(cc) BY
Copyright © 2025 pada penulis
***Madaniya*, Vol. 6, No. 4, November 2025**

Pembelajaran Bahasa Inggris "*Game-based Fun Learning*" untuk Siswa SD di Daerah Destinasi Wisata Rammang Rammang Maros

Rina Asrini Bakri [1]*, Hasruddin Nur [2], Fitriani [3], Jafar [4], Sumirna [5]

[1–4] Universitas Negeri Makassar
[5] Universitas Muslim Indonesia

***** rina.asrini@unm.ac.id

Abstrak

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini berfokus pada pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan (*game based fun learning*) untuk siswa sekolah dasar di kawasan destinasi wisata Rammang-Rammang, Kabupaten Maros. Berangkat dari kebutuhan komunikasi dasar dengan wisatawan serta perlunya strategi belajar yang menyenangkan dan komunikatif, program ini bertujuan meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterampilan berbahasa Inggris awal (kosakata tematik, ungkapan sopan, pelafalan, serta respons lisan sederhana). Metode yang digunakan bersifat deskriptif-partisipatif. Kegiatan meliputi asesmen kebutuhan melalui observasi, implementasi paket permainan komunikatif seperti *greeting bingo, tourist guide roleplay, direction boardgame, treasure hunt dwibahasa*, dan permainan TPR (*Total Physical Responses*) serta evaluasi melalui lembar observasi kinerja lisan, dan kuisioner motivasi. Hasil menunjukkan peningkatan nyata pada keterlibatan belajar, keberanian menyapa dan bertanya jawab, serta penguasaan kosakata dasar yang relevan dengan konteks wisata (mengucap salam, menunjukkan arah jalan, benda/objek wisata, layanan sederhana). Siswa tampil lebih percaya diri dalam memperkenalkan lingkungan sekitar kepada turis. Program menghasilkan modul permainan dan kartu frasa dwibahasa sebagai luaran yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Disimpulkan bahwa penggunaan *game-based fun learning* efektif sebagai strategi rendah biaya untuk membangun kesiapan komunikasi Bahasa Inggris pada siswa SD di kawasan wisata, sekaligus memperkuat peran akademisi sebagai mitra ekosistem pariwisata ramah anak. Model ini berpotensi direplikasi di destinasi lain dan diadaptasi untuk jenjang lebih tinggi, termasuk pendidikan vokasi yang membutuhkan kesiapan komunikasi internasional.

Kata Kunci: *game, fun learning, siswa SD, Bahasa Inggris*

Pendahuluan

Rammang-Rammang yang terletak di Kabupaten Maros dikenal sebagai salah satu destinasi wisata karst terindah di Indonesia. Arus kunjungan wisatawan baik domestik maupun mancanegara mendorong kebutuhan layanan komunikasi dasar yang ramah, informatif, dan mudah dipahami. Dalam konteks ini, kemampuan berbahasa Inggris menjadi kompetensi penting yang perlu ditanamkan sejak dini pada anak-anak di wilayah destinasi. Pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar (SD) di kawasan wisata

bukan semata urusan akademik, tetapi juga investasi sosial-budaya: membangun keberanian berinteraksi, menumbuhkan kebanggaan pada daerah, serta menyiapkan generasi yang mampu menjadi "tuan rumah" yang baik di kampung halamannya.

Namun realitas di lapangan menunjukkan beberapa tantangan. Pertama, akses terhadap strategi belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak masih terbatas. Pembelajaran sering kali berpusat pada hafalan kosakata dan latihan tertulis, sehingga kesempatan untuk praktik lisan yang bermakna kurang terfasilitasi. Kedua, motivasi belajar bahasa asing di usia dini sangat dipengaruhi oleh pengalaman emosional positif di kelas suasana yang tegang, materi yang terlalu abstrak, atau beban evaluasi yang berat cenderung menurunkan partisipasi. Ketiga, guru membutuhkan contoh-contoh aktivitas yang siap pakai, mudah direplikasi, dan memanfaatkan sumber daya lokal yang sederhana. Karena itu diperlukan intervensi berbasis pengabdian masyarakat yang secara langsung memperkuat kapasitas sekolah dan guru, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang "*fun* dan *communicative*" bagi siswa.

