

IMPLEMENTASI MEDIA AUDIOVISUAL DAN PERMAINAN BERBASIS BAHASA UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PENGAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI GURU SEKOLAH DASAR DI SDN 2 JEHEM, BANGLI

Ni Putu Cahyani Putri Utami¹⁾, Komang Dian Puspita Candra²⁾,
I Gusti Bagus Wahyu Nugraha Putra³⁾, I Made Perdana Skolastika⁴⁾,
I Made Yogi Marantika⁵⁾

^{1,2,3,4,5}Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: mscahyaniputri@unmas.ac.id¹

ABSTRAK

Proses pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa usia dini di tingkat Sekolah Dasar (SD) menuntut metode yang tidak hanya edukatif, tetapi juga menarik dan interaktif. Kenyataannya, pembelajaran yang monoton seringkali menurunkan motivasi belajar siswa. Menyadari tantangan ini, sebuah program pengabdian kepada masyarakat diselenggarakan oleh tim dosen dan mahasiswa Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa Asing, Universitas Mahasaraswati Denpasar, yang berkolaborasi dengan Lipa City College, Filipina. Kegiatan ini berfokus pada pelatihan bagi guru-guru di SDN 2 Jhehem, Bangli, dengan tujuan utama untuk membekali mereka dengan keterampilan merancang dan menerapkan pembelajaran Bahasa Inggris yang aktif dan menyenangkan. Pelatihan ini secara spesifik mengangkat materi tentang pemanfaatan media audiovisual (seperti lagu anak-anak dan video animasi edukatif) serta penggunaan permainan sederhana berbasis bahasa (misalnya, tebak kata, permainan kartu, dan simulasi peran) di dalam kelas. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif yang meliputi sesi presentasi materi, demonstrasi, praktik terbimbing, dan simulasi mengajar. Hasil dari kegiatan pelatihan menunjukkan respons yang sangat positif serta antusiasme yang tinggi dari para guru peserta. Secara signifikan, para peserta berhasil merancang skenario pembelajaran sederhana yang mengintegrasikan media dan permainan, serta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengelola kelas Bahasa Inggris yang lebih dinamis. Dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini efektif dalam memberikan solusi praktis bagi guru untuk mentransformasi suasana kelas menjadi lebih hidup, sehingga proses belajar Bahasa Inggris menjadi pengalaman yang aktif dan menyenangkan bagi siswa.

Kata Kunci: Bahasa Inggris SD, Media Audiovisual, Pembelajaran Aktif, Permainan Edukatif, Pelatihan Guru SD

PENDAHULUAN

Penguasaan Bahasa Inggris telah diakui secara global sebagai *lingua franca* dalam menghadapi tantangan dan peluang di era globalisasi. Akses terhadap informasi digital dan komunikasi lintas negara didominasi oleh Bahasa Inggris. Di Indonesia, mata pelajaran Bahasa Inggris telah diberikan sejak tingkat Sekolah Dasar (SD), akan tetapi hingga saat ini mata pelajaran Bahasa Inggris masih menjadi mata pelajaran pilihan. Hal ini menunjukkan bahwa penguatan kompetensi Bahasa Inggris pada jenjang SD belum sepenuhnya memperoleh perhatian yang proporsional, meskipun kebutuhan terhadap kemampuan berbahasa Inggris semakin meningkat. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya pembentukan kemampuan dasar linguistik siswa, terutama yang berkaitan dengan pengembangan kosakata,

pemahaman struktur dasar kalimat, serta pembiasaan penggunaan bahasa dalam konteks komunikatif sejak usia dini.

