

Implementasi *Game Based Learning* Menggunakan Media *Role Play* untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Siswa SMA Negeri 5 Palembang pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Rina Oktaviana¹, Enjely Qurrotuaini^{2*}

^{1,2*} Program Studi Psikologis, Fakultas Psikologi, Universitas Bina Darma, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia.

Corresponding Email: enjeliainii27@gmail.com ^{2*}

Histori Artikel:

Dikirim 20 September 2025; Diterima dalam bentuk revisi 25 September 2025; Diterima 28 Desember 2025; Diterbitkan 10 Januari 2026. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan perkembangan kognitif siswa melalui Game Based Learning (GBL) dengan media Role Play pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMA Negeri 5 Palembang. Metode Role Play memungkinkan siswa memerankan peran sesuai skenario untuk melatih pemahaman, keterampilan berpikir, dan perkembangan kognitif. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa penerapan GBL dengan Role Play efektif meningkatkan partisipasi, keberanian berbicara, kerja sama, dan motivasi belajar siswa. Aktivitas interaktif ini, didukung evaluasi melalui Quiz dan refleksi diri, memperkuat kesadaran akademik dan psikologis sekaligus mengembangkan kompetensi kognitif dan afektif siswa secara menyeluruh.

Kata Kunci: Game Based Learning; Role Play; Sma Negeri 5 Palembang; Kognitif.

Abstract

This community service aims to enhance students' cognitive development through Game Based Learning (GBL) using Role Play in English lessons at SMA Negeri 5 Palembang. The Role Play method allows students to assume roles according to predetermined scenarios to train their understanding, thinking skills, and cognitive development. The results of the community service indicate that the implementation of GBL with Role Play effectively improves student participation, speaking confidence, collaboration, and learning motivation. These interactive activities, supported by evaluations through quizzes and self-reflection, strengthen both academic and psychological awareness while comprehensively developing students' cognitive and affective competencies.

Keyword: Game Based Learning; Role Play; SMA Negeri 5 Palembang; Cognitive.

1. Pendahuluan

SMA Negeri 5 Palembang merupakan sekolah menengah atas negeri unggulan yang beralamat di Jalan Gotong Royong, Kecamatan Ilir Timur II, Kelurahan Sungai Buah, Kota Palembang. Sebagai institusi pendidikan menengah, sekolah berperan dalam menyiapkan peserta didik agar berprestasi, berkarakter, kreatif, dan mampu merespons tuntutan global. Penyelenggaraan pendidikan didukung oleh tenaga pendidik yang menjalankan fungsi pengajaran, pembimbingan, serta fasilitasi pembelajaran. Sarana pembelajaran tersedia melalui ruang kelas, laboratorium IPA dan komputer, perpustakaan, aula, lapangan olahraga, serta ruang kegiatan ekstrakurikuler. Pada tahun 2025, jumlah peserta didik tercatat 1.169 siswa, terdiri atas 499 siswa laki-laki dan 670 siswa perempuan. Peserta didik SMA umumnya berada pada rentang usia 16–18 tahun yang termasuk masa remaja. Santrock (2019) membagi masa remaja ke dalam tiga fase, yaitu remaja awal (10–13 tahun), remaja madya (14–16 tahun), dan remaja akhir (17–21 tahun). Santrock (2023) menegaskan bahwa remaja merupakan periode peralihan menuju kedewasaan yang ditandai perubahan pada aspek fisik, emosi, relasi sosial, dan kognisi. Pada fase tersebut, kemampuan berpikir abstrak, logis, serta sistematis mulai berkembang lebih stabil. Sejalan dengan itu, Piaget (2019) menempatkan peserta didik SMA pada tahap operasional formal, yakni fase ketika individu mampu menggunakan penalaran abstrak, berpikir kritis, dan melakukan refleksi dalam memahami gagasan yang kompleks serta menyelesaikan masalah melalui logika. Tantangan pembelajaran di sekolah bukan sekadar penyampaian materi, melainkan bagaimana merancang kegiatan belajar yang memicu keterlibatan aktif siswa, memfasilitasi praktik bermakna, serta mendekatkan materi pada situasi yang mereka hadapi. Bahasa Inggris sebagai lingua franca memiliki fungsi strategis dalam komunikasi lintas negara dan akses pengetahuan. Namun, pada banyak kelas, pelajaran ini masih dipersepsi sulit dan membosankan ketika pembelajaran didominasi cara konvensional. Pola tersebut cenderung menurunkan keterlibatan dan motivasi belajar, lalu berimbang pada capaian kognitif dan hasil belajar.