Urgensi pelaksanaan program ini berangkat dari beberapa pertimbangan strategis. (1) Rammang-Rammang berada pada lintasan ekowisata yang terus berkembang; tanpa kesiapan komunikasi dasar, kesempatan interaksi berkualitas dengan wisatawan akan terlewat dan nilai tambah bagi komunitas sulit terwujud. (2) Masa SD merupakan periode jendela emas pemerolehan Bahasa, intervensi yang tepat pada tahap ini akan memberi dampak jangka panjang pada kepercayaan diri dan kecakapan komunikatif anak. (3) Ketimpangan akses sumber belajar dan pelatihan guru di wilayah non-perkotaan menuntut solusi berbiaya rendah yang dapat direplikasi; *game-based fun learning* menjawab kebutuhan tersebut karena dapat dilaksanakan dengan alat sederhana dan bahan lokal. (4) Pemulihan ekosistem sekolah pascapandemi memerlukan pendekatan yang mengembalikan kegembiraan belajar sekaligus menumbuhkan kompetensi abad-21 (kolaborasi, komunikasi, kreativitas). (5) Program ini selaras dengan penguatan profil Pelajar Pancasila khususnya dimensi bernalar kritis, kreatif, dan berkebinekaan global sehingga relevan dengan kebijakan pendidikan nasional. Tanpa intervensi semacam ini, risiko yang muncul adalah berlanjutnya praktik menghafal yang tidak komunikatif, serta rendahnya keberanian siswa untuk menyapa, bertanya, dan menjawab dalam situasi nyata di lingkungan wisata.

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini merespons kebutuhan tersebut melalui pendekatan *game-based fun learning* untuk pembelajaran bahasa Inggris pada siswa SD di kawasan wisata Rammang-Rammang. Esensinya adalah menjadikan kelas sebagai ruang bermain yang terstruktur: permainan dipakai sebagai medium komunikasi, bukan sekadar hiburan. Aktivitas didesain untuk memantik rasa ingin tahu, mendorong interaksi, dan menurunkan hambatan afektif seperti, rasa malu, dan takut salah. Dengan demikian, siswa terdorong untuk mencoba, berlatih, dan mengulang ungkapan-ungkapan bahasa target secara alami dalam konteks yang bermakna. Prinsip komunikatif dipegang kuat: fokus pada makna dan fungsi bahasa dalam situasi nyata, penggunaan tugas kolaboratif, serta umpan balik yang suportif terhadap upaya berkomunikasi.

Game-based fun learning juga relevan dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar. Pada usia ini, pembelajaran yang melibatkan gerak tubuh, visual, dan permainan peran cenderung meningkatkan atensi dan retensi. Oleh karena itu, paket kegiatan dalam PKM ini memadukan permainan seperti *greeting bingo, tourist guide role-play, direction*

boardgame, treasure hunt dwibahasa di lingkungan sekolah, lagu/*chant* berirama, hingga aktivitas Total Physical Response (TPR). Materi kosakata memuat tentang tema yang dekat dengan dunia siswa dan konteks wisata: salam dan perkenalan, arah dan lokasi, benda-benda sekitar, nama tempat, serta frasa layanan sederhana seperti *Can I help you*?, *This way, please, atau Welcome to* Rammang-Rammang. Strategi ini bukan hanya meningkatkan keterampilan bahasa, tetapi juga menghubungkan pelajaran dengan identitas lokal dan praktik keramahtamahan.

PKM ini menargetkan anak-anak usia sekolah dasar di kawasan destinasi wisata sebagai populasi sasaran, dan seluruh kegiatan dilaksanakan di luar jam sekolah di balai Pokdarwis Rammang Rammang ruang terbuka tanpa melibatkan guru dengan pendampingan orangtua/wali. Rangkaian dimulai dengan asesmen kebutuhan singkat bersama orang tua, pengelola destinasi, dan perangkat desa untuk memetakan level kemampuan, minat anak, serta konteks komunikasi yang paling dibutuhkan di lingkungan wisata. Selanjutnya, tim PKM (dosen/mahasiswa) merancang dan memfasilitasi langsung sesi *game-based fun learning* bagi anak, mencakup orientasi, demonstrasi, dan praktik terstruktur melalui permainan komunikatif. Model ini memastikan alih pengetahuan berjalan efektif dari tim kepada peserta, sekaligus menampung umpan balik komunitas untuk penyempurnaan materi. Untuk keberlanjutan, seluruh perangkat (kartu frasa, lembar permainan, panduan aktivitas) didesain berbiaya rendah, mudah digandakan, dan dapat digunakan secara mandiri dengan pendamping komunitas orang tua, atau pemandu lokal tanpa ketergantungan pada jadwal sekolah; paket juga dilengkapi petunjuk singkat bagi relawan agar aktivitas dapat direplikasi dan disesuaikan dengan tema lokal.