Berdasarkan hasil studi, anak-anak yang mulai belajar Bahasa Inggris sejak usia dini memiliki keterampilan bahasa, yang mencakup penguasaan kosakata, pemahaman tata bahasa, serta kemampuan pengucapan yang lebih baik dan akurat (Hui & Zeng, 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa paparan Bahasa asing pada usia dini memungkinkan anak untuk memproses dan menyerap informasi linguistik secara lebih efektif karena fleksibilitas kognitif dan sensitivitas fonologis mereka masih berada pada tahap perkembangan optimal. Dengan demikian, kemampuan dasar bahasa yg terbentuk sejak dini tidak hanya memperkuat fondasi linguistik, tetapi juga mempermudah siswa dalam menguasai struktur bahasa yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Pembelajaran Bahasa Inggris pada tingkat SD juga memiliki peran strategis dalam membangun minat, motivasi intrinsik, dan sikap positif siswa terhadap bahasa asing (Richards & Rodgers, 2014). Pada tahap perkembangan ini, pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna dapat membentuk persepsi awal siswa terhadap bahasa asing sebagai sesuatu hal yang menarik. Pendekatan dalam pengajaran Bahasa Inggris yang tepat, termasuk metode dan aktivitas selama kegiatan pembelajaran, dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih komunikatif dan bermakna (Richards & Rodgers, 2014). Ketika siswa memperoleh pengalaman positif ini, siswa cenderung akan lebih mengembangkan rasa ingin tahu serta mendorong motivasi an sikap positif siswa. Dengan demikian pembelajaran Bahasa Inggris pada tingkat SD bukan hanya berfungsi sebagai penguatan kemampuan linguistic dasar, namun juga sebagai fondasi afektif yang mendukung keberlanjutan proses belajar Bahasa dalam jangka panjang.

Berbagai penelitian telah menegaskan pentingnya pembelajaran Bahasa Inggris sejak usia dini, serta manfaatnya bagi perkembangan, kognitif, dan afektif siswa. Namun, capaian ideal tersebut tidak selalu terwujud dalam konteks praktik pembelajaran di tingkat SD. Dalam kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris di lapangan masih menghadapi sejumlah hambatan yang berdampak pada efektifitas proses pembelajaran dan potensi manfaat. Implementasi di lapangan seringkali dihadapkan pada kendala yang signifikan. Seringkali, para guru SD, terutama mereka yang diamanahi mengajar Bahasa Inggris, tidak memiliki latar belakang Pendidikan Bahasa Inggris yang memadai dan menghadapi tantangan besar dalam merancang dan mengimplementasikan metode pengajaran yang efektif dan kontekstual (Puspitawati et al., 2023). Akibatnya, proses pembelajaran yang didominasi oleh metode

tradisional, seperti penghafalan dan ceramah, cenderung bersifat pasif, kurang interaktif, dan gagal memicu antusiasme siswa.

SDN 2 Jehem, yang berlokasi di Kabupaten Bangli, merupakan salah satu sekolah dasar yang turut menghadapi tantangan signifikan dalam pengajaran Bahasa Inggris. Kondisi ini sejalan dengan temuan berbagai penelitian dan realitas di lapangan yang menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SD belum sepenuhnya berjalan optimal. Di SD ini, tantangan tersebut muncul terutama karena keterbatasan kompetensi guru dalam bidang Pendidikan Bahasa Inggris. Sebagaimana diuraikan sebelumnya, para guru SD yang ditugasi mengajar Bahasa Inggris tidak memiliki latar belakang akademik atau pelatihan profesional yang memadai, termasuk dalam hal penguasaan pedagogi, perencanaan pembelajaran, dan penerapan metode pengajaran yang komunikatif serta kontekstual.

Situasi ini menciptakan filter afektif yang tinggi (Oller & Krashen, 1988), yakni kecemasan dan kebosanan menghambat proses pemerolehan bahasa secara langsung. Hal ini mampu menghambat tercapainya tujuan pembelajaran bahasa pada kemampuan dasar untuk berkomunikasi secara fungsional (*communicative competence*). Dengan kondisi seperti ini, SDN 2 Jehem, Bangli mencerminkan tantangan yang lebih luas terkait implementasi pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, yaitu kesenjangan antara tujuan kurikulum dengan realitas kompetensi guru, sarana pendukung, serta strategi pengajaran. Hal ini menunjukkan perlunya intervensi dan pendampingan yang sistematis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang mampu mentransformasi suasana kelas menjadi lingkungan belajar yang dinamis, partisipatif, relevan, dan menyenangkan bagi siswa SD.

