
Edukasi Multi Bahasa Dengan Metode Gamified Learning Berbasis ICT Untuk Murid Madrasah Ibtidaiyah Mabniyatul Ihsan Desa Balongwono Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto

Lailatus Sa'adah¹, Nia Aprilia², Dinda Fadhillah N³, Firosa Faizati⁴, Annisa Selvia Elsanti⁵, Mega Putri Wulandari⁶, Syaidatul Mukarromah⁷

^{1,2}Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas K.H. A. Wahab Hasbullah

^{3,4,5}Fakultas Pendidikan, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

^{6,7}Fakultas Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Email: lailatus@unwaha.ac.id

ABSTRACT

This Community Service Program (KKN) was conducted as a form of student contribution to the development of primary education, particularly at Madrasah Ibtidaiyah Mabniyatul Ihsan, located in Balongwono Village, Trowulan District, Mojokerto Regency. The program aimed on improving early childhood language literacy through a multilingual education approach, covering English and Arabic. To support the effectiveness of learning, the program employed a method of gamified learning based on Information and Communication Technology (ICT)—an approach that integrates game elements into the learning process using digital technology as the medium. The background of this program stemmed from the low interest in foreign language learning among students and the limited availability of interactive learning media in rural madrasahs. The implementation of the program showed positive results. The results are visible from the increase in the average foreign language ability of students from 68.5 to 80. Overall, this program not only provided students with a new and enjoyable learning experience but also strengthened the synergy between technology, education, and community empowerment. Multilingual education using ICT-based gamified learning has proven to be an effective approach to improving the quality of education in madrasahs and has the potential to be replicated in other regions with similar conditions.

Keywords: *community service, multilingual education, gamified learning, ICT, madrasah ibtidaiyah, language literacy, educational innovation.*

ABSTRAK

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini dilaksanakan sebagai bentuk kontribusi mahasiswa dalam pengembangan pendidikan dasar, khususnya di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah Mabniyatul Ihsan yang terletak di Desa Balongwono, Kecamatan Trowulan, Kabupaten Mojokerto. Kegiatan ini bertujuan pada peningkatan kompetensi literasi bahasa asing anak sekolah dasar melalui program edukasi multi bahasa yang mencakup Bahasa Inggris dan Bahasa Arab. Untuk menunjang efektivitas pembelajaran, digunakan metode gamified learning berbasis ICT (Information and Communication Technology), yakni metode yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai medianya. Latar belakang program ini berangkat dari rendahnya minat belajar bahasa asing pada siswa serta keterbatasan media pembelajaran interaktif di lingkungan madrasah pedesaan. Implementasi dari program ini menunjukkan hasil yang positif. Hasil terlihat dari peningkatan rata-rata kemampuan bahasa asing peserta didik dari 68,5 ke 80. Secara keseluruhan, program ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan bagi siswa, tetapi juga memperkuat sinergi antara teknologi, pendidikan, dan pemberdayaan masyarakat. Edukasi multi bahasa dengan metode gamified learning berbasis ICT terbukti menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah dan berpotensi untuk direplikasi di daerah lain dengan kondisi serupa.

Kata Kunci: *KKN, edukasi multi bahasa, gamified learning, ICT, madrasah ibtidaiyah, literasi bahasa, pendidikan inovatif.*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan kompetensi anak sejak usia dini. Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi seperti saat ini, kemampuan berbahasa, khususnya dalam beberapa bahasa (multibahasa), menjadi salah satu keterampilan esensial yang perlu ditanamkan sejak dini menurut (Yunita, Pangestoeti et al., 2024). Penguasaan bahasa tidak hanya penting dalam konteks akademik, tetapi juga dalam membangun kemampuan berpikir kritis, komunikatif, serta keterbukaan terhadap budaya lain (Samsir et al., 2025).