Dampak yang dituju bersifat bertahap. Pada tingkat afektif, siswa diharapkan menunjukkan peningkatan motivasi, antusiasme, dan kepercayaan diri untuk berbicara. Pada tingkat linguistik, terjadi penguatan kosakata tematik, pengucapan dasar yang lebih jelas, serta kemampuan merespons instruksi dan bertanya-jawab sederhana. Pada tingkat sosial-budaya, tumbuh kesadaran sebagai bagian dari komunitas destinasi wisata yang ramah, sopan, dan bangga terhadap lingkungannya. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Inggris tidak berdiri sendiri, melainkan berkontribusi pada literasi pariwisata anak. memahami bagaimana menyambut tamu, menunjuk arah dengan santun, dan memperkenalkan keunikan tempat tinggalnya.

Urgensi program ini semakin terasa bila melihat dinamika pariwisata berbasis komunitas. Kualitas pengalaman wisatawan sering kali ditentukan oleh interaksi singkat namun berkesan dengan warga setempat, termasuk anak-anak yang ditemui di jalan, dermaga, atau area publik. Ucapan salam sederhana dalam bahasa Inggris dari seorang siswa dapat menjadi "momen kecil" yang memperkuat citra ramah Rammang-Rammang. Di sisi lain, pengalaman positif siswa saat berkomunikasi dengan wisatawan dapat memupuk motivasi intrinsik untuk terus belajar. Dengan kata lain, *game-based fun learning* menciptakan lingkaran kebaikan: suasana belajar yang menyenangkan, keberanian mencoba, peningkatan keterampilan, interaksi bermakna, dan motivasi yang tinggi.

PKM ini mendukung peran perguruan tinggi sebagai penggerak inovasi pembelajaran di masyarakat. Keterlibatan dosen dan mahasiswa bukan hanya memperkaya strategi didaktik, tetapi juga membuka ruang riset terapan tentang efektivitas permainan komunikatif dalam konteks pariwisata pedesaan. Luaran yang ditargetkan modul

permainan, kartu frasa dwibahasa, dan video praktik kelas dapat dipakai lintas sekolah dan menjadi model replikasi di destinasi lain di Sulawesi Selatan.

Berdasarkan latar belakang dan urgensi tersebut, rumusan masalah program ini adalah: bagaimana merancang dan mengimplementasikan pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan yang *fun* dan *communicative* dilaksanakan di luar jam sekolah sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan berbahasa Inggris siswa SD di kawasan wisata Rammang-Rammang? Sejalan dengan itu, tujuan program adalah (1) menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak, (2) memperkuat kompetensi lisan dasar yang relevan dengan konteks wisata setempat, dan (3) menghadirkan paket aktivitas siap pakai (modul permainan, kartu frasa, panduan singkat) yang dapat digunakan secara mandiri oleh pendamping komunitas/relawan/orang tua sehingga mudah direplikasi tanpa ketergantungan pada guru atau jadwal sekolah. Melalui pendekatan yang kontekstual, partisipatif, dan berbiaya rendah, PKM ini diharapkan menjadi langkah nyata menyiapkan generasi muda Rammang-Rammang yang percaya diri, komunikatif, serta siap menjadi duta kecil bagi desanya di mata dunia.

Metode Pelaksanaan

Program dilaksanakan di kawasan destinasi wisata Rammang-Rammang, Kabupaten Maros, terpusat pada balai Pokdarwis Rammang-Rammang ruang terbuka yang aman dan mudah dijangkau komunitas. Seluruh kegiatan berlangsung di luar jam sekolah dan tidak melibatkan guru; fasilitasi dilakukan oleh tim dosen dan mahasiswa bersama relawan komunitas Pokdarwis dengan pendampingan orang tua/wali. Populasi sasaran ialah seluruh anak usia sekolah dasar yang berjumlah 35 orang yang berdomisili di area destinasi, dan seluruh populasi dijadikan sampel (total sampling). Untuk memastikan keterjangkauan layanan, peserta dibagi menjadi 3 kelompok belajar (12–12–11 anak) yang didampingi oleh 4 fasilitator aktif (rasio ±1:12) dan satu koordinator keselamatan/logistik. Kerangka metodologis mengadaptasi alur kerja 6 tahapan Ir. Gatot Murdjito, MS (2012) dan diperkaya prinsip *Participatory Action Research* (Kemmis & McTaggart), siklus *experiential learning* (Kolb), *Communicative Language Teaching* (Harmer; Littlewood), *game-based learning* (Prensky; Gee), *Total Physical Response* (Asher), serta evaluasi CIPP (Stufflebeam).

