

Pemanfaatan *Game-Based Learning* dalam penguatan kompetensi pembelajaran mahasiswa magang dari Filipina di SMA, Semarang

¹Ekawati Marhaenny Dukut*, ¹Krismalita Sekar Diasti, ¹Angelika Riyandari

¹Prodi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang, Indonesia

*Corresponding Author

Jl. Pawiyatan Luhur IV/1, Bendan Dhuwur, Semarang Telp +62248441555

E-mail: ekawati@unika.ac.id

Received:
30 June 2026

Revised:
20 July 2026

Accepted:
30 August 2026

Published:
17 September 2026

How to cite (APA 7th style): Dukut, E.M., Diasti, K.S., & Riyandari, A. (2026). Pemanfaatan Game-Based Learning dalam penguatan kompetensi pembelajaran mahasiswa magang dari Filipina di SMA, Semarang. *Community Empowerment Journal*, 4(3), 531-542 <https://doi.org/10.61251/cej.v4i3.448>

Abstrak

Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Katolik Soegijapranata telah menjalin kerja sama berkelanjutan dengan *University of St. La Salle* (USLS) Bacolod, Filipina, dalam memfasilitasi program magang mengajar internasional bagi mahasiswa. Inisiatif ini telah menjadi agenda rutin program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang bertujuan untuk memperkuat kolaborasi akademik internasional sekaligus memperluas wawasan pembelajaran lintas budaya bagi siswa. SMA PL Don Bosko Semarang dipilih sebagai mitra strategis karena konsistensi dukungannya terhadap keberhasilan program magang internasional tersebut. Keterbatasan penggunaan bahasa Inggris untuk mata Pelajaran Biologi dan Fisika dan rendahnya kepercayaan diri siswa untuk mengekspresikan pendapat dalam kelas yang bahasa pengantarnya dalam bahasa Inggris menjadi dorongan untuk menerima mahasiswa Filipina ini untuk magang sekolahnya. Dalam kegiatan ini metode deskriptif kualitatif digunakan dengan pendekatan *Game-Based Learning* (GBL), dengan melibatkan 3 mahasiswa magang dari USLS dan 4 *buddies* (pendamping) dari FBS, untuk 80 siswa SMA tersebut. Analisis data dari kuesioner mengungkap respons yang positif. Sebanyak 97,6% siswa menyatakan mahasiswa magang menguasai materi pembelajaran dengan baik, 98,8% menyatakan tujuan pembelajaran disampaikan secara jelas, 96,4% merasa memperoleh kesempatan berpartisipasi aktif dalam kelas, dan 96,4% menyatakan metode pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan antusiasme belajar mereka. Sebanyak 95,2% siswa juga mengapresiasi penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang menarik selama kegiatan berlangsung. Hasil wawancara dengan mahasiswa pendamping juga mengungkap bahwa pendekatan *Game-Based Learning* untuk menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dengan *charades* dan kuis yang diberikan sehingga kelas menyenangkan, dan berpusat pada siswa dibandingkan pembelajaran konvensional yang lebih berorientasi pada penyampaian materi. Simpulannya, program ini berhasil memperkuat kompetensi global dan pengalaman lintas budaya melalui praktik pembelajaran inovatif yang interaktif dan berpusat pada siswa.

Kata kunci: *Game-Based Learning*; pendampingan *teaching internship*; penguatan kompetensi; SMA; USLS Filipina