Namun demikian, tantangan masih banyak ditemukan, terutama di daerah pedesaan. Salah satunya adalah keterbatasan sumber daya, media pembelajaran, dan metode pengajaran yang masih konvensional. Hal ini berdampak pada rendahnya minat serta efektivitas pembelajaran bahasa asing di tingkat sekolah dasar, khususnya di madrasah yang masih belum banyak terpapar teknologi pendidikan (Lubis et al., n.d.). Salah satu contohnya adalah Madrasah Ibtidaiyah Mabniyatul Ihsan di Desa Balongwono, Kecamatan Trowulan, Kabupaten Mojokerto.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan zaman (Azizatunni'mah & Nawawi, 2025). Salah satu pendekatan yang potensial menurut (Tarwita & Yasin, 2012) adalah gamified learning berbasis ICT (Information and Communication Technology). Gamified learning merupakan metode pembelajaran yang mengadaptasi elemen permainan ke dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Sementara itu, pemanfaatan teknologi informasi memungkinkan kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, fleksibel, dan menarik (Setianingsih & Tri Cahyaningrum, 2024).

Melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini, tim pelaksana merancang dan menerapkan program edukasi multi bahasa yang mencakup Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Arab, dengan pendekatan gamified learning berbasis ICT. Program ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi bahasa siswa, tetapi juga sebagai bentuk pengabdian mahasiswa kepada masyarakat dalam memajukan pendidikan dasar yang inklusif, adaptif, dan berbasis teknologi menurut pandangan (Ramadhianti et al., 2023).

METODE

Metode penelitian ini menggunakan Research and Development (RnD) untuk mengembangkan media flashcard berbasis digital produk. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Rahayu, 2023). Dan penelitian ini menggunakan jenis metode desain pre-experimental one group pretest-posttest untuk menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Pretest dilakukan sebelumnya diberikan media flashcard berbasis digital, sedangkan posttest dilakukan setelah diberikan media berbasis digital media kartu flash. (Hermansyah et al., 2023) yang umum digunakan dalam program Pengabdian kepada Masyarakat. Metode ini melibatkan mitra program KKN PPM untuk aktif berpartisipasi sehingga pelatihan yang diberikan dapat langsung diimplementasikan dengan mudah dan efektif. Partisipasi aktif dari para pengajar dan siswa menjadi bagian penting dalam pelaksanaan program ini.

Setelah dilakukan observasi, izin mitra dan perencanaan, Tahapan penyusunan produk dan program meliputi penyusunan game interaktif, materi presentasi, instrumen evaluasi berupa pretest dan posttest yang dikemas berbasis teknologi seperti Quizziz (way world) dan Canva. Tahapan selanjutnya pelaksanaan program yang meliputi presentasi materi, demonstrasi game interaktif dan demonstrasi quizziz dan pretest. Siswa juga diberikan pembiasaan selama seminggu sebelum dilakukan tahap awal yakni evaluasi berupa post test.



Gambar 4 : Demonstrasi quizziz untuk persiapan tahapan evaluasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

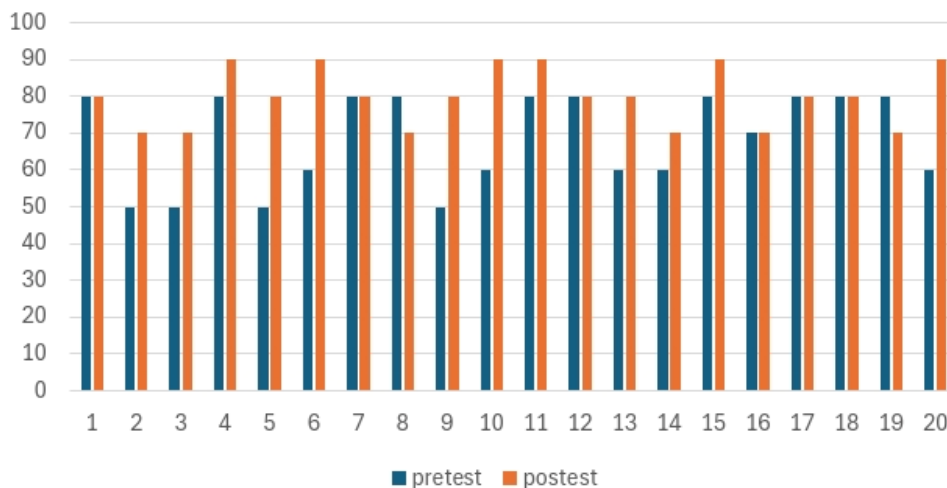
Kegiatan ini berhasil dilaksanakan pada hari selama dalam masa Kuliah Kerja Nyata (KKN). Kegiatan berlangsung dengan melibatkan 20 Siswa kelas IV dan dewan guru. Proses pelaksanaan diawali dengan pretest, presentasi materi, demonstrasi permainan kartu dan permainan papan, demonstrasi quizziz dan diakhiri dengan praktik langsung dan pembiasaan sebelum dilakukan post test. Pelaksanaan program ini menggunakan beberapa komponen utama seperti presentasi dengan canva, flashcard & boardgame sebagai media pembelajaran, dan pengenalan quizziz paper mode.