Rekrutmen dilakukan melalui pengumuman di balai warga dan kelompok sadar wisata. Kriteria meliputi kesiapan mengikuti aktivitas luar ruang ringan serta persetujuan tertulis orang tua/wali. Kegiatan dijadwalkan 6 pertemuan dengan durasi waktu belajar 75 menit, dengan kalender yang disepakati komunitas (sore/akhir pekan). Sebelum intervensi, tim melakukan pra-asesmen singkat (5–7 menit/anak untuk memotret kosakata dasar dan keberanian menyapa menggunakan skala ikon 1–5.

Perangkat pembelajaran mencakup kartu frasa dwibahasa (*flashcard*) (salam, arah, objek wisata, layanan sopan), lembar permainan (*Greeting Bingo, Direction Boardgame, Treasure Hunt* dwibahasa, *Tourist Guide Role play*), serta aktivitas TPR untuk instruksi aksi. Media dibuat berbiaya rendah (kartu gambar lokal, penanda arah, pita lantai, lencana peran) agar mudah digandakan dan direplikasi komunitas. Struktur setiap pertemuan mengikuti siklus pengalaman, refleksi, konseptualisasi, praktik: *warming up* TPR (5–10'), paparan sederhana 6–10 frasa target beserta *drilling* pelafalan/intonasi (±5'), *fun learning*

berbasis *game* dengan rotasi peran dan *recast* korektif (25–40'), refleksi singkat (5–10'), serta tugas rumah kontekstual (3–5') yang ditandai pada kartu kemajuan peserta. Fasilitator memodelkan bahasa, memberi *prompt*, memastikan semua anak berbicara, dan menjaga suasana *fun*.

Monitoring evaluasi mengikuti model CIPP. Instrumen yang digunakan: lembar observasi kinerja lisan (skala 1–5 untuk partisipasi, ketepatan kosakata/ungkapan, pelafalan/intonasi, kemampuan merespons), kuesioner motivasi skor 1–5 (pra–pasca), catatan lapangan, dan cuplikan audio/video (dengan izin orang tua). Analisis deskriptif komparatif menghitung rerata pra–pasca dan persentase peserta yang naik ≥1 tingkat; indikator keberhasilan minimal: kehadiran ≥80%, ≥70% dari 35 anak naik setidaknya satu tingkat pada partisipasi atau kosakata, serta peningkatan skor motivasi. Diseminasi dilakukan lewat sesi berbagi praktik untuk orang tua/relawan dan serah terima *replication kit* (panduan fasilitator, kartu frasa, lembar permainan, *printed media*). Strategi keluar mencakup pembentukan Klub Bahasa bulanan dan penunjukan *local champions* untuk replikasi di dusun lain.

Adapun enam tahapan kerja (adaptasi Ir. Gatot Murdjito, MS, 2012) diringkas sebagai berikut:

1. Analisis situasi lapangan: pemetaan konteks sosial, lokasi aman, dan kebutuhan bahasa dalam interaksi wisata.
2. Identifikasi masalah: penegasan hambatan utama anak (partisipasi, kosakata, pelafalan) melalui observasi, wawancara orang tua/pengelola, dan pra-asesmen 35 anak.
3. Penetapan tujuan spesifik (SMART): peningkatan motivasi/keberanian berbicara, penguatan kosakata & pelafalan dasar, serta respons lisan sederhana relevan wisata.
4. Perancangan & persiapan intervensi: penyusunan perangkat *game-based fun learning*, jadwal 6 sesi pertemuan yakni 1 *greetings*; 2 *directions*; 3 *places/objects*; 4 *polite services*; 5 *treasure hunt* simulasi lapangan; 6 mini *showcase*), logistik, dan rambu etik/proteksi anak.
5. Pelaksanaan kegiatan: rangkaian sesi berbasis permainan komunikatif pada tiga kelompok (12–12–11) dengan *scaffolding* dan umpan balik suportif.
6. Evaluasi, diseminasi & keberlanjutan: penilaian model CIPP, pelaporan hasil pra–pasca (n = 35), serah terima *replication kit*, dan penguatan komunitas untuk replikasi.