Beberapa penelitian sebelumnya secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan media dan teknik yang inovatif berperan krusial dalam meningkatkan efektivitas pengajaran bahasa asing, terutama pada konteks pembelajaran di Tingkat SD. Kajian mengenai peran media audiovisual dalam pembelajaran Bahasa menunjukkan stimulus visual dan audio dapat memperkuat pemahaman konteks dan memudahkan pemerolehan kosakata (Oller & Krashen, 1988). Salah satu penelitian empiris yang berfokus pada peningkatan keterampilan *listening* siswa, membuktikan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman keterampilan mendengar siswa melalui penggunaan media audiovisual berupa lagu edukatif (Nadiyya & Suryadi, 2024). Selain itu, sejalan dengan teori *Communicative Language Teaching* (CLT), permainan sederhana diakui sebagai strategi yang efektif untuk mengurangi kecemasan siswa dalam belajar bahasa (*affective filter*) dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Calvert & Sheen, 2015). Salah satu penelitian menegaskan bahwa integrasi permainan berbasis bahasa terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa SD secara signifikan karena siswa

secara langsung terlibat dalam proses belajar yang bersifat interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga mendorong mereka untuk berpartisipasi secara lebih aktif (Puspitoningrum et al., 2024).

Sebagian besar kajian terdahulu berfokus pada implementasi media audiovisual dan permainan berbasis bahasa secara langsung kepada siswa, sehingga menghasilkan sejumlah temuan yang menekankan peningkatan kemampuan linguistik dan partisipasi belajar. Namun, perhatian terhadap aspek yang tidak kalah penting, yaitu pelatihan guru SD dalam mengintegrasikan kedua metode inovatif tersebut, masih sangat terbatas. Kondisi ini semakin menonjol terutama di daerah yang memiliki akses minim terhadap pelatihan profesional, sehingga guru sering kali tidak memperoleh dukungan pedagogis yang memadai untuk mengadaptasi metode-metode tersebut secara efektif dalam konteks kelas mereka. Akibatnya, potensi penuh dari pemanfaatan media inovatif dan pendekatan komunikatif ini belum sepenuhnya dapat dimaksimalkan dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

Artikel pengabdian ini membahas pelatihan yang mengintegrasikan secara holistik mengenai pengetahuan dan pemanfaatan media audiovisual dan permainan sederhana berbasis bahasa kepada guru SDN 2 Jehem, Bangli. Kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan dua metode inovatif tersebut secara terpisah, tetapi memfokuskan pada sinergi keduanya dalam sebuah skema pengajaran terpadu. Lebih lanjut, pelatihan ini merupakan hasil kolaborasi internasional antara Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa Asing, Universitas Mahasaraswati Denpasar dengan Lipa City College, Filipina, yang memberikan perspektif dan praktik pengajaran bahasa asing yang lebih inovatif dan relevan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini berupaya mengisi kesenjangan penelitian dengan fokus pada peningkatan kompetensi guru di wilayah pedesaan melalui kemitraan strategis.

METODE

Bagian metode ini menyajikan kerja sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan pengabdian, yakni peningkatan kompetensi guru SDN 2 Jehem, Bangli dalam Bahasa Inggris melalui integrasi media audiovisual dan permainan berbasis bahasa. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan sebagai program Pelatihan dan Pendampingan Terstruktur, yang seluruh rangkaian kegiatannya dirancang secara sistematis untuk meningkatkan kompetensi, keterampilan dan kapasitas kelompok sasaran melalui proses belajar yang bertahap, terarah, dan berkelanjutan.

