmad Fatoni | Universitas Islam Majapahit, Mojokerto, Indonesia

Deni Mustopa | Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Jenny Yudha Utama | Universitas Islam Majapahit, Mojokerto, Indonesia

Hajar Nurma Wahidah | Universitas Islam Majapahit, Mojokerto, Indonesia

Dian Luthfiati | Universitas Islam Lamongan, Lamongan, Indonesia

Email korespondensi: ikilisaifulloh@unim.ac.id

Abstrak

Abstrak: Kemampuan literasi bahasa Inggris, khususnya keterampilan menulis, menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak usia sekolah. Namun, pembelajaran bahasa Inggris pada program pendidikan nonformal di tingkat komunitas masih menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya motivasi belajar dan terbatasnya penggunaan metode pembelajaran yang interaktif. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mentransformasikan pembelajaran menulis naratif melalui pendekatan *Game-Based Learning* guna meningkatkan literasi bahasa Inggris peserta didik yang tergabung dalam Forum Anak Jingga Desa Puloniti, Kecamatan Bangsal, Kabupaten Mojokerto. Kegiatan dilaksanakan selama empat bulan pada Agustus hingga November 2023 dengan melibatkan siswa SMP dan SMA peserta Bimbingan Belajar Bahasa Inggris. Metode pelaksanaan meliputi analisis kebutuhan mitra, workshop pembelajaran menulis naratif, implementasi *Game-Based Learning*, serta monitoring dan evaluasi program. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan *Game-Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran, mengembangkan kreativitas dalam menyusun teks naratif, serta menciptakan pengalaman belajar bahasa Inggris yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, program ini juga memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat dalam mengembangkan literasi bahasa Inggris berbasis komunitas. Dengan demikian, *Game-Based Learning* memiliki potensi untuk diterapkan secara berkelanjutan sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam program pemberdayaan masyarakat di bidang pendidikan bahasa Inggris.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, literasi bahasa Inggris, menulis naratif.

Pendahuluan

Perkembangan pendidikan abad ke-21 telah mengubah paradigma pembelajaran bahasa Inggris dari sekadar penguasaan aspek kebahasaan menjadi pengembangan berbagai keterampilan literasi yang mendukung kesiapan peserta didik dalam menghadapi tantangan global. Literasi bahasa Inggris pada era digital tidak hanya mencakup kemampuan memahami dan menggunakan bahasa, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi dalam berbagai konteks pembelajaran (Organisation for Economic Co-operation and Development [OECD], 2023). Di Indonesia, peningkatan kompetensi bahasa Inggris menjadi salah satu kebutuhan penting untuk mempersiapkan generasi muda yang mampu berpartisipasi dalam masyarakat global. Namun demikian, berbagai survei menunjukkan bahwa kemampuan literasi bahasa Inggris peserta didik Indonesia masih perlu terus ditingkatkan, terutama pada keterampilan produktif seperti menulis (writing) (Education First, 2024).

Di antara berbagai keterampilan berbahasa, kemampuan menulis naratif (narrative writing) memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa Inggris karena tidak hanya melatih kemampuan linguistik peserta didik, tetapi juga mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir imajinatif, dan keterampilan mengorganisasi gagasan secara sistematis. Melalui teks naratif, peserta didik belajar mengonstruksi alur cerita, menggunakan kosakata dan struktur kebahasaan yang tepat, serta menyampaikan pesan secara komunikatif. Sayangnya, pembelajaran menulis naratif masih menjadi salah satu tantangan dalam pendidikan bahasa Inggris. Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide cerita, memilih kosakata yang sesuai, dan mempertahankan motivasi belajar ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional (Saifulloh, Retnaningdyah, & Mustofa, 2025a).

Seiring dengan perkembangan pedagogi pembelajaran bahasa, berbagai inovasi telah dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran menulis. Salah satu pendekatan yang banyak mendapat perhatian dalam beberapa tahun terakhir adalah Game-Based Learning (GBL). Pendekatan ini mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Game-Based Learning berkontribusi secara positif terhadap motivasi belajar, keterampilan berpikir kreatif, keterlibatan peserta didik, serta kemampuan menulis dalam pembelajaran bahasa Inggris (Zakaria & Hashim, 2020; Saifulloh & Anam, 2022). Dalam konteks pembelajaran menulis naratif, Game-Based Learning memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi ide cerita melalui aktivitas yang kolaboratif dan kontekstual sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif.