Abstract

The Faculty of Language and Arts (FLA) at Soegijapranata Catholic University (SCU) has established an ongoing collaboration with the University of St. La Salle (USLS) in Bacolod, Philippines, to facilitate an international teaching internship program for students. This initiative has become a regular part of the Community Service program, which aims to strengthen international academic collaboration while expanding cross-cultural learning insights for students. SMA PL Don Bosko, Semarang was selected as a strategic partner due to its consistent support for the success of this international internship program. The motivation for hosting these Filipino interns was the limited use of English in Biology and Physics classes, as well as students' low confidence in expressing opinions in a classroom where English is the medium of instruction. In this activity, a qualitative descriptive method was used with a Game-Based Learning (GBL) approach, involving three interns from USLS and four buddies (assistants) from FLA-SCU for 80 high school students. Data analysis from questionnaires revealed a highly positive response: 97.6% of students stated that the interns mastered the teaching material well, 98.8% felt that the learning objectives were clearly communicated, 96.4% felt they had opportunities to participate actively in class, and 96.4% stated that the teaching methods used were able to increase their learning enthusiasm. Additionally, 95.2% of students appreciated the use of engaging technology and learning media during the activities. Interviews with the student buddies also revealed that the GBL approach created a more interactive classroom atmosphere through activities such as charades and quizzes, making the class enjoyable and student-centered compared to conventional material-oriented teaching. In conclusion, this program successfully strengthened global competence and cross-cultural experience through innovative, interactive, and student-centered learning practices.

Keywords: competency strengthening; Game-Based Learning; high school; teaching internship mentoring; USLS Philippines

PENDAHULUAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dalam bentuk pendampingan program *Teaching Internship* mahasiswa *University of St. La Salle* (USLS) Bacolod, Filipina di SMA PL Don Bosko Semarang yang difasilitasi oleh Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Katolik Soegijapranata. Program ini merupakan implementasi kerja sama internasional yang telah berlangsung selama empat tahun dan menjadi bagian dari upaya internasionalisasi pendidikan yang mendukung penguatan kompetensi global siswa, guru, dan mahasiswa.

Karena kegiatan ini termasuk kategori mitra yang tidak produktif secara ekonomi (bidang pendidikan), maka fokus analisis situasi diarahkan pada kondisi layanan pendidikan yang menjadi kebutuhan utama mitra. SMA PL Don Bosko Semarang dipilih menjadi mitra karena merupakan sekolah menengah atas swasta Katolik yang memiliki visi membentuk peserta didik yang beriman, berintegritas, cerdas, dan mampu berkontribusi bagi masyarakat global. Sekolah ini memiliki lingkungan akademik yang kondusif, tenaga pendidik yang profesional, serta budaya sekolah yang mendukung pengembangan karakter dan prestasi siswa.

Sebagai sekolah yang telah beberapa kali menjadi lokasi program teaching internship internasional, SMA PL Don Bosko menunjukkan kesiapan yang tinggi dalam menerima mahasiswa magang asing. Dukungan kepala sekolah, guru pendamping, dan manajemen sekolah menjadi faktor penting yang memungkinkan terlaksananya berbagai program kolaboratif antara sekolah dan perguruan tinggi. Selain itu, siswa SMA PL Don Bosko memiliki kemampuan akademik yang relatif baik serta keterbukaan terhadap pengalaman pembelajaran lintas budaya.

Namun demikian, hasil diskusi awal dengan pihak sekolah menunjukkan bahwa tantangan pendidikan abad ke-21 semakin menuntut siswa untuk memiliki kompetensi global, terutama kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris dan kemampuan mengakses sumber

pengetahuan internasional. Sebagian besar literatur ilmiah, sumber belajar digital, artikel akademik, dan perkembangan ilmu pengetahuan modern tersedia dalam bahasa Inggris. Kondisi ini menuntut siswa tidak hanya mampu mempelajari bahasa Inggris sebagai mata pelajaran tersendiri, tetapi juga mampu menggunakan bahasa tersebut dalam konteks akademik yang autentik.

Dalam praktik pembelajaran sehari-hari, penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar masih terbatas pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Pada mata pelajaran lain, terutama Biologi dan Fisika, penggunaan terminologi ilmiah internasional belum dilakukan secara konsisten. Akibatnya, siswa relatif jarang memperoleh kesempatan untuk berlatih memahami konsep-konsep sains melalui bahasa Inggris sebagaimana yang umum digunakan dalam jurnal ilmiah, buku teks internasional, maupun kompetisi akademik tingkat global.