Pelaksanaan Kegiatan-kegiatan PKM ini dimulai dengan perkenalan tim dosen PKM yaitu Dr. Rina Asrini Bakri, S.Pd., M.Pd., Dr. Saiful, S.Pd., M.Pd., Dr. Hasruddin, Dr. Fitriani, S.Pd., M.Pd., dan Dr. Jafar, S.Pd., M.Pd., kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi yang diwakili oleh dua orang dosen, yaitu untuk materi *Fun Learning* disampaikan oleh Dr. Saiful, S.Pd., M.Pd., dan materi *direction boardgame, treasure hunt* oleh Dr. Rina Asrini Bakri, S.Pd., M.Pd. Sedangkan dosen lain serta mahasiswa membantu dalam persiapan acara dan memantau jalannya acara. Pada akhir acara, kegiatan ini di isi dengan *game* dan kuis. Bagi siswa yang dapat memenangkan *game* dan menjawab pertanyaan kuis dengan benar diberikan *reward* berupa alat-alat tulis yang dapat mereka gunakan dalam belajar mengajar. Berikut dokumentasi selama kegiatan:




kedaireka
KEGIATAN
PEMBELAJARAN INTI
English For Kids


kedaireka
KEGIATAN
PEMBELAJARAN INTI
English For Kids


kedaireka
KEGIATAN
PEMBELAJARAN INTI
English For Kids


kedaireka
English For Kids
Fun Learning

Hasil dan Pembahasan

Program diikuti oleh 35 siswa SD di kawasan destinasi wisata Rammang-Rammang; seluruh populasi dijadikan sampel (total sampling). Peserta dibagi menjadi tiga kelompok (12–12–11 anak) dan mengikuti enam pertemuan @±75 menit di balai Pokdarwis Rammang-Rammang. Kehadiran stabil pada setiap sesi dan melampaui ambang 80% yang ditetapkan dalam indikator keberhasilan. Pelaksanaan mematuhi SOP keselamatan anak; tidak ada insiden keselamatan yang dilaporkan. Setiap sesi berjalan sesuai rencana: pemanasan TPR, paparan mini frasa target, game komunikatif utama (*Greeting Bingo, Direction Boardgame, Treasure Hunt* dwibahasa, *dan Tourist–Guide Role-play*), refleksi singkat, serta tugas rumah kontekstual.

Hasil observasi menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi dan keberanian berbicara. Anak yang semula hanya menjawab satu kata memulai sapaan. secara mandiri *("Hello, welcome!", "Where are you from?").* Pada simulasi, sebagian besar peserta antusias mengambil peran sebagai "pemandu wisata kecil", mempertahankan 2–3 giliran tanya jawab sederhana. Orang tua dan relawan melaporkan praktik spontan di rumah/lingkungan anak menyapa tamu lokal/pendatang dengan ungkapan yang dipelajari.

Hasil belajar yaitu penguasaan kosakata tematik yang relevan dengan konteks wisata jadi meningkat. Salam dan perkenalan, nama tempat/objek sekitar (dermaga, perahu, gua, bukit karst), kata arah (*left*/*right*/*straight*), preposisi tempat (*near*/*behind*/*in front of*), serta ungkapan sopan (*please*, *excuse me*, *may I help you*?), adalah materi yang telah dipelajari dan dikuasai oleh siswa peserta kegiatan. Respons terhadap instruksi TPR menjadi lebih cepat dan tepat; pelafalan frasa-frasa frekuen (*hello*, *welcome*, *this way please*) terdengar lebih jelas dan ritmis. Pada *Direction Boardgame*, anak mampu memberi/menafsirkan arah sederhana dengan mengintegrasikan kosakata lokasi dan preposisi. Dalam *Treasure Hunt*, kelompok dapat membaca petunjuk dwibahasa dan berkolaborasi menemukan "objek wisata" yang disembunyikan.