Kondisi tersebut menjadi relevan dengan kebutuhan peserta Bimbingan Belajar Bahasa Inggris yang tergabung dalam Forum Anak Jingga Desa Puloniti, Kecamatan Bangsal, Kabupaten Mojokerto. Forum Anak Jingga merupakan wadah pengembangan potensi anak dan remaja desa yang secara aktif menyelenggarakan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa SMP dan SMA. Berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi dengan pengelola forum, peserta masih menghadapi keterbatasan dalam pembelajaran menulis bahasa Inggris, khususnya pada kemampuan menyusun teks naratif secara kreatif dan komunikatif. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan masih memerlukan inovasi yang mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Oleh karena itu, program pengabdian kepada masyarakat ini menawarkan transformasi pembelajaran menulis naratif melalui pendekatan Game-Based Learning sebagai solusi untuk meningkatkan literasi bahasa Inggris peserta Forum Anak Jingga Desa Puloniti. Program ini

dirancang tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan menulis teks naratif dalam bahasa Inggris, tetapi juga untuk membangun pengalaman belajar yang kolaboratif, kreatif, dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Melalui implementasi Game-Based Learning, diharapkan peserta mampu mengembangkan literasi bahasa Inggris yang lebih baik serta memiliki motivasi yang tinggi dalam mempelajari bahasa Inggris secara berkelanjutan.

Literasi Bahasa Inggris pada abad ke-21

Literasi bahasa Inggris pada abad ke-21 tidak lagi dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis secara konvensional, tetapi mencakup kemampuan peserta didik dalam memahami, memproduksi, dan mengomunikasikan berbagai bentuk informasi dalam konteks global dan digital. Organisasi internasional seperti OECD (2023) menekankan bahwa pendidikan abad ke-21 harus mampu membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi yang terintegrasi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (English as a Foreign Language/EFL), literasi bahasa Inggris menjadi salah satu kompetensi penting yang mendukung kemampuan peserta didik dalam menghadapi tantangan akademik dan profesional di masa depan.(Saifulloh, Retnaningdyah, & Mustofa, 2025b)

Literasi bahasa Inggris juga berkaitan erat dengan kemampuan peserta didik untuk menggunakan bahasa secara produktif dan komunikatif. Keterampilan produktif seperti menulis dan berbicara membutuhkan penguasaan kosakata, tata bahasa, organisasi gagasan, serta kemampuan mengomunikasikan pesan secara efektif. Oleh karena itu, pengembangan literasi bahasa Inggris perlu dilakukan melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar mereka(Saifulloh, Retnaningdyah, & Mustofa, 2025c).

Narrative Writing pada Pembelajaran Bahasa Inggris

Narrative writing merupakan salah satu jenis keterampilan menulis yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat sekolah menengah. Teks naratif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir imajinatif, serta kemampuan mengorganisasi ide ke dalam bentuk tulisan yang runtut dan komunikatif. Selain itu, narrative writing juga membantu peserta didik memahami struktur teks, penggunaan tata bahasa, serta pengembangan karakter dan alur cerita dalam bahasa Inggris (Saifulloh & Irfan, 2021).

Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis naratif masih menjadi tantangan bagi peserta didik EFL. Kesulitan dalam menemukan ide, keterbatasan kosakata, rendahnya motivasi belajar, dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang interaktif menjadi beberapa faktor yang memengaruhi kemampuan menulis peserta didik (Saifulloh et al., 2025a). Narrative writing juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan literasi bahasa Inggris karena mengintegrasikan berbagai kompetensi berbahasa secara simultan. Peserta didik dituntut untuk memahami teks, mengembangkan gagasan, menggunakan bahasa secara tepat, serta mengomunikasikan pesan kepada pembaca secara efektif.