Observasi pada 10 September 2025 di kelas XI SMA Negeri 5 Palembang menunjukkan adanya hambatan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hambatan terlihat dari partisipasi yang rendah, terutama pada keterampilan berbicara (*speaking*) dan menyimak (*listening*). Sejumlah siswa tampak ragu menggunakan Bahasa Inggris secara lisan dan mengalami kesulitan memahami penggunaan bahasa pada situasi autentik. Gejala tersebut tercermin pada capaian sebagian siswa yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Temuan tersebut mengarah pada kebutuhan penguatan kemampuan kognitif yang terkait dengan penguasaan kosakata, tata bahasa, penyusunan kalimat, serta keterampilan komunikasi lisan dan tulisan. Perbedaan kemampuan antar siswa juga memunculkan ketimpangan pemahaman. Sebagian siswa cenderung menghafal kosakata tanpa memaknai penggunaan, sementara siswa lain kesulitan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Kondisi ini menuntut pendekatan pembelajaran yang mendorong praktik bahasa, melatih penalaran, dan memberi ruang interaksi yang terarah agar kemampuan berpikir kritis berkembang melalui aktivitas belajar. Wawancara dengan siswa berinisial AJ (komunikasi pribadi, 10 September 2025) menunjukkan bahwa capaian Bahasa Inggris yang rendah berkaitan dengan keterbatasan kosakata dan struktur bahasa. Situasi tersebut memicu rasa enggan untuk belajar mandiri dan kecenderungan menghindari tugas. AJ juga menyampaikan bahwa waktu belajarnya lebih banyak terserap oleh gim daring seperti *Mobile Legends*, *Roblox*, dan *PUBG*. Pola ini mengindikasikan lemahnya motivasi intrinsik, terutama ketika aktivitas hiburan memberikan ganjaran cepat dibanding proses belajar yang menuntut usaha bertahap. Fenomena tersebut dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory* (SDT) dari Deci dan Ryan yang digunakan dalam Nguyen (2020): motivasi cenderung melemah ketika kebutuhan psikologis dasar kompetensi, otonomi, dan keterhubungan tidak terpenuhi. Dari sudut pandang behaviorisme, Skinner (1953) dalam Ridwan (2023) menekankan peran penguatan positif; gim menyediakan penguatan yang segera, sedangkan pembelajaran sering memberikan umpan balik tertunda. Pada fase remaja, Santrock (2019) juga mencatat kecenderungan pencarian identitas dan tantangan kontrol diri, sehingga pilihan aktivitas jangka pendek yang menyenangkan menjadi lebih dominan.

Selain motivasi, faktor psikologis turut memengaruhi keterlibatan siswa. Wawancara dengan siswa berinisial RR (komunikasi pribadi, 10 September 2025) menunjukkan bahwa rasa takut keliru dalam pelafalan dan tata bahasa menurunkan keberanian berpartisipasi. Temuan tersebut selaras dengan teori *self-efficacy* Bandura (1997) dalam Silfiana (2020), bahwa keyakinan terhadap kemampuan diri memengaruhi intensitas partisipasi dan kualitas performa belajar. Santrck (2019) menambahkan bahwa remaja sering mengalami kecemasan sosial dan sensitif terhadap penilaian, sehingga risiko “salah” di depan kelas menjadi pemicu perilaku menghindar. Situasi di atas menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang mampu menaikkan motivasi, memperluas partisipasi, serta menguatkan proses kognitif siswa. *Game-Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan yang mengintegrasikan mekanisme permainan ke dalam kegiatan belajar. Adhie (2020) menyatakan bahwa GBL dapat meningkatkan keaktifan dan membentuk suasana belajar yang lebih menarik. Pendekatan tersebut sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna dan berpusat pada peserta didik. Sejumlah kajian melaporkan bahwa GBL berasosiasi dengan peningkatan hasil belajar, motivasi, serta kemampuan berpikir kritis (Connolly dalam Winatha, 2020; Chen *et al.*, 2021; Anggraini *et al.*, 2021). Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, salah satu bentuk GBL yang relevan ialah *Role Play*. Joyce dan Weil (2019) menjelaskan bahwa *Role Play* menempatkan siswa pada situasi sosial tertentu melalui permainan peran sehingga pemahaman konsep dan nilai terbentuk lewat praktik. Silberman (2023) menekankan bahwa kegiatan tersebut memberi kesempatan belajar melalui tindakan langsung (*learning by doing*). *Role Play* juga selaras dengan *Experiential Learning Theory* Kolb (1984) yang menekankan peran pengalaman sebagai sumber pembelajaran. Dari perspektif *Affective Filter Hypothesis* Krashen (1982), suasana kelas yang lebih nyaman dapat menurunkan kecemasan sehingga siswa lebih berani menggunakan bahasa asing. Melalui latihan peran, siswa tidak sekadar mengingat kosakata, tetapi mempraktikkan bahasa dalam situasi terstruktur yang menuntut pemilihan kata, penyusunan kalimat, serta pengambilan keputusan saat berinteraksi. Berdasarkan landasan tersebut, penerapan GBL berbasis *Role Play* dipandang berpotensi memperkuat perkembangan kognitif, meningkatkan motivasi, serta mengasah keterampilan berbahasa siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Strategi ini juga selaras dengan penguatan keterampilan abad ke-21 berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi yang dibutuhkan siswa untuk mencapai performa akademik dan sosial yang lebih baik.

