Board Games dan Ice Breaking: Keterlibatan dan Kepercayaan Diri dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Jusak Patty[1*], Rosina F. J. Lekawael[2], Ayu Aprilya Sari Abdullah[3], Jeny Lekatompessy[4], Rachmi Retno Nursanti[5]
[1, 2, 3, 4, 5)] Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Pattimura
e-mail: jusak.patty@gmail.com

Abstrak
Keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris masih menjadi tantangan di banyak sekolah, terutama ketika pembelajaran didominasi oleh penjelasan guru dan latihan tertulis. Kondisi ini juga ditemukan di SMP Negeri 49 Maluku Tengah, di mana siswa cenderung pasif dan ragu menggunakan bahasa Inggris dalam interaksi kelas. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendorong keterlibatan siswa melalui penggunaan *board games* dan aktivitas *ice breaking* sebagai bagian dari pembelajaran interaktif. Kegiatan dilaksanakan pada 10 November 2025 melibatkan 80 siswa kelas VIII melalui tahap pengenalan, aktivitas *ice breaking*, dan *board games* dalam kelompok kecil. Data diperoleh melalui observasi langsung terhadap partisipasi, interaksi, dan penggunaan bahasa Inggris siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa keterlibatan siswa berkembang secara bertahap. Pada awal kegiatan, sebagian besar siswa masih ragu untuk berpartisipasi, namun setelah mengikuti aktivitas interaktif, siswa mulai lebih aktif berinteraksi dan menggunakan bahasa Inggris dalam komunikasi sederhana. Aktivitas permainan membantu menciptakan suasana belajar yang lebih terbuka dan mendorong siswa untuk berpartisipasi tanpa tekanan. Temuan ini menunjukkan bahwa *board games* dan *ice breaking* dapat mendukung pembelajaran bahasa Inggris yang lebih partisipatif dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi. Guru disarankan mengintegrasikan aktivitas serupa sebagai bagian dari strategi pembelajaran interaktif di kelas bahasa Inggris.

Kata kunci: *Board games, Ice breaking, Keterlibatan siswa, Kepercayaan diri, Pembelajaran interaktif*

Abstract
Student engagement in English language learning remains a challenge in many schools, particularly when instruction is dominated by teacher explanations and written exercises. This condition was also observed at SMP Negeri 49 Maluku Tengah, where students tended to be passive and hesitant to use English in classroom interactions. This community service activity aimed to promote student engagement through the use of board games and ice breaking activities as part of interactive learning. The activity was conducted on November 10, 2025, involving 80 eighth-grade students through an introductory stage, ice breaking activities, and board games in small groups. Data were collected through direct observation of student participation, peer interaction, and English language use during the activity. The results showed that student engagement developed gradually over the course of the activity. At the beginning, most students were hesitant to participate; however, after engaging in interactive activities, students became more active in interacting and using English in simple communication. The game-based activities helped create a more open learning environment and encouraged students to participate without pressure. These findings indicate that board games and ice breaking activities can support more participatory English learning and enhance students' confidence in communication. Teachers are encouraged to integrate similar activities as part of interactive learning strategies in English classrooms.

Keywords*: Board games, Confidence, Ice breaking, Student engagement, Interactive learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama sering menghadapi tantangan yang berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Di banyak kelas, siswa masih menunjukkan kecenderungan untuk bersikap pasif dan kurang berpartisipasi secara aktif,

terutama ketika pembelajaran berlangsung dalam format yang berpusat pada penjelasan guru dan latihan tertulis. Kondisi ini membatasi kesempatan siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara langsung dalam komunikasi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keterlibatan siswa merupakan faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran bahasa asing, karena siswa yang terlibat secara aktif memiliki lebih banyak kesempatan untuk mempraktikkan bahasa dan mengembangkan kemampuan komunikatif mereka (Han, 2021; Liu et al., 2021; Xuan Mai et al., 2024). Sebaliknya, ketika siswa cenderung pasif, kesempatan untuk menggunakan bahasa secara bermakna menjadi terbatas, sehingga perkembangan kemampuan berbicara dan kepercayaan diri siswa juga terhambat (Hanh, 2020; Vo, 2022).