Game-Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris

Game-Based Learning (GBL) merupakan salah satu inovasi pedagogis yang banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa pada era digital. Pendekatan ini mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan (Plass et al., 2015).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Game-Based Learning memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, kreativitas, dan hasil belajar bahasa Inggris. Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman, eksplorasi, dan pemecahan masalah secara aktif. Selain itu, Game-Based

Learning juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan mendukung pembelajaran berbasis peserta didik (student-centered learning).

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, Game-Based Learning telah diimplementasikan dalam berbagai keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Penggunaan media permainan digital maupun non-digital terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Integrasi Game-Based Learning dalam pembelajaran menulis naratif menawarkan berbagai peluang untuk meningkatkan literasi bahasa Inggris peserta didik. Melalui aktivitas permainan yang dirancang secara pedagogis, peserta didik dapat mengembangkan ide cerita, membangun alur narasi, memperkaya kosakata, serta meningkatkan kemampuan komunikasi dalam bahasa Inggris secara lebih alami dan menyenangkan.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan Game-Based Learning dalam pembelajaran menulis mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kualitas tulisan peserta didik. Selain itu, pendekatan ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pencipta (creator) dan kolaborator dalam proses pembelajaran (Saifulloh et al., 2025b). Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, Game-Based Learning menjadi pendekatan yang relevan untuk diterapkan pada peserta Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Forum Anak Jingga Desa Puloniti. Karakteristik peserta didik usia SMP dan SMA yang cenderung menyukai aktivitas interaktif dan kolaboratif menjadikan pendekatan ini potensial untuk meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat literasi bahasa Inggris mereka secara berkelanjutan.

Metode Penelitian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama empat bulan, yaitu mulai bulan Agustus hingga November 2023 di Forum Anak Jingga Desa Puloniti, Kecamatan Bangsal, Kabupaten Mojokerto. Sasaran kegiatan adalah siswa SMP dan SMA yang mengikuti program Bimbingan Belajar Bahasa Inggris yang diselenggarakan oleh Forum Anak Jingga. Program pengabdian ini bertujuan untuk mentransformasikan pembelajaran menulis naratif melalui pendekatan Game-Based Learning guna meningkatkan literasi bahasa Inggris peserta didik.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan observasi dan analisis kebutuhan mitra untuk mengidentifikasi karakteristik peserta (Utama, 2025), kemampuan awal literasi bahasa Inggris, serta kendala yang dihadapi dalam pembelajaran menulis naratif. Kegiatan ini dilakukan melalui diskusi dengan pengelola Forum Anak Jingga dan pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan bimbingan belajar bahasa Inggris yang telah berjalan. Hasil analisis kebutuhan digunakan sebagai dasar dalam menyusun materi dan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan peserta.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan workshop pembelajaran menulis naratif bahasa Inggris. Pada tahap ini, peserta diberikan pemahaman mengenai konsep dasar narrative text, struktur teks naratif, serta teknik pengembangan ide cerita dalam bahasa Inggris. Materi disampaikan secara interaktif dengan menggunakan berbagai contoh teks naratif yang kontekstual dan dekat dengan pengalaman peserta sehingga mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Kegiatan inti program pengabdian dilaksanakan melalui implementasi Game-Based Learning dalam pembelajaran menulis naratif. Pendekatan ini diterapkan melalui berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk membantu peserta mengembangkan ide cerita, memperkaya kosakata bahasa Inggris, serta meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar.

Melalui pembelajaran yang kolaboratif dan menyenangkan, peserta didorong untuk menyusun teks naratif secara bertahap dan mengomunikasikan hasil tulisannya kepada peserta lainnya.

Pada tahap akhir, dilakukan monitoring dan evaluasi program untuk mengetahui ketercapaian tujuan pengabdian. Evaluasi dilakukan melalui penilaian hasil tulisan peserta, observasi terhadap partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung, serta refleksi bersama mitra mengenai pelaksanaan program. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat keterlibatan peserta dalam pembelajaran serta menjadi dasar bagi pengembangan program pembelajaran bahasa Inggris yang lebih inovatif dan berkelanjutan di Forum Anak Jingga Desa Puloniti.