Metodologi utama yang diterapkan dalam pelatihan ini adalah *Asset-Based Community Development* (ABCD) (Kretzmann & McKnight, 1993). Pendekatan ini secara fundamental

berfokus pada penguatan aset internal, yaitu guru SDN 2 Jehem, Bangli sebagai aset intelektual strategis untuk peningkatan kualitas pengajaran. Pemilihan model ABCD ini bertujuan untuk mentransformasi peran guru dari penerima pasif menjadi aktor utama yang diberdayakan melalui pengembangan kapasitas. Untuk menjamin transfer pengetahuan, keterampilan, dan implementasi yang efektif di kelas, seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan secara sistematis melalui empat tahap inti: tahap perencanaan, tahap transfer pengetahuan, tahap praktik terbimbing, dan tahap refleksi/evaluasi.

Data yang dikumpulkan adalah data kualitatif, karena pendekatan ini memungkinkan menilai efektivitas dan dampak pelatihan terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan media audiovisual dan permainan berbasis bahasa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu pendekatan analitis yang bertujuan menggambarkan secara sistematis fenomena yang diamati tanpa melakukan generalisasi statistik (Creswell, 2003). Analisis ini dipilih karena mampu menjelaskan dinamika proses pelatihan, pengalaman guru, serta perubahan perilaku dan keterampilan selama kegiatan berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini merupakan program Pelatihan dan Pendampingan yang sistematis dan terstruktur, yang dirancang secara komprehensif untuk mengatasi kesenjangan kompetensi yang telah teridentifikasi pada kelompok sasaran. Seluruh rangkaian kegiatan pengabdian disusun dengan tujuan untuk meningkatkan kapasitas pedagogis, kompetensi substantif, dan keterampilan praktis guru-guru di SDN 2 Jehem, Bangli. Dalam rangka menjamin efektivitas dan retensi pengetahuan jangka panjang, proses pembelajaran dalam program ini didesain secara berkelanjutan (memungkinkan guru mengulang dan menerapkan materi), terarah (fokus pada solusi spesifik, yaitu media audiovisual dan permainan), dan bertahap (dimulai dari teori, demonstrasi, hingga praktik simulasi mandiri), sehingga mampu mentransformasi pemahaman konseptual menjadi tindakan pedagogis yang nyata dan efektif di dalam kelas.

Tabel 1. Tahap Pelaksanaan Program Peningkatan Kompetensi Penggunaan Media Audiovisual dan Permainan berbasis Bahasa Guru SDN 2 Jehem, Bangli

Kegiatan	Deskripsi Tahapan
Tahap 1 Persiapan dan Perencanaan	Tahap ini meliputi analisis kebutuhan (<i>needs assessment</i>) melalui wawancara dengan Kepala Sekolah dan observasi awal terhadap metode pengajaran guru di SDN 2 Jehem, Bangli pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kesenjangan kompetensi. Tahap ini juga mencakup penyusunan modul pelatihan

	terpadu yang menggabungkan materi media audiovisual dan permainan berbasis bahasa, serta finalisasi kolaborasi dengan Lipa City College.
Tahap 2 Pelatihan	Tahap ini dilaksanakan dalam bentuk seminar interaktif. Tahap ini berfokus pada penyampaian materi teoritis (mengapa media dan permainan efektif dalam pengajaran) dan demonstrasi praktis (bagaimana mengimplementasikan video, lagu, dan permainan). Materi disampaikan oleh tim dosen dan <i>best practices</i> dari mitra internasional.
Tahap 3 Praktik Terbimbing dan Simulasi	Tahap ini merupakan inti dari kegiatan pelatihan. Peserta pelatihan didorong untuk secara langsung merancang dan mempraktikkan skenario pengajaran Bahasa Inggris sederhana menggunakan media audiovisual dan permainan berbasis bahasa. Tim pelaksana PkM memberikan pendampingan intensif (<i>coaching</i>) dan umpan balik konstruktif (<i>feedback</i>) kepada setiap guru.
Tahap 4 Evaluasi dan Refleksi	Tahap ini merupakan tahap akhir berupa evaluasi dari hasil pelatihan dengan menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Setelah pelatihan, dilakukan refleksi bersama untuk merumuskan rencana tindak lanjut (RTL) yang memastikan keberlanjutan penerapan metode inovatif ini di kelas pasca-pelatihan.