Kondisi serupa juga ditemukan di SMP Negeri 49 Maluku Tengah. Berdasarkan pengamatan awal dan diskusi dengan guru, siswa cenderung kurang berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran bahasa Inggris berlangsung. Sebagian besar siswa masih ragu untuk berbicara menggunakan bahasa Inggris, bahkan dalam bentuk kalimat sederhana. Keraguan ini sering berkaitan dengan kurangnya rasa percaya diri, kekhawatiran membuat kesalahan, serta keterbatasan kosakata, yang merupakan faktor umum yang memengaruhi partisipasi siswa dalam kelas bahasa asing (Vo, 2022; Xuan Mai et al., 2024). Selain itu, aktivitas pembelajaran yang didominasi oleh penjelasan guru dan pengerjaan latihan tertulis membuat interaksi antar siswa relatif terbatas. Akibatnya, suasana kelas belum sepenuhnya mendukung penggunaan bahasa Inggris secara komunikatif, dan siswa belum memiliki banyak kesempatan untuk membangun kepercayaan diri melalui praktik komunikasi secara langsung (Han, 2021).

Untuk mengatasi kondisi tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dan menggunakan bahasa Inggris dalam situasi yang lebih interaktif. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan *board games* dan aktivitas *ice breaking* sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Aktivitas berbasis permainan memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara alami, bekerja sama dengan teman, serta menggunakan bahasa Inggris dalam konteks yang lebih bermakna. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan partisipasi siswa, menciptakan interaksi yang lebih aktif, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggunakan bahasa secara lebih komunikatif (Chao & Fan, 2020; Cordoba et al., 2024; Pittayanantakul & Phusawisot, 2024). Selain itu, aktivitas berbasis permainan dan gamification juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan partisipasi dalam pembelajaran bahasa Inggris, termasuk dalam konteks pendidikan di Indonesia (Patty et al., 2024; Patty & Matatula, 2025). Aktivitas *ice breaking* juga diketahui efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif (Adi et al., 2021; Nasihah et al., 2026; Sasan et al., 2023).

Penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa juga sejalan dengan prinsip pembelajaran komunikatif, yang menempatkan penggunaan bahasa sebagai bagian dari interaksi sosial di kelas. Melalui aktivitas yang melibatkan kerja sama, kompetisi ringan, dan komunikasi langsung, siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan bahasa Inggris secara lebih spontan dan bermakna. Penelitian menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan dapat meningkatkan willingness to communicate, motivasi belajar, serta mengurangi kecemasan siswa ketika menggunakan bahasa asing (Ahmed et al., 2022; Liu et al., 2021; Morocho Tipán & Argudo-Serrano, 2025). Selain itu, suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan membantu siswa merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi, sehingga mereka lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris (Chao & Fan, 2020; Patty & Matatula, 2025; Pittayanantakul & Phusawisot, 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui implementasi *board games* dan aktivitas *ice breaking* dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 49 Maluku Tengah. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong penggunaan bahasa Inggris secara lebih aktif melalui aktivitas yang bersifat interaktif dan kolaboratif. Dengan menyediakan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional, kegiatan ini diharapkan dapat membantu siswa menjadi lebih percaya diri, lebih aktif berpartisipasi, serta lebih terbiasa menggunakan bahasa Inggris dalam konteks komunikasi yang nyata, sebagaimana ditunjukkan dalam berbagai penelitian yang menekankan pentingnya aktivitas pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan dalam meningkatkan keterlibatan siswa (Patty et al., 2024; Pittayanantakul & Phusawisot, 2024).

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 49 Maluku Tengah pada tanggal 10 November 2025 dengan melibatkan 80 siswa kelas VIII sebagai peserta kegiatan. Sekolah ini berlokasi di Kabupaten Maluku Tengah, Provinsi Maluku. Lokasi kegiatan dipilih berdasarkan kebutuhan sekolah untuk mengembangkan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Peta lokasi kegiatan disajikan pada Gambar 1 untuk memberikan gambaran konteks geografis pelaksanaan kegiatan.