Selain persoalan penggunaan bahasa Inggris, hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas masih cenderung berorientasi pada penyampaian materi dan penyelesaian target kurikulum. Guru telah melaksanakan pembelajaran dengan baik, tetapi keterbatasan waktu dan tuntutan penyelesaian materi sering kali membuat ruang untuk kegiatan yang bersifat interaktif, eksploratif, dan berbasis permainan menjadi terbatas. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa mengalami kejenuhan ketika mengikuti pembelajaran dalam durasi yang panjang.

Berdasarkan analisis situasi dan hasil koordinasi antara tim pengusul, pihak SMA PL Don Bosko Semarang, serta *University of St. La Salle*, Bacolod, maka ditetapkan beberapa permasalahan prioritas yang perlu mendapatkan perhatian melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Pertama, meskipun siswa telah memperoleh pembelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib, kesempatan untuk menggunakan bahasa Inggris dalam konteks akademik yang autentik masih relatif terbatas. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terbiasa memahami istilah ilmiah internasional maupun menyampaikan gagasan akademik menggunakan bahasa Inggris. Padahal, kemampuan menggunakan bahasa Inggris dalam konteks akademik menjadi kompetensi penting dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan global, akses terhadap literatur internasional, kompetisi akademik, dan peluang studi lanjut di luar negeri.

Kedua, sebagian besar pembelajaran Biologi dan Fisika masih menggunakan bahasa Indonesia sebagai media utama penyampaian materi. Akibatnya, siswa belum terbiasa mengenali terminologi ilmiah dalam bahasa Inggris yang banyak digunakan dalam buku teks internasional, jurnal ilmiah, maupun platform pembelajaran global. Kondisi ini berpotensi menimbulkan kesenjangan ketika siswa harus berhadapan dengan sumber belajar internasional atau mengikuti kegiatan akademik yang menggunakan bahasa Inggris.

Beberapa peneliti menyatakan bahwa penerapan *Game-Based Learning* (GBL) dalam pendidikan sains dapat mereduksi hambatan kognitif siswa saat mempelajari konsep yang abstrak dan kompleks (Kalogiannakis et al., 2021). Oleh karena itu, ada beberapa keuntungan apabila GBL digunakan dalam situasi kelas di Indonesia yang bahasa utama yang digunakan adalah bahasa Inggris.

Pertama, GBL terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan sikap positif siswa terhadap mata pelajaran sains yang sulit dengan menciptakan pengalaman belajar imersif yang mampu memicu komitmen belajar jangka panjang (Misbah et al.; Sugianto, 2023). Kedua, penggunaan bahasa Inggris yang didukung gestur, permainan, dan teknologi dalam kelas sains terbukti efektif membantu pemahaman konsep ilmiah sekaligus meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi meskipun bahasa pengantarnya bukan bahasa ibu mereka. Selain itu, interaksi lintas budaya melalui berbagai aktivitas interaktif tersebut berhasil mengembangkan karakter siswa menjadi individu yang lebih terbuka, adaptif, dan siap bersaing dalam konteks global (Ünsal, 2017). Kelebihan penggunaan GBL ini menjadi alasan yang baik bagi mahasiswa

magang dari USLS untuk membuat kelas Biologi dan Fisika di SMA PL Don Bosko, Semarang menjadi menarik.

METODE

Berdasarkan dampak positif yang dijanjikan dalam penggunaan GBL, maka kegiatan *teaching internship* ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang berfokus pada GBL dalam pembelajaran lintas budaya. Program dirancang sebagai bentuk pengabdian masyarakat berbasis kolaborasi internasional. Dikarenakan bahasa Indonesia mahasiswa magang dari USLS Bacolod sangat terbatas maka praktik mengajar di SMA PL Don Bosko Semarang didampingi oleh mahasiswa Sastra Inggris, dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Katolik Soegijapranata dalam meluncurkan kegiatan di kelas.