Kegiatan pelatihan ini menggunakan pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) sebagai kerangka utama. Pendekatan ini berfokus pada pemanfaatan dan penguatan aset yang telah dimiliki suatu komunitas, dalam kegiatan ini adalah guru SDN 2 Jehem, Bangli yang mengajar bahasa Inggris sebagai aset sosial dan intelektual yang paling strategis dalam peningkatan kualitas pembelajaran (Kretzmann & McKnight, 1993). Model ABCD dipilih karena mampu menempatkan guru bukan sebagai penerima manfaat pasif, melainkan sebagai aktor utama yang diberdayakan melalui pengembangan kapasitas. Seluruh tahapan kegiatan disusun secara sistematis untuk memastikan terjadinya transfer pengetahuan, keterampilan, serta implementasi nyata di kelas, melalui empat tahap utama, yakni tahap persiapan an perencanaan, tahap pelatihan (transfer pengetahuan), tahap praktik terbimbing dan simulasi, tahap evaluasi dan refleksi.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dirancang dalam empat tahapan terstruktur, telah menghasilkan temuan kunci terkait aspek afektif dan partisipasi, menunjukkan tingkat respons positif dan keterlibatan aktif yang sangat tinggi dari seluruh peserta. Tahap awal, yakni analisis kebutuhan (*needs assessment*), yang dilakukan melalui wawancara mendalam dengan pihak sekolah dan observasi kelas, secara tegas mengonfirmasi adanya kesenjangan kompetensi pedagogik yang signifikan di kalangan guru, terutama dalam hal penggunaan metode pengajaran Bahasa Inggris yang bersifat komunikatif. Realitas ini, yang didukung oleh latar belakang guru yang mayoritas bukan merupakan lulusan Pendidikan Bahasa Inggris,

berbanding lurus dengan antusiasme luar biasa yang mereka tunjukkan untuk segera menguasai metode-metode inovatif.

Pada tahap Pelatihan (*interactive workshop*), antusiasme tersebut termanifestasi dalam tingkat kehadiran 100% dan partisipasi yang proaktif. Materi mengenai media audiovisual (seperti integrasi video edukatif dan lagu anak-anak) direspon dengan ketertarikan yang tinggi karena menawarkan solusi praktis dan efisien untuk mengatasi keterbatasan sumber daya pengajaran tradisional di sekolah. Guru melihat media ini sebagai salah satu cara praktis dan inovatif untuk menyediakan input bahasa yang autentik dan menarik bagi siswa SD. Secara paralel, sesi mengenai permainan berbasis bahasa (tebak kata, *flashcards*, dan *role-play*) dianggap sangat relevan dengan karakteristik perkembangan siswa SD. Penerapan teknik ini diperkenalkan sebagai strategi efektif untuk menurunkan *affective filter* siswa (Oller & Krashen, 1988), yaitu kondisi psikologis kecemasan atau kebosanan yang menghambat pemerolehan bahasa. Dengan permainan, guru dapat menciptakan suasana kelas yang santai, sehingga mampu mendorong dan meningkatkan partisipasi siswa tanpa rasa takut.



Gambar 1. Tahap Pelatihan (*Interactive Workshop*) dalam Penyampaian Materi
(Sumber: Peneliti, 2025)

Partisipasi aktif guru, yang terlihat dari intensitas diskusi dan sesi tanya jawab yang meluas, menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil memicu motivasi intrinsik guru untuk melakukan perubahan pedagogis. Hal ini mengindikasikan bahwa intervensi yang dirancang secara kolaboratif dan berbasis solusi praktis memiliki daya dorong transformatif yang kuat

dalam pengembangan profesional guru di wilayah yang minim akses pelatihan, seperti yang terjadi pada guru di SDN 2 Jehem, Bangli. Secara keseluruhan, respon guru yang sangat positif ini mencerminkan keberhasilan pendekatan pelatihan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan transformatif.