Kegiatan edukasi multi bahasa dengan metode gamified learning berbasis ICT memberikan gambaran bahwa penggabungan unsur permainan dan teknologi dalam pendidikan dasar sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama di lingkungan madrasah pedesaan yang sebelumnya masih menggunakan metode konvensional (yusep ahmadi, 2021).

Antusiasme yang tinggi dari siswa membuktikan bahwa model pembelajaran interaktif lebih menarik dibandingkan metode ceramah. Hal ini sejalan dengan teori constructivist learning, yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka aktif membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Hal ini juga terlihat dari hasil evaluasi menggunakan pretest dan posttest yang menunjukkan rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 68,5 ke 80 dan pencapaian kriteria Baik dan Baik Sekali oleh peserta didik yang juga mengalami peningkatan dari 50% ke 70%.

Tabel 3.1 Hasil sebelum dan sesudah kegiatan

Faktor yang dihitung	Pre test	Post test
Rata - Rata	68,5	80
Peserta didik mencapai kriteria Baik (skor 80) dan Baik sekali (skor 90)	50% (10 dari 20 anak)	70% (14 dari 20 anak)



Gambar 3.1. Peningkatan Nilai kemampuan bahasa asing Siswa pada Skor Total

Peningkatan hasil pre-test dan post-test pada tabel 3.1 dan gambar 3.1 mengindikasikan bahwa pendekatan gamifikasi tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memperkuat daya serap materi pelajaran. Teknologi dalam hal ini berfungsi sebagai alat bantu visual dan audio yang memperkaya proses belajar, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa asing yang menuntut pengenalan kosakata, pelafalan, dan konteks penggunaan.

Dukungan dari guru juga menjadi aspek penting yang memperkuat keberhasilan program. Adanya pelatihan singkat yang diberikan oleh tim pengabdian memungkinkan guru untuk lebih percaya diri dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, meskipun sebelumnya belum terbiasa. Namun demikian, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan perangkat teknologi di sekolah serta belum meratanya literasi digital guru. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya lanjutan berupa pendampingan dan penyediaan fasilitas secara bertahap.

Hasil yang diperoleh selama proses pelaksanaan kegiatan dapat dijelaskan melalui beberapa aspek Peningkatan Partisipasi dan Antusiasme Siswa dengan Penerapan metode gamified learning berbasis ICT menunjukkan dampak positif terhadap antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang mengikuti program menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap materi yang disampaikan melalui permainan edukatif dan media interaktif. Aktivitas seperti kuis interaktif, permainan matching kata, dan video pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi aktif di kelas.

Peningkatan Kemampuan Dasar Multi Bahasa berdasarkan hasil pre-test dan post-test sederhana yang dilakukan terhadap 20 siswa, terdapat peningkatan pemahaman kosakata dasar dalam Bahasa Indonesia, Inggris, dan Arab. Rata-rata skor siswa meningkat dari 68,5 (pre-test) menjadi 80 (post-test). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dan teknologi mampu mempercepat proses pemahaman dan retensi siswa terhadap materi bahasa.

Penerimaan dan Kesiapan Guru-guru di Madrasah Ibtidaiyah Mabniyatul Ihsan memberikan respon yang sangat baik terhadap metode pembelajaran ini. Guru-guru MI Mabniyatul Ihsan menyatakan minat untuk mengadopsi metode gamified learning dalam proses belajar mengajar mereka ke depan. Tim pelaksana juga memberikan pelatihan singkat dan panduan penggunaan media pembelajaran.