Gambar 1. Peta lokasi SMP Negeri 49 Maluku Tengah sebagai lokasi kegiatan pengabdian

Kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif, di mana siswa dilibatkan secara langsung dalam aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Pendekatan ini dirancang untuk mendorong interaksi antar siswa dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk menggunakan bahasa Inggris dalam konteks yang lebih komunikatif. Tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang memandu jalannya kegiatan, memberikan instruksi, serta mendukung partisipasi aktif siswa selama kegiatan berlangsung.

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap refleksi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah serta menyiapkan media pembelajaran berupa *board games* dan aktivitas *ice breaking* yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan pembelajaran interaktif yang melibatkan permainan berbasis bahasa dan aktivitas komunikasi kelompok. Tahap refleksi dilakukan setelah kegiatan selesai untuk mengamati respons siswa terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.

Data kegiatan diperoleh melalui observasi langsung selama pelaksanaan kegiatan berlangsung. Observasi difokuskan pada keterlibatan siswa dalam aktivitas, interaksi antar siswa, serta penggunaan bahasa Inggris selama kegiatan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan tingkat keterlibatan siswa dan respons mereka terhadap penggunaan *board games* dan aktivitas *ice breaking* dalam pembelajaran bahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui integrasi aktivitas ice breaking dan board games dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 49 Maluku Tengah menunjukkan adanya dinamika keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Respons siswa terhadap aktivitas yang diberikan memperlihatkan perubahan secara bertahap, terutama dalam hal partisipasi, interaksi kelompok, dan penggunaan bahasa Inggris dalam komunikasi sederhana. Pengamatan selama kegiatan memberikan gambaran tentang bagaimana siswa beradaptasi dengan aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif dan kolaboratif.

Respons Awal Siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran

Pada tahap awal kegiatan, sebagian besar siswa belum menunjukkan keterlibatan aktif dan cenderung memperhatikan fasilitator tanpa memberikan respons verbal yang signifikan. Ketika fasilitator mengajukan pertanyaan sederhana dalam bahasa Inggris, hanya beberapa siswa yang mencoba merespons, sementara sebagian besar siswa terlihat menunggu respons dari teman sebaya sebelum berpartisipasi. Kondisi ini mencerminkan fenomena umum dalam pembelajaran bahasa asing, di mana siswa sering mengalami keengganan untuk berbicara karena kurangnya kepercayaan diri dan kekhawatiran melakukan kesalahan dalam penggunaan bahasa target (Collante-Caiafa et al., 2020; Peng, 2024). Giantari et al. (2023) juga menjelaskan bahwa keraguan untuk berbicara merupakan hambatan yang sering dialami siswa EFL, terutama pada tahap awal penggunaan

bahasa Inggris dalam konteks komunikasi langsung. Selain itu, Tews (2022) menekankan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa berkembang secara bertahap seiring meningkatnya rasa percaya diri dan kenyamanan dalam lingkungan belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterlibatan awal siswa masih berada pada tahap adaptasi dan belum menunjukkan partisipasi aktif secara konsisten. Situasi awal kegiatan dan posisi siswa yang masih berfokus pada fasilitator ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Kondisi awal siswa selama tahap pengenalan kegiatan

Selain keterbatasan partisipasi verbal, penggunaan bahasa Indonesia masih dominan dalam interaksi awal antar siswa, terutama ketika mereka mencoba memahami instruksi kegiatan atau berdiskusi dengan teman sebaya. Hanh (2020) menjelaskan bahwa penggunaan bahasa pertama merupakan bagian dari proses transisi yang umum terjadi ketika siswa belum sepenuhnya merasa nyaman menggunakan bahasa target. Dalam situasi ini, bahasa pertama berfungsi sebagai alat bantu untuk memahami konteks pembelajaran sebelum siswa mulai menggunakan bahasa Inggris secara lebih aktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan waktu untuk menyesuaikan diri dengan situasi pembelajaran yang menuntut penggunaan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi utama. Setelah siswa dibagi ke dalam kelompok kecil, keterlibatan mulai menunjukkan perkembangan awal, terutama dalam bentuk peningkatan interaksi antar siswa. Beberapa studi menjelaskan bahwa kerja kelompok dapat membantu mengurangi hambatan partisipasi karena siswa merasa lebih nyaman berinteraksi dalam lingkungan yang lebih kecil (Giantari et al., 2023; Tews, 2022). Interaksi dalam kelompok memberikan kesempatan bagi siswa untuk mulai mencoba menggunakan bahasa Inggris secara bertahap, meskipun masih dalam bentuk yang sederhana. Tahap ini menjadi dasar penting bagi perkembangan keterlibatan siswa pada tahap kegiatan berikutnya.