Gambar 2. Partisipasi Aktif Guru SDN 2 Jehem, Bangli dalam Sesi Tanya Jawab
(Sumber: Peneliti, 2025)

Indikator keberhasilan program pengabdian yang paling signifikan teramati secara eksplisit pada tahap Praktik Terbimbing dan Simulasi. Tahap ini menjadi titik balik transformatif, sebab sebelum pelatihan, data observasi menunjukkan bahwa para guru di SDN 2 Jehem, Bangli cenderung mengandalkan metode pengajaran yang bersifat pasif, seperti ceramah dan dikte, yang tidak efektif untuk membangun *communicative competence* siswa. Setelah menyelesaikan sesi transfer pengetahuan, seluruh peserta berhasil mencapai luaran praktis yang ditargetkan, menandakan keberhasilan alih pengetahuan dan keterampilan kepada kelompok sasaran. Adapun keberhasilan praktis ini meliputi tiga aspek utama.

1) Integrasi Media Audiovisual yang Tepat Guna

Guru di SDN 2 Jehem, Bangli menunjukkan kemampuan pedagogis yang semakin matang dalam memilih, mengadaptasi, dan mengintegrasikan media audiovisual ke dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Mereka mampu menyeleksi segmen video dan lagu edukatif yang relevan dengan kompetensi dasar, seperti pengenalan warna, angka, dan anggota keluarga, kemudian mengintegrasikannya secara sistematis ke dalam Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP) sederhana. Pemilihan media oleh guru didasarkan pada pertimbangan fungsi linguistik dan kognitif, sejalan dengan teori yang menegaskan bahwa kombinasi input visual dan auditori dapat meningkatkan pemahaman konsep dan memfasilitasi pemerolehan kosakata (Mayer, 2014, 2024). Adaptasi media yang dilakukan guru juga menunjukkan pemahaman terhadap kebutuhan belajar siswa sekolah dasar, yang pada umumnya memerlukan stimulus multisensoris untuk menjaga atensi dan memaksimalkan retensi informasi (Brett, 1997).

Selain kemampuan memilih media, guru juga mampu mendemonstrasikan pemahaman taktis mengenai tujuan pedagogis penggunaan audiovisual, yaitu sebagai input awal untuk memberikan eksposur bahasa, serta sebagai penguatan (*reinforcement*) dan pengulangan materi. Pemahaman mengenai fungsi media ini penting untuk dipahami karena untuk memastikan bahwa teknologi tidak digunakan hanya sebagai ornamen visual, melainkan juga dapat berfungsi sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang komunikatif dan terarah. Hal ini sejalan dengan pandangan yang menekankan bahwa mengimplementasikan audiovisual akan efektif ketika digunakan untuk memfasilitasi interaksi, bukan sekadar hiburan (Harmer, 2001). Dengan demikian, hsl ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga mampu mengelola media sebagai alat pedagogis yang mendukung tujuan pembelajaran berkelanjutan.

2) Perancangan dan Penerapan Permainan Berbasis Bahasa

Pada tahap perancangan, para guru menunjukkan kemampuan adaptasi pedagogis yang kuat dengan menghasilkan berbagai bentuk permainan bahasa yang relevan dengan konteks pembelajaran di jenjang SD. Baik secara individual maupun melalui kerja kelompok, setiap guru berhasil merancang minimal satu jenis permainan sederhana yang menargetkan pengembangan keterampilan komunikasi dasar siswa, khususnya kemampuan *speaking* dan *listening*. Contoh konkret yang dikembangkan meliputi permainan kartu bergambar untuk melatih pengucapan dan respons lisan secara cepat dalam suasana santai. Temuan ini secara empiris memperkuat argumentasi bahwa mengimplementasikan permainan berbasis bahasa dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa (Suryana et al., 2021).