2. Metode

2.1 Jenis dan Desain Kegiatan

Metode penerapan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan menggunakan metode roleplay di mana peserta didik memerankan peran tertentu sesuai dengan situasi, karakter, atau skenario yang telah ditentukan, dengan tujuan melatih pemahaman, keterampilan berpikir, dan Perkembangan Kognitif.



Gambar 1. SMA Negeri 5 Palembang

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Pelaksanaan Program *Game Based Learning* dengan media *Role Play* dilaksanakan secara bertahap sesuai dengan perencanaan yang telah yaitu sebanyak 12x pertemuan yang dimulai Pada tanggal 23 September 2025. Pelaksanaan program ini berfokus pada penerapan langsung rancangan pembelajaran di kelas XI SMA Negeri 5 Palembang dengan tetap mempertimbangkan kondisi nyata siswa, dinamika kelas, serta alokasi waktu pembelajaran yang tersedia. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan dalam dua belas pertemuan yang saling berkesinambungan dan diarahkan secara sistematis untuk mencapai tujuan pengembangan kemampuan kognitif dan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sebelum pelaksanaan program dimulai, mahasiswa terlebih dahulu melakukan koordinasi lanjutan dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris. Koordinasi ini bertujuan untuk menyelaraskan jadwal, materi, serta teknis pelaksanaan kegiatan agar program *Game Based Learning* dapat terintegrasi dengan pembelajaran reguler dan tidak mengganggu alur kurikulum yang sedang berjalan. Setelah koordinasi dilakukan, mahasiswa menyampaikan gambaran umum program kepada siswa, meliputi tujuan pembelajaran, karakteristik pembelajaran berbasis permainan, serta aturan dan kesepakatan kelas yang harus dipatuhi selama kegiatan berlangsung. Tahap ini penting untuk membangun pemahaman awal dan kesiapan siswa terhadap pendekatan pembelajaran yang berbeda dari metode konvensional.



Gambar 2. Pertemuan Pertama dan Kedua

Hasil Pertemuan 1–2 yang dilaksanakan pada tanggal 23-24 september 2025 yaitu Tahap Orientasi dan Pembentukan Kesiapan Belajar, pada dua pertemuan awal, kegiatan difokuskan pada pengenalan program dan pembentukan kesiapan belajar siswa. Mahasiswa memberikan penjelasan mengenai konsep pembelajaran berbasis permainan, tujuan program, serta aturan dasar yang harus dipatuhi selama kegiatan berlangsung. Arahan disampaikan secara sederhana dan komunikatif agar mudah dipahami oleh siswa. Respons siswa pada tahap ini menunjukkan adanya rasa penasaran sekaligus keraguan, mengingat metode pembelajaran yang digunakan berbeda dari pembelajaran konvensional yang biasa mereka terima. Namun, melalui diskusi ringan dan aktivitas *ice breaking*, siswa mulai menunjukkan keterbukaan, berani bertanya, serta bersedia mengikuti kegiatan dengan lebih antusias. Pertemuan 3 dilaksanakan pada tanggal 30-1 Oktober 2025 dengan tema *Role Play – Self Introduction*. Pada sesi ini, mahasiswa menjelaskan cara bermain dengan memberikan contoh dialog perkenalan diri menggunakan Bahasa Inggris. Siswa diberi frasa kunci seperti “*My name is...*”, “*I live in...*”, dan “*My hobbies are...*”. Kemudian siswa menunjuk temannya kembali untuk melanjutkan perkenalan baru, arahan diberikan secara bertahap, dimulai dari latihan bersama, kemudian dilanjutkan dengan praktik berpasangan. Respons siswa menunjukkan bahwa sebagian masih merasa canggung, malu dan ragu untuk berbicara. Namun, setelah diberikan contoh dan penguatan positif, siswa mulai berani mencoba menyampaikan perkenalan diri. Suasana kelas menjadi lebih cair, dan siswa terlihat lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris secara sederhana.