Pelaksanaan Aktivitas Ice breaking dan Dampaknya terhadap Interaksi Siswa

Aktivitas *ice breaking* dilaksanakan sebagai tahap transisi untuk membantu siswa beradaptasi dengan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif. Pada tahap awal aktivitas, sebagian siswa masih menunjukkan keraguan untuk berbicara menggunakan bahasa Inggris, terutama ketika diminta untuk memperkenalkan diri atau merespons pertanyaan secara langsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi dalam interaksi sosial di kelas. Mepieza (2023) menjelaskan bahwa siswa sering mengalami hambatan partisipasi pada tahap awal pembelajaran interaktif karena kurangnya pengalaman menggunakan bahasa target dalam komunikasi langsung. Al Ghifarah & Pusparini (2023) juga menemukan bahwa siswa cenderung menunjukkan keraguan ketika harus berbicara menggunakan bahasa Inggris dalam konteks yang melibatkan interaksi langsung dengan teman sebaya. Namun, setelah beberapa siswa mulai berpartisipasi dan menerima respons positif dari fasilitator, suasana kelas mulai berubah secara bertahap. Perubahan ini menunjukkan bahwa dukungan lingkungan belajar yang positif dapat membantu meningkatkan kesiapan siswa untuk berpartisipasi.



Gambar 3. Pelaksanaan aktivitas *ice breaking* dalam formasi interaktif

Perubahan keterlibatan menjadi lebih jelas ketika aktivitas *ice breaking* dilanjutkan dengan kegiatan yang menuntut interaksi langsung antar siswa, seperti Human Bingo. Dalam aktivitas ini, siswa mulai bergerak dan berinteraksi dengan teman sebaya menggunakan ungkapan bahasa Inggris sederhana untuk menyelesaikan tugas permainan. Aktivitas *ice breaking* dalam formasi interaktif yang memungkinkan komunikasi langsung antar siswa ditunjukkan pada Gambar 3. Sasan et al. (2023) menjelaskan bahwa aktivitas *ice breaking* dapat meningkatkan partisipasi siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendukung komunikasi langsung. Zulfadli et al. (2024) juga menunjukkan bahwa aktivitas interaktif dapat membantu siswa mengembangkan keterlibatan melalui pengalaman komunikasi langsung. Sejalan dengan hal tersebut, (Nurhayati & Haifaturrahmah, 2025) menemukan bahwa *ice breaking* dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung partisipasi siswa. Leba & Ardhy (2024) menambahkan bahwa suasana belajar yang santai dapat membantu siswa merasa lebih nyaman dalam menggunakan bahasa target. Perubahan ini menunjukkan bahwa *ice breaking* berperan penting dalam membantu siswa beradaptasi dengan lingkungan pembelajaran yang interaktif.

Pelaksanaan Board games dan Dinamika Keterlibatan Siswa

Setelah tahap *ice breaking*, kegiatan dilanjutkan dengan *board games* sebagai aktivitas utama untuk mendorong penggunaan bahasa Inggris dalam interaksi kelompok. Pembagian siswa ke dalam kelompok kecil menciptakan kondisi yang mendorong setiap siswa untuk berpartisipasi dalam permainan dan berkontribusi dalam interaksi kelompok. Pada tahap awal permainan, beberapa siswa masih menunjukkan keraguan dan cenderung mengamati teman sebaya sebelum berpartisipasi secara aktif. Namun, seiring berjalannya permainan, keterlibatan siswa mulai meningkat dan interaksi antar anggota kelompok menjadi lebih aktif. Wong & Yunus (2021) menjelaskan bahwa *board games* menyediakan konteks interaksi yang memungkinkan siswa menggunakan bahasa secara lebih alami melalui aktivitas kolaboratif. Pittayanantakul & Phusawisot (2024) juga menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan menciptakan kebutuhan komunikasi yang mendorong penggunaan bahasa secara lebih spontan. Pelaksanaan *board games* dalam kelompok kecil ditunjukkan pada Gambar 4, yang memperlihatkan interaksi antar siswa selama kegiatan berlangsung.