Pada tahap selanjutnya, yakni tahap penerapan simulasi, para guru mampu mengimplementasikan permainan tersebut dengan tingkat penguasaan kelas yang lebih baik. Penerapan permainan berlangsung dalam suasana kelas yang terstruktur namun tetap menyenangkan. Hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif tanpa tekanan berlebihan. Temuan selama sesi ini memperlihatkan bahwa permainan berbasis bahasa secara nyata berpotensi menurunkan *affective filter* pada siswa, mendorong keberanian siswa dalam

berbicara, dan meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran (Calvert & Sheen, 2015). Dengan demikian, keberhasilan guru dalam merancang dan mensimulasikan permainan ini memperkuat bukti empiris bahwa strategi permainan merupakan elemen penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang responsif, komunikatif, dan rendah kecemasan (Idris et al., 2020; Lilić & Bratož, 2019; Yolageldili & Arian, 2011).

3) Peningkatan Kepercayaan Diri dan *Class Management*

Melalui sesi simulasi aktif, guru menunjukkan peningkatan kepercayaan diri yang nyata dalam mengelola kelas yang dinamis dan interaktif. Keterampilan pengelolaan kelas (*classroom management*) mereka juga tampak meningkat signifikan, khususnya dalam mengarahkan aktivitas kelompok, memberikan instruksi yang jelas, serta memfasilitasi jalannya permainan bahasa yang melibatkan seluruh siswa. Pencapaian ini penting mengingat fase observasi awal mengindikasikan bahwa banyak guru sebelumnya mengalami kecemasan ketika harus memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang bersifat aktif dan partisipatif. Simulasi yang difasilitasi oleh tim pengabdian, disertai umpan balik konstruktif dan pendampingan langsung, memungkinkan guru untuk berlatih secara berulang dalam suasana yang aman dan suportif.

Peningkatan kompetensi ini juga mencerminkan efektivitas pendekatan *learning by doing*, yang mampu memperkuat adaptasi guru terhadap strategi pembelajaran baru melalui siklus pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif (Kolb, 1984). Pelatihan yang menyediakan ruang praktik autentik dan coaching personal mampu menghasilkan perubahan perilaku mengajar yang lebih berkelanjutan (Darling-Hammond, L., Hyer, M.E., & Gardner, 2017; Yue, 2019). Dengan demikian, proses simulasi tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis para guru, tetapi juga membangun kesiapan mental dan profesional untuk menerapkan metode inovatif ini secara mandiri dalam konteks pembelajaran sehari-hari di kelas.





Gambar 3. Pengimplementasian Metode Audivisual dan Permainan Berbasis Bahasa di Kelas oleh Guru di SDN 2 Jehem, Bangli
(Sumber: Peneliti, 2025)

Secara fundamental, fokus dan keberhasilan kegiatan pelatihan ini terletak pada alih pengetahuan kepada guru untuk mengimplementasikan inovasi tersebut secara mandiri. Dengan demikian, guru SDN 2 Jehem, Bangli kini bukan hanya sebagai penerima informasi, melainkan sebagai agen perubahan yang kompeten untuk mentransformasi lingkungan belajar siswa menjadi lebih hidup dan partisipatif. Hasil yang diperoleh mengindikasikan bahwa kegiatan pengabdian ini telah memberikan solusi praktis untuk mengatasi permasalahan kompetensi guru di SDN 2 Jehem, Bangli. Transformasi pedagogis yang terjadi adalah pergeseran dari paradigma metode pengajaran ceramah (*teacher-centered learning*) menjadi metode pengajaran menarik dan interaktif (*student-centered learning*).

SIMPULAN

Program pelatihan dan pendampingan yang mengintegrasikan media audiovisual serta permainan berbasis bahasa terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogis para guru di SDN 2 Jehem, Bangli. Melalui pendekatan partisipatif dan model ABCD, para guru tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis mengenai penggunaan media audiovisual dan aktivitas komunikatif dalam pengajaran Bahasa Inggris, tetapi juga menunjukkan kemampuan praktis dalam merancang RPP sederhana, memilih media yang tepat guna, dan menerapkan teknik pengajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru tentang pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan komunikatif, sehingga dapat menurunkan hambatan afektif siswa serta mendukung pembentukan kompetensi dasar Bahasa Inggris sejak dini.