Gambar 3. Pertemuan 4-5

Pertemuan 4–5 dilaksanakan pada tanggal 14-15 oktober 2025 *Vocabulary Race* dan *Vocabulary Grouping Game with Music*. Pada sesi *Vocabulary Race*, mahasiswa menjelaskan aturan permainan dengan meminta siswa berlari mengambil kartu kosakata sesuai kategori yang disebutkan. Arahan diberikan secara jelas agar siswa memahami tujuan permainan dan tetap menjaga ketertiban. Selanjutnya, pada *Vocabulary Grouping Game with Music*, mahasiswa memandu siswa untuk bergerak mencari kelompok berdasarkan instruksi kalimat Bahasa Inggris sambil diiringi musik instrumental. Respons siswa sangat positif; mereka terlihat antusias, aktif bergerak, dan saling berdiskusi dengan teman kelompoknya. Permainan ini tidak hanya meningkatkan semangat belajar, tetapi juga membantu siswa mengingat kosakata melalui asosiasi visual dan aktivitas fisik.



Gambar 4. Pertemuan 6-7

Pertemuan 6-7 28-29 Oktober 2025 dengan tema *Spelling Bee*. Pada sesi ini, mahasiswa menjelaskan cara bermain *Spelling Bee* dengan memberikan contoh pengejaan kata secara perlahan dan jelas. Siswa diminta mengeja kata satu per satu sesuai tingkat kesulitan yang diberikan. Respons siswa menunjukkan adanya tantangan kognitif, menunjukkan raut muka yang tegang terutama bagi siswa yang masih kesulitan mengeja. Namun, dengan arahan yang sabar dan dukungan dari teman sebaya, siswa tetap berusaha percaya diri untuk belajar. Kegiatan ini membantu meningkatkan ketelitian dan kesadaran siswa terhadap struktur kata dalam Bahasa Inggris, meningkatkan kepercayaan diri siswa. Pertemuan ke 7 *Guess the Word* (Kelompok 5 Orang). Mahasiswa membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan menjelaskan aturan permainan, yaitu menebak kata berdasarkan petunjuk atau deskripsi singkat dari anggota kelompok. Arahan difokuskan pada penggunaan kata kunci dan kerja sama tim. Respons siswa menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir logis dan keberanian berbicara. Siswa aktif berdiskusi, saling memberi ide, dan mencoba menyampaikan petunjuk dengan Bahasa Inggris sederhana. Terlihat interaksi antarsiswa terlihat semakin baik dibandingkan pertemuan awal, siswa selalu berantusias saat pelaksanaan program.



Gambar 5. Pertemuan 8-9

Pertemuan 8-9 dilaksanakan pada tanggal 4-5 November 2025 *Role Play – Synonym & Antonym*. Pada sesi ini, mahasiswa menjelaskan konsep sinonim dan antonim serta memberikan contoh penggunaannya dalam dialog singkat. Siswa kemudian diminta memerlakukan skenario sederhana dengan memasukkan pasangan kata tersebut. Respons siswa menunjukkan adanya proses berpikir yang lebih mendalam, karena mereka harus memilih kata yang tepat sesuai konteks dialog. Meskipun beberapa siswa masih memerlukan bantuan, secara umum mereka mulai mampu mengaitkan kosakata dengan situasi komunikasi yang lebih kompleks. Pertemuan 9 Quiz Interaktif – Kahoot Mahasiswa memberikan arahan teknis penggunaan Kahoot dan menjelaskan bahwa Quiz ini bertujuan untuk mengulas materi yang telah dipelajari. Siswa menjawab pertanyaan secara individual melalui perangkat digital. Respons siswa sangat antusias, terlihat dari fokus mereka dalam menjawab soal dan reaksi terhadap skor yang muncul, suasana kelas yang menyenangkan membuat siswa lebih fokus dan semangat. Kompetisi yang sehat mendorong siswa untuk berpikir cepat dan tepat, sekaligus meningkatkan motivasi belajar.