Hasil dan Pembahasan

Sosialisasi Program Bimbingan Belajar Bahasa Inggris

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Balai Desa Puloniti, Kecamatan Bangsal, Kabupaten Mojokerto dengan melibatkan siswa SMP dan SMA yang tergabung dalam Forum Anak Jingga. Kegiatan diawali dengan sosialisasi program bimbingan belajar bahasa Inggris yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta mengenai pentingnya penguasaan bahasa Inggris pada era global serta manfaat pembelajaran yang akan dilaksanakan selama program berlangsung.

Pada tahap ini, tim pengabdian memperkenalkan konsep pembelajaran bahasa Inggris yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui pendekatan *Game-Based Learning*. Antusiasme peserta terlihat sejak awal kegiatan yang ditunjukkan melalui partisipasi aktif dalam sesi pengenalan program dan diskusi bersama tim pelaksana. Kegiatan pembukaan juga melibatkan pengelola Forum Anak Jingga dan perangkat desa sebagai bentuk dukungan terhadap pelaksanaan program pengabdian.



Gambar 1. Sosialisasi Program Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Forum Anak Jingga Bersama Kepala Desa Puloniti

Pelaksanaan Workshop Narrative Writing

Setelah kegiatan sosialisasi, peserta mengikuti workshop pembelajaran menulis naratif dalam bahasa Inggris. Workshop difokuskan pada pengenalan konsep dasar *narrative text* yang meliputi struktur teks, penggunaan kosakata sederhana, serta teknik mengembangkan ide cerita. Materi pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta yang berasal dari jenjang pendidikan SMP dan SMA sehingga penyampaian materi dapat diterima dengan baik oleh seluruh peserta.

Pembelajaran menulis naratif dipilih karena memiliki potensi untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan literasi bahasa Inggris peserta. Melalui pembelajaran ini, peserta tidak hanya belajar mengenai aspek kebahasaan, tetapi juga belajar mengomunikasikan ide dan pengalaman mereka dalam bentuk tulisan berbahasa Inggris.

Implementasi Game-Based Learning dalam Pembelajaran Menulis Naratif

Implementasi *Game-Based Learning* menjadi inti dari kegiatan pengabdian ini. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan diterapkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kolaboratif. Peserta diajak untuk mengembangkan ide cerita melalui berbagai aktivitas permainan edukatif yang mendorong mereka untuk menggunakan bahasa Inggris secara lebih komunikatif.

Penerapan *Game-Based Learning* memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta karena pembelajaran tidak hanya dilakukan melalui penyampaian materi secara satu arah, tetapi juga melalui aktivitas yang melibatkan interaksi antarpeserta. Pendekatan ini membantu peserta menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan ide serta meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam setiap aktivitas pembelajaran. Mereka terlihat aktif berdiskusi, berinteraksi dengan fasilitator, serta menunjukkan minat yang besar terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif bagi pengembangan literasi bahasa Inggris peserta.



Gambar 2. Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris pada Forum Anak Jingga Desa Puloniti

Dampak Program terhadap Literasi Bahasa Inggris Peserta

Program pengabdian ini memberikan dampak positif terhadap pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris di Forum Anak Jingga Desa Puloniti. Pendekatan *Game-Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan peserta selama proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Inggris di tingkat desa.

Melalui kegiatan bimbingan belajar bahasa Inggris yang dilaksanakan secara partisipatif, peserta memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan menulis naratif, meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris, serta membangun motivasi belajar yang lebih tinggi. Program ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang dapat diterapkan secara berkelanjutan oleh Forum Anak Jingga dalam mengembangkan literasi bahasa Inggris generasi muda di Desa Puloniti.



Gambar 3. Foto Bersama Peserta dan Tim Pelaksana (mahasiswa)

Pembahasan

Penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran menulis naratif memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari bahasa Inggris. Pendekatan ini mengubah proses pembelajaran yang semula berpusat pada penyampaian materi menjadi pembelajaran yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan dan keterampilan berbahasa.

Selama pelaksanaan kegiatan pengabdian, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari keterlibatan peserta dalam diskusi kelompok, kemampuan mereka dalam mengembangkan ide cerita, serta keberanian untuk menyampaikan hasil tulisan naratif di hadapan peserta lainnya. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif juga memberikan kesempatan bagi peserta untuk belajar secara kolaboratif sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Peningkatan motivasi belajar yang ditunjukkan oleh peserta sejalan dengan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik. *Game-Based Learning* tidak hanya

berfungsi sebagai media hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga mampu mendorong peserta untuk berpartisipasi secara aktif dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang dirancang selama proses belajar berlangsung.