Gambar 4. Pelaksanaan *board games* dalam kelompok kecil

Selama permainan berlangsung, siswa mulai menggunakan bahasa Inggris untuk berdiskusi, memberikan respons, dan menyelesaikan tugas permainan bersama anggota kelompok. Penggunaan bahasa dalam konteks ini tidak muncul sebagai respons terhadap fasilitator, tetapi sebagai bagian dari interaksi sosial antar siswa. Chao & Fan (2020) menjelaskan bahwa aktivitas berbasis permainan dapat membantu mengurangi kecemasan siswa dan meningkatkan kesiapan mereka untuk menggunakan bahasa Inggris.Ahmed et al. (2022) juga menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang santai dapat membantu siswa merasa lebih nyaman dalam menggunakan bahasa asing. Sejumlah penelitian mencatat bahwa aktivitas berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa dengan menyediakan lingkungan belajar yang mendukung kolaborasi (Kaya & Sagnak, 2022; Mammadova, 2024). Interaksi yang terjadi selama permainan menunjukkan bahwa siswa mulai menggunakan bahasa Inggris secara lebih aktif dalam komunikasi kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa *board games* dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif.

Perubahan Keterlibatan dan Penggunaan Bahasa Inggris oleh Siswa

Pada tahap awal kegiatan, keterlibatan siswa masih terbatas dan sebagian besar siswa menunjukkan kecenderungan untuk menunggu arahan fasilitator sebelum berpartisipasi. Respons verbal yang diberikan umumnya singkat dan muncul terutama ketika siswa diminta secara langsung untuk menjawab pertanyaan atau mengikuti instruksi. Interaksi antar siswa juga masih terbatas, dan sebagian siswa terlihat ragu untuk menggunakan bahasa Inggris dalam komunikasi sederhana. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa masih berada pada tahap adaptasi terhadap aktivitas pembelajaran yang menuntut penggunaan bahasa Inggris secara aktif. Pola partisipasi seperti ini merupakan karakteristik yang umum dalam pembelajaran bahasa asing, di mana siswa cenderung menunggu arahan sebelum menggunakan bahasa target secara spontan (Kaur & Abdul Aziz, 2020; Peng, 2024).

Seiring pelaksanaan aktivitas *ice breaking* dan *board games*, keterlibatan siswa mulai menunjukkan perubahan yang lebih jelas. Siswa mulai berinteraksi dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan tugas permainan, termasuk berdiskusi, memberikan respons terhadap pertanyaan, dan membantu anggota kelompok lain memahami instruksi permainan. Dalam beberapa kelompok, siswa terlihat mencoba menggunakan kosakata bahasa Inggris yang relevan dengan aktivitas permainan, meskipun masih dalam bentuk ungkapan sederhana. Interaksi yang terjadi tidak lagi terbatas pada respons terhadap fasilitator, tetapi berkembang menjadi komunikasi antar siswa dalam konteks kerja kelompok. Perubahan ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif. Temuan ini sejalan dengan Yang et al. (2024), yang menjelaskan bahwa aktivitas berbasis interaksi dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa melalui penggunaan bahasa dalam konteks komunikasi yang bermakna. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan dapat membantu mendorong partisipasi siswa melalui interaksi kolaboratif (Giantari et al., 2023; Pittayanantakul & Phusawisot, 2024).