Gambar 6. Pertemuan 10

Pertemuan 10 dilaksanakan pada tanggal 11 November 2025: Psikoedukasi dan Refleksi Diri. Pada sesi ini, mahasiswa mengarahkan siswa untuk melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar yang telah dilalui. Siswa diminta menyampaikan perubahan yang dirasakan, kesulitan yang dialami, serta hal-hal yang paling berkesan selama program. Respons siswa menunjukkan peningkatan kesadaran diri, siswa aktif bertanya mengenai “bagaimana caranya mengenal diri sendiri”, “bagaimana cara untuk meyakinkan diri dalam mengejar cita-cita”, “bagaimana cara meningkatkan semangat setiap harinya” dan siswa menyadari kemampuan dalam menilai proses belajar mereka sendiri. Beberapa siswa menyampaikan bahwa mereka merasa lebih berani berbicara Bahasa Inggris, lebih percaya diri dan lebih tertarik belajar Bahasa Inggris.



Gambar 7. Pertemuan 11-12

Pertemuan 11–12 dilaksanakan pada tanggal 18-19 November 2025 yaitu Evaluasi Akhir dan Penyampaian Hasil Pada tahap akhir, mahasiswa melaksanakan evaluasi melalui observasi lanjutan dan diskusi singkat dengan siswa. Pertemuan terakhir difokuskan pada penyampaian hasil program kepada guru mata pelajaran dan pihak sekolah. Respons siswa secara umum menunjukkan peningkatan partisipasi, kepercayaan diri, serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Guru juga memberikan umpan balik positif terhadap perubahan suasana kelas dan antusiasme siswa selama program berlangsung. Berdasarkan keseluruhan rangkaian pelaksanaan program *Game Based Learning* dengan media *Role Play* yang dilaksanakan dalam dua belas pertemuan, dapat disimpulkan bahwa program ini berjalan secara terstruktur, konsisten, dan sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan. Setiap sesi dirancang untuk mengarahkan siswa pada pencapaian tujuan pembelajaran tertentu, mulai dari peningkatan kesiapan belajar, penguatan penguasaan kosakata, keberanian berbicara, kemampuan berpikir logis dan kritis, hingga keterampilan merefleksikan proses belajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa merespons kegiatan *Game Based Learning* (GBL) dengan media *Role Play* secara positif, ditandai dengan peningkatan partisipasi dan keterlibatan pada setiap pertemuan. Perubahan ini tercermin dari meningkatnya antusiasme, keaktifan dalam merespons materi pembelajaran berbasis permainan, keberanian menggunakan Bahasa Inggris secara lisan, serta kemampuan mengaitkan kosakata dengan konteks komunikasi secara lebih tepat. Secara bertahap, pelaksanaan program ini telah mengarahkan siswa pada target capaian yang dirancang, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun keterampilan komunikasi.

Program *Game Based Learning* dengan media *Role Play* di kelas XI SMA Negeri 5 Palembang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis, selaras dengan target capaian yang ditetapkan sejak awal. Setiap kegiatan menunjukkan keterkaitan yang jelas antara perencanaan, pelaksanaan, dan tujuan pembelajaran Bahasa Inggris, termasuk pengembangan kemampuan kognitif, komunikasi, afektif, serta kepercayaan diri siswa. Hasil pelaksanaan memperlihatkan perkembangan siswa secara bertahap, mulai dari meningkatnya kesiapan belajar, keberanian berkomunikasi, penguasaan kosakata, ketelitian berbahasa, kemampuan berpikir logis, hingga peningkatan motivasi dan refleksi diri. Evaluasi akhir dan umpan balik guru mengonfirmasi adanya perubahan positif dalam partisipasi, sikap, dan suasana pembelajaran di kelas. Pelaksanaan program ini tidak terlepas dari berbagai tantangan, antara lain perbedaan kemampuan siswa, rendahnya kepercayaan diri, keterbatasan waktu, dinamika kelas, kendala teknis, dan konsistensi motivasi belajar. Tantangan-tantangan tersebut berhasil diatasi melalui strategi pembelajaran yang adaptif dan berorientasi pada kebutuhan siswa, meliputi penerapan diferensiasi, penciptaan lingkungan belajar yang aman secara psikologis, perencanaan waktu yang terstruktur, pengelolaan kelas yang fleksibel, serta penyediaan alternatif media dan evaluasi. Secara keseluruhan, keberhasilan program *Game Based Learning* dengan media *Role Play* tidak hanya ditentukan oleh perencanaan yang matang, tetapi juga oleh kemampuan pelaksana dalam merespons kondisi nyata di lapangan secara reflektif. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif, komunikasi, dan kepercayaan diri siswa, sekaligus memperkuat proses pembelajaran Bahasa Inggris secara nyata dan terukur.