Lokasi kegiatan yang dipilih adalah SMA PL Don Bosko Semarang. Sekolah ini telah berpengalaman sebagai mitra dalam mendukung program magang internasional. Peserta terdiri atas:

- 3 mahasiswa magang dari USLS Bacolod (pengajar Bahasa Inggris, Biologi, dan Fisika).
- 4 mahasiswa Sastra Inggris FBS sebagai *buddies* (pendamping, penerjemah, fasilitator komunikasi).
- 80 siswa SMA PL Don Bosko, Semarang sebagai penerima manfaat utama.

Instrumen evaluasi meliputi:

- Angket siswa untuk menilai kejelasan tujuan pembelajaran, penguasaan materi, partisipasi aktif, dan antusiasme belajar.
- Wawancara dengan mahasiswa pendamping untuk menggali pengalaman implementasi GBL.
- Observasi kelas untuk mencatat dinamika interaksi dan keterlibatan siswa.

Mahasiswa magang mengintegrasikan GBL ke dalam pembelajaran dengan bahasa pengantar Inggris. Aktivitas meliputi permainan edukatif, kuis, *charades*, *dictation games*, diskusi kelompok, penggunaan video, dan presentasi dengan Canva. Mahasiswa *buddies* tidak hanya berperan sebagai jembatan komunikasi antara siswa, tetapi juga antara mahasiswa magang dari Filipina dan guru sekolah.

Data dianalisis deskriptif diambil dari prosentase yang dihasilkan dari angket, temuan wawancara, dan catatan observasi. Analisis bertujuan untuk menilai efektivitas GBL dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta kontribusi program terhadap kompetensi pedagogis mahasiswa magang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi SMA PL Don Bosko Semarang terkait (a) kebutuhan peningkatan kompetensi global siswa, (b) penguatan penggunaan bahasa Inggris dalam konteks akademik, serta (c) pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif melalui pendekatan GBL.

Berdasarkan hasil evaluasi melalui kuesioner yang diisi oleh sekitar 80 siswa dan wawancara dengan 6 mahasiswa pendamping (*buddies*), diperoleh temuan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta memperkuat kemampuan komunikasi akademik berbahasa Inggris.

Permasalahan utama yang dihadapi sekolah adalah masih terbatasnya kesempatan siswa menggunakan bahasa Inggris dalam konteks akademik di luar mata pelajaran Bahasa Inggris.

Maka, untuk mengatasi masalah tersebut, mahasiswa magang USLS yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama menjadi strategi yang paling tepat untuk kegiatan pembelajaran Biologi dan Fisika selain Bahasa Inggris.

Selain kelebihan menjelaskan materi menggunakan bahasa Inggris, mahasiswa magang juga memperkenalkan istilah-istilah ilmiah internasional yang umum digunakan dalam literatur akademik sehingga siswa dalam kelas jadi siap menjalani kegiatan global. Untuk mengetahui seberapa bermanfaat kegiatan PkM ini, sebuah kuesioner melalui GForm https://docs.google.com/forms/d/1CsEUMaW0wLGq_Rvpe6IfTpxnJCAIR7H13RL9q2Q8XJQ/edit?pli=1 telah dibagikan kepada siswa dan memberikan data sebagai berikut:

98,8% siswa menyatakan tujuan pembelajaran oleh mahasiswa magang disampaikan dengan jelas.

97,6% siswa menyatakan calon guru/ mahasiswa magang dari Filipina menguasai materi dengan baik.

Dengan kata lain, data tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa mengaku memperoleh pengalaman baru dalam menggunakan bahasa Inggris untuk memahami materi akademik. Testimoni berikut mendukung hasil temuannya.

Siswa A: "Mahasiswa Filipina selalu menggunakan bahasa Inggris sehingga membuat kami terbiasa berbicara dengan bahasa Inggris dan lebih percaya diri."