Selain peningkatan partisipasi, penggunaan bahasa Inggris oleh siswa juga menunjukkan perkembangan selama kegiatan berlangsung. Pada tahap awal, penggunaan bahasa Inggris masih terbatas dan lebih sering muncul sebagai respons terhadap fasilitator. Namun, selama aktivitas kelompok berlangsung, siswa mulai menggunakan bahasa Inggris sebagai bagian dari interaksi dengan anggota kelompok, terutama untuk merespons pertanyaan, memberikan instruksi sederhana, dan menyelesaikan tugas permainan. Dalam beberapa kelompok, siswa juga terlihat saling membantu dengan memberikan contoh atau mengulangi ungkapan bahasa Inggris yang digunakan dalam permainan. Interaksi ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa Inggris mulai berkembang sebagai bagian dari komunikasi kelompok, bukan hanya sebagai respons terhadap instruksi fasilitator. Zhang & Hasim (2023) menjelaskan bahwa interaksi antar siswa memainkan peran penting dalam mendukung penggunaan bahasa target dalam pembelajaran bahasa asing. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan dapat menyediakan konteks yang mendukung penggunaan bahasa secara lebih aktif dan bermakna (Kaya & Sagnak, 2022; Mammadova, 2024; Wong & Yunus, 2021).

Implikasi Pedagogis dari Penggunaan Board games dan Ice Breaking

Perubahan pola partisipasi yang diamati selama kegiatan menunjukkan bahwa karakteristik aktivitas pembelajaran berperan penting dalam membentuk cara siswa terlibat dalam pembelajaran bahasa Inggris. Ketika kegiatan masih bersifat pengenalan dan berpusat pada fasilitator, sebagian besar siswa cenderung menunggu arahan sebelum berpartisipasi. Namun, ketika aktivitas beralih ke bentuk permainan yang menuntut interaksi langsung, siswa mulai terlibat dalam komunikasi dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan tugas permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa berkembang ketika pembelajaran memberikan ruang bagi mereka untuk berinteraksi dan menggunakan bahasa sebagai bagian dari aktivitas, bukan hanya sebagai respons terhadap instruksi. Cabrera-Solano (2022) menjelaskan bahwa aktivitas berbasis permainan dapat mendorong penggunaan bahasa secara komunikatif karena siswa menggunakan bahasa untuk mencapai tujuan tertentu dalam interaksi.

Penggunaan *board games* dalam kegiatan ini juga menciptakan situasi di mana bahasa Inggris digunakan sebagai bagian dari interaksi antar siswa. Dalam konteks permainan, siswa perlu bertanya, merespons, dan berdiskusi dengan anggota kelompok, sehingga penggunaan bahasa muncul sebagai bagian dari aktivitas yang mereka lakukan bersama. Wong & Yunus (2021) menjelaskan bahwa *board games* menyediakan konteks yang mendukung penggunaan bahasa

secara lebih alami karena siswa menggunakan bahasa sebagai bagian dari aktivitas sosial. Kaya & Sagnak (2022) juga menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa karena aktivitas tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih terbuka dan mendukung keterlibatan.

Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas seperti *ice breaking* dan *board games* dapat membantu menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Melalui aktivitas yang melibatkan interaksi langsung, siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan bahasa Inggris dalam situasi yang lebih bermakna dan tidak terbatas pada interaksi dengan guru atau fasilitator. Ahmed et al. (2022) menjelaskan bahwa lingkungan belajar yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dapat membantu mengurangi kecemasan dan meningkatkan kesiapan mereka untuk menggunakan bahasa asing. Selain itu, sejumlah penelitian menekankan bahwa aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif dan kolaboratif dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris (Patty et al., 2024; Patty & Matatula, 2025). Dengan demikian, penggunaan aktivitas berbasis permainan dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris yang lebih partisipatif, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing di tingkat sekolah menengah pertama.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui implementasi board games dan aktivitas ice breaking dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 49 Maluku Tengah menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Pada tahap awal, sebagian besar siswa masih menunjukkan keraguan untuk berpartisipasi dan menggunakan bahasa Inggris. Namun, setelah mengikuti rangkaian aktivitas interaktif, siswa mulai menunjukkan peningkatan partisipasi, interaksi antar kelompok, serta kesiapan untuk menggunakan bahasa Inggris dalam komunikasi sederhana. Aktivitas ice breaking berperan dalam membantu siswa beradaptasi dengan lingkungan belajar yang lebih terbuka, sedangkan board games menyediakan konteks interaksi yang mendorong penggunaan bahasa Inggris secara lebih alami. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif dan kolaboratif dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan mendukung penggunaan bahasa Inggris dalam konteks komunikasi.