3.2 Pembahasan

Pelaksanaan Game-Based Learning (GBL) berbasis Role Play pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas XI menunjukkan perubahan perilaku belajar yang konsisten sepanjang 12 pertemuan, terutama pada peningkatan partisipasi, motivasi, dan keberanian berbicara. Pola keterlibatan yang awalnya ragu lalu berangsur aktif menguatkan dugaan bahwa pembelajaran berbasis permainan bekerja efektif ketika aturan, tujuan, dan umpan balik disusun jelas. Temuan tersebut sejalan dengan Winatha dan Setiawan (2020) serta Prananda *et al.* (2024) yang melaporkan bahwa GBL cenderung meningkatkan motivasi dan prestasi belajar karena menghadirkan tantangan bertahap, kompetisi sehat, serta penguatan yang cepat. Hasil yang sama juga diperkuat oleh Andika *et al.* (2025) melalui kajian literatur yang menempatkan GBL sebagai pendekatan yang mendorong keterlibatan aktif dan membuat siswa lebih siap mengikuti pembelajaran. Dari sisi kemampuan kognitif, rangkaian aktivitas seperti *Vocabulary Race*, pengelompokan kosakata berbasis musik, *Spelling Bee*, dan *Guess the Word* tampak mendorong penguatan memori kerja, ketelitian, serta penalaran verbal. Aktivitas yang menuntut pemilihan kategori, pencocokan makna, dan pengejaan tepat memberi latihan berpikir sistematis dan kontrol atensi. Temuan tersebut sejalan dengan Fadlillah dan Nurmanik (2019) serta Rantika dan Pudjiati (2019) yang menunjukkan bahwa *Spelling Bee* efektif meningkatkan ketelitian berbahasa dan penguasaan kosakata melalui latihan berulang yang menantang. Peningkatan keberanian berbicara dan kemampuan memberi petunjuk saat *Guess the Word* juga selaras dengan Riansyah dan Mortini (2024) yang menemukan bahwa permainan tebak kata dapat meningkatkan kemampuan berbicara karena siswa terdorong menyusun deskripsi, memilih kosakata yang sesuai, lalu menilai kejelasan pesan yang disampaikan kepada teman sebaya.

Peran Role Play terlihat kuat pada aspek komunikasi dan keberanian tampil. Ketika siswa memerankan skenario perkenalan diri dan dialog sinonim–antonim, mereka tidak sekadar mengingat kosakata, tetapi menggunakan untuk tujuan komunikasi tertentu. Perubahan perilaku dari “takut salah” menuju “berani mencoba” dapat dibaca sebagai pergeseran keyakinan diri yang lebih adaptif. Temuan ini sejalan dengan Nurhasanah *et al.* (2016) serta Soekarno (2024) yang menegaskan bahwa *role playing* membantu meningkatkan hasil belajar dan penguasaan kosakata karena siswa berlatih menggunakan bahasa secara langsung melalui interaksi. Dari sisi psikologis, suasana kelas yang lebih aman karena kesalahan diperlakukan sebagai bagian dari Latihan berpotensi menurunkan kecemasan komunikasi, sejalan dengan penjelasan Krashen (1982) tentang *affective filter* serta gagasan Bandura (1997) (dalam Silfiana, 2020) terkait *self-efficacy* yang memengaruhi kemauan siswa untuk tampil dan bertahan menghadapi tugas menantang. Penggunaan kuis digital (Kahoot) pada tahap penguatan materi memperlihatkan peran evaluasi formatif yang lebih menarik bagi siswa. Respons antusias, fokus pada skor, serta dorongan untuk menjawab cepat mengindikasikan meningkatnya perhatian dan motivasi berprestasi. Temuan tersebut sejalan dengan Merna *et al.* (2024) dan Sundari dan Prasetya (2024) yang melaporkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris dan partisipasi peserta didik melalui mekanisme gim, umpan balik instan, serta atmosfer kompetitif yang terukur. Dalam kerangka SDT (Deci & Ryan dalam Nguyen, 2020), kuis berbasis gim berpotensi memenuhi kebutuhan kompetensi (merasa mampu melalui capaian skor) dan keterhubungan sosial (terlibat dalam kompetisi kelas), sehingga mendorong motivasi yang lebih stabil dibandingkan pembelajaran satu arah. Sesi psikoedukasi dan refleksi diri pada pertemuan akhir berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman belajar dan regulasi diri. Ketika siswa mampu mengidentifikasi perubahan yang dirasakan, menyebut kesulitan, serta merumuskan strategi memperkuat semangat belajar, proses metakognitif mulai terbentuk. Temuan tersebut sejalan dengan Dewi dan Ginting (2023) yang menekankan manfaat psikoedukasi terkait efikasi diri sebagai penguat motivasi dan potensi siswa. Refleksi juga membantu guru memetakan kebutuhan dukungan yang lebih spesifik, misalnya bagi siswa yang masih ragu berbicara atau lambat dalam penguasaan kosakata. Meski hasil pelaksanaan menunjukkan tren positif, pelaksanaan program menghadapi variasi kemampuan siswa, dinamika kelas yang berubah-ubah, serta kendala teknis pada sesi kuis digital. Situasi tersebut memberi pelajaran bahwa efektivitas GBL tidak hanya ditentukan oleh jenis permainan, tetapi juga desain tingkat kesulitan, manajemen waktu, dan strategi pendampingan bagi siswa yang tertinggal.