Pada sesi *Tourist Guide Role-play*, mayoritas anak mampu memperkenalkan diri dan menarasikan dua hingga tiga informasi tentang spot lokal (misalnya menyebut nama tempat, kegiatan yang bisa dilakukan, atau aturan sopan santun). Kualitas interaksi terlihat dari meningkatnya inisiatif bertanya ("*Do you like boat tour*?") dan kemampuan memberi tawaran bantuan ("*This way, please*.").

Program menghasilkan modul permainan, kartu frasa dwibahasa, dan berkas digital untuk replikasi. Kit pembelajaran diserahkan kepada pengelola destinasi untuk dipakai pada agenda kampung wisata. Target proses (kehadiran ≥80%) dan target hasil (≥70% peserta menunjukkan kenaikan level partisipasi atau kosakata pada skala 1–5) terpenuhi. Skor motivasi (ikon 1–5) meningkat pada penilaian pasca. Catatan lapangan memperlihatkan perbaikan antarsesi misalnya, penyederhanaan aturan gim meningkatkan partisipasi anak yang semula pasif.

Pembahasan

Pencapaian afektif dan linguistik di atas sejalan dengan prinsip *Communicative Language Teaching* bahasa dipelajari efektif ketika digunakan untuk tujuan yang bermakna dalam interaksi (misalnya menyapa, memberi arah, menawarkan bantuan). *Game-based*

fun learning menurunkan *affective filter*; suasana bermain membuat anak berani mengambil risiko berbahasa tanpa takut salah, sementara umpan balik recast dari fasilitator menjaga akurasi secara suportif. Temuan ini konsisten dengan literatur bahwa permainan edukatif dapat memicu keterlibatan, retensi kosakata, dan inisiatif berbicara pada pembelajar muda.

Aktivitas TPR memfasilitasi pemahaman mendengar dan penguatan pelafalan melalui gerak, sehingga membantu anak menghubungkan bentuk-makna-tindakan. Ketika frasa yang sama kemudian diaktifkan dalam *Treasure Hunt* atau *Direction Boardgame*, anak mentransfer pemahaman ke produksi lisan. Penempatan tema pada situasi nyata pariwisata (menunjuk dermaga, menjelaskan arah jalur perahu, memperkenalkan spot foto) memberikan autentisitas yang memperkuat motivasi dan relevansi.

Menggunakan objek, nama tempat, dan aturan sopan santun lokal membuat bahasa Inggris terasa dekat dengan kehidupan anak. Ini mendorong identifikasi peran sebagai "pemandu kecil" dan menumbuhkan kebanggaan tempat faktor yang tampak pada narasi anak saat *roleplay*. Keterlibatan orang tua/relawan sebagai pendamping turut menjaga keberlanjutan praktik di luar sesi.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa keterbatasan program. Pertama, durasi intervensi relatif singkat dan tanpa kelompok pembanding, sehingga temuan bersifat deskriptif dan tidak mengklaim kausalitas kuat. Kedua, variasi usia/kemampuan menimbulkan heterogenitas kelas; strategi pengelompokan kecil dan peer modeling mengurangi namun tidak menghapus seluruh kesenjangan. Ketiga, sebagian penilaian bergantung pada observasi sehingga rentan bias; mitigasi dilakukan melalui dua penilai pada sesi kunci dan kesepakatan skor.

Temuan menunjukkan bahwa paket gim komunikatif berbiaya rendah efektif untuk membangun kesiapan komunikasi dasar anak di destinasi wisata. Model ini mudah direplikasi, karena bahan bisa dibuat dari sumber lokal (kartu gambar, pita lantai) dan tidak bergantung pada jam sekolah. Penyelenggara destinasi/karang taruna dapat mengadopsi Klub Bahasa sebagai agenda rutin, sementara perguruan tinggi dapat melakukan pendampingan berkala dan pengayaan tema.

Ke depan, program dapat menambah sesi literasi baca-tulis ringan (membaca peta sederhana, menulis frasa sambutan), memperpanjang periode pendampingan untuk melihat retensi jangka menengah, serta menguji variasi permainan untuk kelompok usia berbeda. Kolaborasi dengan asosiasi pemandu wisata setempat juga berpotensi memperkaya simulasi dunia nyata.

Hasil PKM menegaskan bahwa *game-based fun learning* yang kontekstual dengan ekosistem wisata efektif, aman, dan terjangkau untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterampilan berbahasa Inggris awal anak di Rammang-Rammang, sekaligus memperkuat jejaring komunitas untuk keberlanjutan.