SARAN

Guru disarankan mengintegrasikan board games dan aktivitas ice breaking sebagai bagian dari strategi pembelajaran bahasa Inggris untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendukung keterlibatan serta kepercayaan diri siswa. Kegiatan pengabdian selanjutnya perlu melibatkan evaluasi yang lebih sistematis untuk mengukur dampak aktivitas berbasis permainan terhadap perkembangan kemampuan bahasa siswa secara lebih terukur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SMP Negeri 49 Maluku Tengah atas kerja sama dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan ini. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Pattimura, yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Adi, M. S., Susanti, R. A., & Jannah, Q. (2021). The Effectiveness of Ice Breaking to Increase Students' Motivation in Learning English. *International Journal of English Education and Linguistics (IJoEEL)*, *3*(1), 31–38. https://doi.org/10.33650/ijoeel.v3i1.2256

Ahmed, A. A. A., Ampry, E. S., Komariah, A., Hassan, I., Thahir, I., Hussein Ali, M., Fawzi Faisal, A., & Zafarani, P. (2022). Investigating the Effect of Using Game-Based Learning

on EFL Learners' Motivation and Anxiety. *Education Research International*, *2022*, 1–9. https://doi.org/10.1155/2022/6503139

Al Ghifarah, N., & Pusparini, R. (2023). Students' Perception towards the Role of Ice Breaking Activities in Learning English at Senior High School. *Journal of English Language Teaching and Literature (JELTL)*, *6*(2), 118–128. https://doi.org/10.47080/jeltl.v6i2.2793

Cabrera-Solano, P. (2022). Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of Genially Games in English as a Foreign Language Instruction. *International Journal of Educational Methodology*, *8*(4), 719–729. https://doi.org/10.12973/ijem.8.4.719

Chao, C., & Fan, S. (2020). The Effects of Integrating Board Games into Ice-breaking Activities in a Fifth-Grade English Class to Reduce Students' Anxieties. *English Language Teaching*, *13*(9), 40. https://doi.org/10.5539/elt.v13n9p40

Collante-Caiafa, C. E., Quiroz-Lara, D., Caro-Oviedo, K., & Villalba-Villadiego, N. (2020). Factors generating reluctance in the oral participation in an english class. *Educación y Humanismo*, *22*(39). https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.4302

Cordoba, E., Mayorga, E., & Ruiz, N. (2024). Unlocking Practical Implications of Digital Game-Based Learning in EFL Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, *23*(12), 23–37. https://doi.org/10.26803/ijlter.23.12.2

Giantari, K., Kurniawan, E., & Suherdi, D. (2023). Factors Affecting Students' Reluctance to Speak English in Classroom Interactions. *Tell-Us Journal*, *9*(2), 285–300. https://doi.org/10.22202/tus.2023.v9i2.6712

Han, K. (2021). Fostering Students' Autonomy and Engagement in EFL Classroom Through Proximal Classroom Factors: Autonomy-Supportive Behaviors and Student-Teacher Relationships. *Frontiers in Psychology*, *12*, 767079. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.767079

Hanh, N. T. (2020). Silence is Gold?: A Study on Students' Silence in EFL Classrooms. *International Journal of Higher Education*, *9*(4), 153. https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n4p153

Kaur, D., & Abdul Aziz, A. (2020). The Use of Language Game in Enhancing Students' Speaking Skills. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, *10*(12), Pages 687-706. https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v10-i12/8369

Kaya, G., & Sagnak, H. C. (2022). Gamification in English as Second Language Learning in Secondary Education Aged Between 11-18: A Systematic Review Between 2013-2020. *International Journal of Game-Based Learning*, *12*(1), 1–14. https://doi.org/10.4018/IJGBL.294010

Leba, W. E., & Ardhy, A. A. S. (2024). Chill to Thrill: How Ice-breaking Transforms TOEFL Preparation and Student Engagement. *Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature Studies*, *4*(1), 1. https://doi.org/10.30984/jeltis.v4i1.2960

Liu, F., Vadivel, B., Rezvani, E., & Namaziandost, E. (2021). Using Games to Promote English as a Foreign Language Learners' Willingness to Communicate: Potential Effects and Teachers' Attitude in Focus. *Frontiers in Psychology*, *12*, 762447. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.762447