Penyediaan dan Penyerahan Media Pembelajaran sebagai tindak lanjut, tim pengabdian menyerahkan hasil pengembangan media pembelajaran digital kepada pihak madrasah, meliputi:

1. Template kuis interaktif berbasis PowerPoint dan Quizizz
2. Video pembelajaran pengenalan bahasa
3. Flashcard dan board game
4. Panduan penggunaan media oleh guru
5. Dokumen dan media diserahkan dalam bentuk soft file dan hard file Dan dicadangkan pada perangkat sekolah.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Mabniyatul Ihsan Desa Balongwono berhasil menunjukkan bahwa metode edukasi multi bahasa dengan pendekatan gamified learning berbasis ICT merupakan strategi yang efektif dan aplikatif dalam meningkatkan literasi bahasa siswa sekolah dasar. Terbukti dengan adanya peningkatan Nilai rata-rata peserta didik dari 68.5 ke 80. Dan peningkatan peserta didik yang mendapat kriteria Baik dan Baik Sekali yakni dari 50% menjadi 70%.

Secara teoriti sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh oleh(Saputra & Fidri, n.d.) yang menemukan bahwa menggunakan media flashcard untuk mempelajari kosakata bahasa Arab sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media flashcard, pembelajaran bahasa Arab untuk anak usia dini sangat efektif karena membuat peserta didik menjadi sangat aktif dan antusias dalam mengucapkan kosakata atau mufradat. Karakteristik visual dan interaktif flashcard menarik perhatian anak dan membantu mereka memahami dan mempertahankan kosakata baru.

Secara keseluruhan, program ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi sangat dibutuhkan, khususnya di lingkungan madrasah pedesaan yang selama ini masih terbatas dalam akses dan penggunaan ICT. Keberhasilan program ini membuka peluang untuk diterapkannya pendekatan serupa di lembaga pendidikan lainnya guna mendukung transformasi pendidikan yang lebih inklusif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

DAFTAR RUJUKAN

- Azizatunni'mah, W., & Nawawi, M. (2025). Efektivitas Permainan Acak Kata Dengan Flashcard Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas XI SMA IT Bina Amal Kota Semarang. *LISANUL ARAB: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 3(2), 158. <https://doi.org/10.26858/academic.v3i2.70490>
- Hermansyah, S., Usman, M., & Hanafi, M. (2023). Penggunaan Flashcard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Journal of Education Technology* (Vol. 1).
- Lubis, H. Z., Hardiva, A. P., Gayosa, L. A., Ilmia, R., Matondang, S., Anak, P. I., & Dini, U. (n.d.). *Penggunaan Media Flash Card dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini*.
- Rahayu, T. (2023). Pelatihan Bahasa Inggris Menggunakan Media Flashcard Pada Anak-Anak Bimbingan Belajar A2C Kampung Jempol Desa Dadi Rejo Kecamatan Belitang Iii. In *JurnaPengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 04, Issue 01).
- Ramadhianti, A., Somba, S., & Rosyada, A. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Flash Card dalam Pembelajaran Bahasa Inggris pada Taman Belajar Ar Raihan. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, 7(1), 229–236. <https://doi.org/10.29407/ja.v7i1.18562>
- Samsir, N. F., Hasmawati, H., & Bachtiar, F. (2025). Keterampilan Berbicara Bahasa Arab. *Academic : Journal of Social and Educational Studies*, 3(2), 158. <https://doi.org/10.26858/academic.v3i2.70490>
- Setianingsih, I., & Tri Cahyaningrum. (2024). Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris menggunakan Flashcards pada Siswa TK Masjid Syuhada. *Abdimas STIBSA*, 1(2), 42–48. <https://doi.org/10.54131/abdimas-stibsa.v1i2.210>
- Tarwita, S., & Yasin, N. A. (2012). Penerapan Metode Flashcard Games Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tentang Materi Kalimah Tayyibah Pada Siswa SD. *Junal Analisis Pendidikan Sosial (JAPS)*, 2(3), 5–12. <https://doi.org/10.1007/s00026-014-0234-9>
- Yunita, Pangestoeti, W., Ramadhani, B., & Dwina Syalsabila, K. (2024). Keanekaragaman Masyarakat Indonesia. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(11), 77–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.11401641>
- yusep ahmadi, gida kadarisma. (2021). Abdimas Siliwangi. *Abdimas Siliwangi*, 04(01), 363–370.