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam interaksi sosial dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks pembelajaran bahasa, Game-Based Learning menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan melalui kolaborasi dan eksplorasi berbagai aktivitas pembelajaran (Vygotsky, 1978). Selain itu, Plass et al. (2020) menjelaskan bahwa Game-Based Learning mampu meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan belajar, dan hasil pembelajaran melalui integrasi unsur tantangan, tujuan pembelajaran yang jelas, serta umpan balik yang diberikan selama proses belajar.

Dengan demikian, penerapan Game-Based Learning pada kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif dan menyenangkan memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di lingkungan pendidikan nonformal.

Pembelajaran Menulis Naratif Mendukung Pengembangan Literasi Bahasa Inggris dan Kreativitas Peserta Didik

Pembelajaran menulis naratif melalui pendekatan Game-Based Learning memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan literasi bahasa Inggris peserta didik, khususnya dalam kemampuan mengembangkan ide, menyusun alur cerita, serta mengomunikasikan gagasan dalam bentuk tulisan berbahasa Inggris.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami struktur dasar teks naratif dan mengembangkan cerita sederhana menggunakan kosakata bahasa Inggris yang telah dipelajari selama kegiatan berlangsung. Selain meningkatkan keterampilan menulis, pembelajaran yang bersifat partisipatif juga mendorong peserta untuk lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide dan pengalaman mereka melalui tulisan.

Kemampuan literasi bahasa Inggris pada abad ke-21 tidak hanya berkaitan dengan penguasaan aspek kebahasaan, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi yang efektif. Oleh karena itu, pembelajaran menulis naratif menjadi salah satu strategi yang relevan untuk mengembangkan kompetensi tersebut karena memungkinkan peserta didik untuk mengonstruksi makna melalui pengalaman dan konteks sosial yang dimiliki.

Temuan ini sejalan dengan konsep pedagogi multiliterasi yang dikembangkan oleh Cope dan Kalantzis (2015) yang menempatkan peserta didik sebagai *meaning makers* yang secara aktif mendesain dan merekonstruksi makna melalui berbagai praktik literasi. Dalam perspektif multiliterasi, kegiatan menulis tidak lagi dipahami sebagai aktivitas linguistik semata, melainkan sebagai proses kreatif yang melibatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan refleksi terhadap pengalaman sosial peserta didik. Dengan demikian, penerapan pembelajaran menulis naratif berbasis permainan mampu mendukung pengembangan literasi bahasa Inggris yang lebih kontekstual dan bermakna.

Melalui pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas bermain dan menulis, peserta tidak hanya memperoleh keterampilan bahasa, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan kemampuan komunikasi yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

Kolaborasi Perguruan Tinggi dan Masyarakat Berkontribusi terhadap Peningkatan Literasi Bahasa Inggris di Tingkat Komunitas

Program pengabdian ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat memiliki peran penting dalam memperluas akses pembelajaran bahasa Inggris bagi

peserta didik di tingkat komunitas. Kehadiran Forum Anak Jingga sebagai mitra pengabdian menjadi salah satu bentuk dukungan masyarakat dalam menciptakan ruang belajar yang inklusif dan berkelanjutan bagi generasi muda di Desa Puloniti.

Pelaksanaan kegiatan yang melibatkan peserta dari jenjang SMP dan SMA menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris tidak harus terbatas pada ruang kelas formal. Melalui program bimbingan belajar yang dirancang secara inovatif, peserta memperoleh kesempatan untuk belajar bahasa Inggris dalam suasana yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Penguatan literasi bahasa Inggris di tingkat masyarakat menjadi semakin penting mengingat kemampuan berbahasa Inggris merupakan salah satu kompetensi utama yang diperlukan dalam menghadapi perkembangan global dan transformasi digital. Oleh karena itu, keterlibatan perguruan tinggi dalam memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat melalui program pengabdian merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan di daerah.