Mammadova, R. (2024). Engaging Learners: Teaching English Through Interactive Games. *Acta Globalis Humanitatis et Linguarum*, *1*(1), 116–123. https://doi.org/10.69760/aghel.024057

Mepieza, R. Y. (2023). The Power of Ice Breaker Activity: Examining the Impact of Icebreakers on Student Participation and Engagement in the Classroom. *European Journal of Learning on History and Social Sciences*, *1*(1), 22–36. https://doi.org/10.61796/ejlhss.v1i1.8

Morocho Tipán, S. C., & Argudo-Serrano, J. C. (2025). Exploring the effects of competitive and collaborative speaking activities in EFL students' motivation and self-efficacy. *Religación*, *10*(46), e2501452. https://doi.org/10.46652/rgn.v10i46.1452

Nasihah, D., Tabrani, A., & Shulton, A. (2026). Pendampingn Belajar Bahasa Inggris Siswa SMA Babussalam Dengan Prinsip Frugal Learning. *Jurnal Medika: Medika*, *5*(1), 1263–1271. https://doi.org/10.31004/nmvby637

Nurhayati, N., & Haifaturrahmah, H. (2025). Pengaruh Ice Breaking terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, *7*(4). https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.586

Patty, J., Lekatompessy, F. M., & Lekatompessy, J. (2024). Pembelajaran Bahasa Inggris Yang Menyenangkan Bagi Siswa SD Inpres Werwaru Kabupaten Maluku Barat Daya. *Jurnal Abdimas Indonesia*, *4*(2), 114–121. https://doi.org/10.53769/jai.v4i2.621

Patty, J., & Matatula, M. Y. (2025). The Effectiveness and Implementation of Gamification in Higher Education English Learning. *Huele: Journal of Applied Linguistics, Literature and Culture*, *5*(2), 123–138. https://doi.org/10.30598/huele.v5.i2.p123-138

Peng, Y. (2024). Balancing silence and participation: Enhancing classroom engagement among Chinese EFL students. *Journal of Silence Studies in Education*, *4*(1), 24–38. https://doi.org/10.31763/jsse.v4i1.112

Pittayanantakul, N., & Phusawisot, P. (2024). The Effect of Board Games on Speaking Skills of Thai EFL Primary Students. *Journal of Education and Learning*, *13*(6), 227. https://doi.org/10.5539/jel.v13n6p227

Sasan, J. M. V., Tugbong, G. M., & Alistre, K. L. C. (2023). An Exploration Of Icebreakers And Their Impact On Student Engagement In The Classroom. *International Journal of Social Service and Research*, *3*(11), 2921–2930. https://doi.org/10.46799/ijssr.v3i11.566

Tews, T. (2022). EFL students' reluctance to speak in the classroom—A lesson not learned? *Educational Role of Language Journal*, *2021–2*(6), 39–41. https://doi.org/10.36534/erlj.2021.02.03

Vo, T. A. D. (2022). Student's Attitudes towards Communicative Activities on EFL Student's Speaking Performance. *International Journal of Language Instruction*, *1*(1), 143–154. https://doi.org/10.54855/ijli.221112

Wong, C. H. T., & Yunus, M. M. (2021). Board Games in Improving Pupils' Speaking Skills: A Systematic Review. *Sustainability*, *13*(16), 8772. https://doi.org/10.3390/su13168772

Xuan Mai, L., Ngoc, L. K., & Thao, L. T. (2024). Factors Hindering Student Participation in English-Speaking Classes: Student and Lecturer Perceptions. *Sage Open*, *14*(3), 21582440241266297. https://doi.org/10.1177/21582440241266297

Yang, L., Li, R., & Zhou, Y. (2024). Research trends of game-based language learning in K-12 education: A systematic review of SSCI articles during 2009–2022. *Journal of Computer Assisted Learning*, *40*(3), 1218–1230. https://doi.org/10.1111/jcal.12944

Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology*, *13*, 1030790. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790

Zulfadli, N. E., Farizawati, & Jamaliah. (2024). The Efficacy of Ice-breaking Activities in Enhancing Students' Motivation for English Language Acquisition. *English Education and Applied Linguistics Journal (EEAL Journal)*, *7*(2), 79–84. https://doi.org/10.31980/eeal.v7i2.1532