Selain itu, kegiatan ini memberikan dampak positif berupa peningkatan kepercayaan diri guru dalam mengelola kelas Bahasa Inggris secara dinamis serta memperkenalkan praktik pengajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan siswa di tingkat sekolah

dasar. Kolaborasi internasional Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa Asing (FBA) Unmas Denpasar dengan Lipa City College turut memperkaya wawasan peserta terhadap praktik pengajaran global yang dapat diadaptasi secara lokal. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya menjawab tantangan kesenjangan kompetensi pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, tetapi juga menyediakan model intervensi yang dapat direplikasi di sekolah lainnya, khususnya di wilayah pedesaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Brett, P. (1997). A comparative study of the effects of the use of multimedia on listening comprehension. *System*, 25(1). [https://doi.org/10.1016/S0346-251X\(96\)00059-0](https://doi.org/10.1016/S0346-251X(96)00059-0)
- Calvert, M., & Sheen, Y. (2015). Task-based language learning and teaching: An action-research study. *Language Teaching Research*, 19(2). <https://doi.org/10.1177/1362168814547037>
- Creswell, J. W. (2003). Research design Qualitative quantitative and mixed methods approaches. *Research Design Qualitative Quantitative and Mixed Methods Approaches*. <https://doi.org/10.3109/08941939.2012.723954>
- Darling-Hammond, L., Hyer, M.E., & Gardner, M. (2017). Effective Teacher Professional Development (research brief). *Effective Teacher Professional Development (Research Brief)*, June.
- Harmer, J. (2001). The practice of English language teaching. *London/New York*, 401–405.
- Hui, Y., & Zeng, B. (2025). The Science of Early English Learning: Cognitive and Linguistic Advantages for Non-Native Speakers. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, IX(IIIS), 2330–2339. <https://doi.org/10.47772/IJRISS.2025.903SEDU0181>
- Idris, M. I., Mohd Said, N. E., & Tan, K. H. (2020). Game-based learning platform and its effects on present tense mastery: Evidence from an ESL classroom. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(5). <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.5.2>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. Prentice Hall, Inc., 1984. <https://doi.org/10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4>
- Kretzmann, J. P., & McKnight, J. L. (1993). Introduction to “Building Communities from the Inside Out: A Path Toward Finding and Mobilizing a Community’s Assets,” by John P. Kretzmann and John L. McKnight. *Building Communities from the Inside Out: A Path Toward Finding and Mobilizing a Community’s Assets*.
- Lilić, P., & Bratož, S. (2019). The effectiveness of using games for developing young learners’ grammar competence. *ELOPE: English Language Overseas Perspectives and Enquiries*, 16(2). <https://doi.org/10.4312/elope.16.2.49-61>
- Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and Instruction*, 29. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2013.04.003>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1). <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Nadiyya, R., & Suryadi, S. (2024). The Power of English Music to Improve Students’ Listening Skills. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 683–688. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.772>
- Oller, J. W., & Krashen, S. D. (1988). The Input Hypothesis: Issues and Implications. *Language*, 64(1). <https://doi.org/10.2307/414800>
- Puspitawati, E. U., Utami, I. L. P., Suprianti, G., & Riastini, P. N. (2023). The Implementation of Elementary School English Teacher with Non-English Educational Background Towards Pedagogical Content Knowledge. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 4(2), 147. <https://doi.org/10.26858/interference.v4i2.48334>
- Puspitonigrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 459. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3290>
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge university press.



- Suryana, D., Sari, N. E., Winarti, Lina, Mayar, F., & Satria, S. (2021). English Learning Interactive Media for Early Childhood Through the Total Physical Response Method. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(1). <https://doi.org/10.21009/jpud.151.04>
- Yolageldili, G., & Arian, A. (2011). Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners. *Elementary Education Online*, 10(1).
- Yue, X. (2019). Exploring Effective Methods of Teacher Professional Development in University for 21st Century Education. *International Journal for Innovation Education and Research*, 7(5). <https://doi.org/10.31686/ijer.vol7.iss5.1506>