Temuan dalam kegiatan ini sejalan dengan pandangan UNESCO (2021) yang menekankan pentingnya transformasi pendidikan melalui kolaborasi multipihak dalam menciptakan pembelajaran yang inklusif, berkelanjutan, dan berorientasi pada kebutuhan masyarakat. Selain itu, konsep *community-based learning* juga menegaskan bahwa pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan komunitas mampu meningkatkan relevansi dan kebermanfaatan pendidikan bagi peserta didik (UNESCO, 2021).

Dengan demikian, program pengabdian ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan literasi bahasa Inggris peserta didik, tetapi juga memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dan masyarakat dalam mewujudkan pendidikan yang lebih inklusif dan berkelanjutan.

Simpan

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan melalui transformasi pembelajaran menulis naratif berbasis *Game-Based Learning* di Forum Anak Jingga Desa Puloniti berhasil menciptakan pengalaman belajar bahasa Inggris yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Melalui rangkaian kegiatan yang meliputi identifikasi kebutuhan mitra, workshop pembelajaran menulis naratif, implementasi *Game-Based Learning*, serta evaluasi program, peserta memperoleh kesempatan untuk mengembangkan keterampilan menulis bahasa Inggris secara lebih kreatif dan kontekstual.

Pelaksanaan program menunjukkan bahwa pendekatan *Game-Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran, mendorong kreativitas dalam mengembangkan ide cerita, serta memperkuat motivasi belajar bahasa Inggris. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan kontribusi positif terhadap penguatan literasi bahasa Inggris peserta didik melalui aktivitas menulis naratif yang berpusat pada peserta dan sesuai dengan karakteristik generasi muda.

Program pengabdian ini sekaligus menunjukkan pentingnya sinergi antara perguruan tinggi dan masyarakat dalam menciptakan ruang belajar yang inovatif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, pendekatan *Game-Based Learning* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang relevan untuk diterapkan dalam berbagai program pengembangan literasi bahasa Inggris berbasis komunitas pada masa mendatang.

Daftar Pustaka

- Cope, B., & Kalantzis, M. (2015). *A pedagogy of multiliteracies: Learning by design*. Palgrave Macmillan.
- Education First. (2024). *EF English Proficiency Index 2024*. <https://www.ef.com/epi/>
- Lee, J. S. (2019). Quantity and diversity of informal digital learning of English. *Language Learning & Technology*, 23(1), 114–126.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (Eds.). (2020). *Handbook of game-based learning*. MIT Press.
- Rahmawati, D., Cahyono, B. Y., & Anugerahwati, M. (2019). The effect of collaborative writing on EFL students' writing achievement. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 4(2), 161–174.
- Saifulloh, A. I., & Anam, S. (2022). Exploring Trends in Pedagogical Ecocriticism to Enhance Environmental Awareness in Post Pandemic Era. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 14(1).
- Saifulloh, A. I., & Irfan, S. (2021). Implementasi Gerakan Literasi Digital Di Era Berkelimpahan Informasi Bagi Pendidikan Tinggi. *MATAPENA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(2), 182–192. Retrieved from <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/matapena/article/view/1287>
- Saifulloh, A. I., Retnaningdyah, P., & Mustofa, A. (2025a). Immersive Situated Practice Within a Local Curriculum for Hybrid Learning. *Veredas Do Diretio*, 2–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.18623/rvd.v22.n5.3587>
- Saifulloh, A. I., Retnaningdyah, P., & Mustofa, A. (2025b). *Literacy as Resistance : Critical Framing for Promoting Ecological Awareness*. 996–1012. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.21731>
- Saifulloh, A. I., Retnaningdyah, P., & Mustofa, A. (2025c). *Theoretical Praxis in Environmental Education within EFL Contexts*. 1(1), 1–14.
- Utama, J. Y. (2025). *Kesakralan Air dan Kearifan Lokal : Fondasi Pelestarian Sumber Daya Air Menuju Ekonomi Sirkular Berkelanjutan*. 165–179.
- Salsabila, N. (2022). The implementation of game-based learning in English language teaching: A systematic review. *Journal of English Language Teaching and Education*, 3(2), 95–107.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zakaria, N. Y. K., & Hashim, H. (2020). Game-based learning in English language learning: A systematic review. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11C), 55–68.