Kesimpulan

PKM *game-based fun learning* untuk siswa SD di destinasi wisata Rammang-Rammang terbukti relevan, layak, dan efektif menjawab kebutuhan komunikasi dasar anak dengan

wisatawan. Melalui desain deskriptif partisipatif dan rangkaian aktivitas *Greeting Bingo*, *Tourist-Guide Roleplay*, *Direction Boardgame*, *Treasure Hunt dwibahasa*, serta TPR, program menghasilkan peningkatan nyata pada motivasi dan keberanian berbicara, penguasaan kosakata tematik (salam, arah, objek/spot wisata, layanan sopan), kejelasan pelafalan, dan kemampuan merespons dalam interaksi sederhana.

Program juga menghasilkan luaran berkelanjutan berupa modul permainan dan kartu frasa dwibahasa yang mudah digandakan, sehingga mudah direplikasi oleh komunitas dengan biaya rendah. Dampak ini sejalan dengan prinsip *community based tourism*, yakni memperkuat kapasitas warga muda sebagai "duta kecil" destinasi dan meningkatkan kualitas layanan dasar bagi tamu.

Keterbatasan utama meliputi durasi intervensi yang singkat, ketiadaan kelompok pembanding, dan penilaian yang dominan observasional. Meski demikian, konsistensi temuan lintas sesi menunjukkan model permainan komunikatif yang dikontekstualkan dengan lingkungan wisata memberi dampak positif dan layak diperluas baik melalui kegiatan rutin komunitas, seperti klub Bahasa maupun pendampingan berkala untuk memperkaya tema dan memantau keberlanjutan.

Sebagai tindak lanjut, program disarankan dilembagakan melalui Klub Bahasa bulanan yang dikelola Pokdarwis dengan dukungan *local champions*, kurikulum tematik bertahap, manajemen kelas, dan perlindungan anak. Praktik otentik dapat diperkuat lewat *mini-guiding day* di destinasi dan penyediaan *replication kit* berbiaya rendah (kartu frasa tahan-lama, papan gim, audio pelafalan, video tutorial). Jalin kolaborasi dengan desa atau dinas micro-grant serta pastikan SOP keselamatan dan proteksi anak. Untuk penguatan bukti, rancang siklus berikut dengan kelompok pembanding, ukur biaya-efektivitas, dan beri sertifikat bagi Junior Guide untuk menjaga motivasi.

Ucapan Terimakasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada pengelola destinasi Rammang-Rammang, perangkat desa, Pokdarwis dan pihak terkait di Kabupaten Maros atas izin, tempat, dan dukungan logistik yang memungkinkan terselenggaranya kegiatan ini. Penghargaan khusus kami sampaikan kepada para orang tua/wali yang memberikan persetujuan serta pendampingan, dan kepada 35 siswa peserta atas antusiasme serta kedisiplinannya selama program. Kami juga berterima kasih kepada rekan dosen dan mahasiswa yang bertugas sebagai fasilitator, serta unit pengabdian di institusi kami atas dukungan administratif dan koordinasi. Kolaborasi seluruh pihak tersebut membuat program ini terlaksana dengan baik dan memberi manfaat nyata bagi Rammang-rammang sebagai destinasi wisata.

Referensi

Asher, J. J. (1969). The total physical response approach to second language learning. *The Modern Language Journal, 53*(1), 3–17. https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.1969.tb04552.x

Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE.

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.

Emon, O. R. (2024). *Using Communicative Language Teaching to instruct ESL at the university level*. LingPoet:Journal of Linguistics and Literary Research, 5(1),31–41.

Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Pearson Longman.

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.

Littlewood, W. (1981). *Communicative language teaching: An introduction*. Cambridge University Press.

Murdjito, G. (2012). *Metodologi pengabdian kepada masyarakat* [Training materials]. Pelatihan Metodologi Pengabdian kepada Masyarakat 2012. (Unpublished manuscript).

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.

Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Stufflebeam, D. L., & Zhang, G. (2017). *The CIPP evaluation model: How to evaluate for improvement and accountability*. Guilford Press.

Shahina Shukhratova (2025). *Unlocking Vocabulary Through Movement: Assessing the Impact of Total Physical Response (TPR) on Word Retention*. Journal of New Century Innovations, 78(3), 292–296.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3rd ed.). Cambridge University Press