Ke depan, diferensiasi tugas (misalnya variasi level kosakata atau peran dialog) dan penguatan umpan balik individual dapat mempercepat pemerataan kemajuan. Arah penguatan tersebut sejalan dengan temuan-temuan GBL pada berbagai mata pelajaran yang menekankan pentingnya rancangan aktivitas bertahap dan relevan dengan tujuan pembelajaran (Winatha & Setiawan, 2020; Prananda *et al.*, 2024; Andika *et al.*, 2025).

4. Kesimpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan Hasil Penerapan *Game Based Learning* (GBL) dengan media *Role Play* di SMA Negeri 5 Palembang terbukti meningkatkan proses pembelajaran Bahasa Inggris kelas XI. Program ini membuat siswa lebih aktif, berani berbicara, bekerja sama, dan termotivasi belajar. Aktivitas permainan dan simulasi peran membantu siswa memahami materi secara interaktif, sementara evaluasi melalui *Quiz* dan refleksi diri memperkuat kesadaran akademik dan psikologis. Secara keseluruhan, GBL dengan *Role Play* efektif meningkatkan kemampuan kognitif, komunikasi, kepercayaan diri, dan partisipasi siswa, sehingga layak dijadikan strategi pembelajaran inovatif. Agar dampak program lebih stabil dan merata, guru disarankan menerapkan *Game-Based Learning* berbasis *Role Play* secara periodik dengan tingkat kesulitan bertahap, terutama untuk kosakata dan struktur kalimat yang paling sering digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Siswa dengan kepercayaan diri rendah perlu memperoleh dukungan terarah melalui kerja kelompok kecil, pemberian model dialog singkat, serta umpan balik yang spesifik pada aspek yang sudah benar sebelum koreksi kesalahan diberikan. Evaluasi sebaiknya tidak hanya berbentuk kuis digital, tetapi juga dilengkapi rubrik sederhana untuk menilai keberanahan berbicara, ketepatan penggunaan kosakata, dan kelancaran berkomunikasi. Pada pelaksanaan berikutnya, program juga dianjurkan memasukkan pengukuran awal-akhir (misalnya tes kosakata/speaking singkat) agar perubahan kognitif dapat ditunjukkan secara lebih terukur dan dapat dibandingkan antarperiode.

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada SMA Negeri 5 Palembang.

6. Daftar Pustaka

- Amalia, E., & Athiyyah, A. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190-201.
- Amna, S., Gusta, W., & Primawati, Y. (2021). Meningkatkan kemampuan speaking dan writing Bahasa Inggris melalui kompetisi spelling bee. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Royal)*, 4(2), 157-164.
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi literatur review: Peran media game based learning terhadap pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 799-812. <https://doi.org/10.58230/27454312.1645>.
- Anita, G., & Ariani, T. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa: Literature Review. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(5), 21-26. <https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.361>.

Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31-36. <https://doi.org/10.69744/kamaca.v11i1.205>.

Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control* (Vol. 11). Freeman.

binti Damris, R., & Putra, P. H. (2025). INOVASI PEMBELAJARAN: GAME BASED LEARNING DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA N 1 SUNGAI PENUH. *PARAMUROBI: JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 8(1), 156-173.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2013). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media.

Dewi, F. I. R., & Ginting, R. D. (2023). PSIKOEDUKASI KENALI EFKASI DIRI: ENERGI BAGI MOTIVASI DAN POTENSI PADA SISWA SMA X. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 6(2), 335-340.

Fadlillah, U., & Nurmanik, T. (2019, December). Menguatkan Hafalan Kosa Kata Siswa menggunakan Spelling Bee. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.

Hasanah, N. R., Fuziayanti, N. A. S., Andaristi, M. P., & Rahmawat, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di SMA Negeri 2 Tasikmalaya. *BioSintesa: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1).

Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1). <https://doi.org/10.22373/ji.v3i1.197>.

Irola, D., & Kalifia, A. D. (2024). Aspek Perkembangan Kognitif Pada Masa Remaja. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(1), 128-132. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i1.2111>.

Iskandar, A., Aimang, H. A., Hanafi, H., Maruf, N., Fitriani, R., & Haluti, A. (2023). *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital*. Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.

Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). Perkembangan kognitif dan implikasinya dalam dunia pendidikan. *Madaniyah*, 11(1), 1-14.

Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press.

Krashen, S. (1982). Principles and practice in second language acquisition.

Merna, M., Satria, I., & Martina, F. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris siswa. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 5(2), 438-443. <https://doi.org/10.55583/jkip.v5i2.1049>.

Mu'min, S. A. (2013). Teori perkembangan kognitif jean piaget. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 89-99.

Nabilah, W., & Solichah, I. F. (2023). Psikoedukasi Orientasi Masa Depan pada Remaja di SMA Nusantara Desa Kedungpring Kecamatan Balongpanggang. *LOKOMOTIF ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2).

Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya bagi pembelajaran. *Journal of Psychology Humanlight*, 2(1), 31-47.

Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 6(1), 5328-5339.

Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan mahluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal pena ilmiah*, 1(1).

Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi literatur terhadap pengaruh game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388–401.

Pratiwi, A., Puspita, B., & Islamy, S. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran Kahoot untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 6(3), 388–396.

Rantika, P., & Pudjiati, D. (2019, November). Meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui game Spelling Bee. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.

Ratnawati, I., et al. (2025). *Interaktif, imersif, inovatif: Virtual gallery sebagai media pembelajaran masa depan*. Kreatifa Publishing House.

Riansyah, M. P., & Mortini, A. V. (2024). Using guess the word game in enhancing the speaking ability of seventh grade students at State Junior High School Number 30 Palembang. *Esteem Journal of English Education Study Programme*, 7(2), 771–780.

Santrock, J. W. (2003). *Adolescence* (Edisi ke-6). Erlangga.

Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz atau Kahoot: Gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(3), 78–86.

Septiani, T. B. (2025). Relevansi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(1), 175-185. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i1.1491>.

Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.

Soekarno, H. (2024). Upaya meningkatkan penguasaan vocabulary dengan menggunakan metode role playing pada siswa kelas VII SMPN 2 Pantai Lunci. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(1), 31–36.

Sundari, S., & Prasetiya, B. (2024). Meningkatkan partisipasi peserta didik melalui game-based learning “Kahoot” pada pembelajaran Bahasa Inggris. *Al Ibtidaiyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 115–126.

Syukur, R., & Azam. (2024). *Psikologi pendidikan: Teori dan praktik*. Wadegroup.id.

Ully, S. A., & Dewi, I. P. (2022). Pengaruh game-based learning menggunakan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10(4), 79.

Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran ipa interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2).

Wardana, V., Nurhakim, D. A. R., Miftah, K., Martaleni, Y., Faiza, F., Nurlela, R., & Tarsono, T. (2025). Integrasi teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan Vygotsky dalam merancang kurikulum pendidikan yang responsif dan adaptif. *Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 4(1), 823–834.

Wardani, I. R. W., Zuani, M. I. P., & Kholis, N. (2023). Teori belajar perkembangan kognitif Lev Vygotsky dan implikasinya dalam pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332–346.

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.

Yohanes, R. S. (2013). Teori Vygotsky dan implikasinya terhadap pembelajaran matematika. *Widya Warta*, [volume/issue & halaman belum dicantumkan].

Zaswita, H., Asmara, R., & Ismail, I. (2021). Pelatihan Kahoot IT!: Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran kosakata. *Community Service Journal of Economics Education*, 3(2), 15–19.