Dengan kata lain, *bilingual exposure* dalam kelas telah berhasil meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berinteraksi menggunakan bahasa Inggris dalam konteks pembelajaran.

Mahasiswa magang yang mengajar Biologi dan Fisika secara konsisten memperkenalkan istilah-istilah ilmiah dalam bahasa Inggris selama proses pembelajaran. Sebagai contoh, dalam pembelajaran Fisika, penggunaan simulasi berbasis permainan dapat membantu siswa memvisualisasikan hukum-hukum alam yang sulit dipahami melalui ceramah konvensional. Dalam pelaksanaannya, cara mahasiswa Filipina dan *buddies* Indonesia dalam memperkenalkan terminologi melalui presentasi bilingual seperti menggunakan video pembelajaran, diskusi kelas, kuis interaktif dan permainan edukatif telah membuat siswa memperoleh pengalaman untuk memahami konsep ilmiah menggunakan dua bahasa sekaligus. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dikhususkan untuk mata pelajaran Biologi yang mempunyai elemen naratif dalam permainan edukatif yang sangat efektif. Menurut Dianur et al. (2026), kegiatan tersebut berhasil meningkatkan retensi memori siswa terhadap terminologi biologi yang rumit karena "*Game-Based Learning (GBL) represents a promising technology [that] enhanced pedagogical innovation for improving science learning*" semenjak Sekolah Dasar.

Hasil wawancara yang dilakukan pada mahasiswa pendamping *buddies* menunjukkan bahwa kehadiran mahasiswa magang dari Filipina yang hanya bisa beberapa patah kata dalam bahasa Indonesia ini telah membuat sebagian siswa SMA PL Don Bosko menjadi terpaksa mengikuti pelajaran dengan tiap hari mendengar istilah-istilah ilmiah dalam bahasa Inggris. Sebagai dampaknya, siswa menjadi lebih aktif bertanya mengenai makna istilah yang belum mereka pahami. Menurut Nomnian et al. (2023), interaksi dengan penutur bahasa Inggris dari latar belakang budaya yang berbeda di kawasan ASEAN dapat mempercepat pengembangan identitas profesional mahasiswa magang (calon guru) sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk mendukung suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, GBL menjadi solusi utama yang ditawarkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam hal ini, dengan mempelajari *Lesson Plan* yang telah disiapkan oleh mahasiswa magang Filipina, berbagai bentuk

permainan edukatif, yang digunakan dapat berupa *Charades Game*, *Dictation Game*, *Number Counting Game*, *Cultural Game* yang dipadukan dengan *Quiz Competition* atau *Ice Breaking Activities*. Berikut adalah bahasan dari kegiatan yang terjadi di kelas yang menurut *buddies* berhasil membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Pertama, dalam aktivitas bernama “*What’s the Unhealthy News?*” terlaksana sebuah *Charades Game* (Permainan Tebak Gaya) di kelas Biologi. Secara teknis, mahasiswa magang meminta kelas terbagi dalam 3 kelompok. Dalam tiap kelompok ada 9 siswa. Salah satu siswa diminta ke depan untuk menyampaikan pesan melalui gerakan tubuh. Setelah siswa itu menerima instruksi dari mahasiswa magang, siswa itu menerima satu istilah. Contoh istilah yang diberikan adalah: *fast food*, *social media*, dan *lack of food* untuk diciptakan beberapa gerakan guna diteruskan ke pemain berikutnya hingga pemain terakhir menebak kata yang telah disampaikan dalam gerakan yang diberikan oleh pemain sebelumnya. Keseruan dalam permainan ini adalah bahwa setiap pemain hanya bisa melihat gerakan pemain sebelumnya sehingga dimungkinkan ketidakakuratan gerakan dari pemain pertama. Sebagai hasil, kata yang dicoba disampaikan dalam gaya bisa jadi salah ketika sampai pada penebak kata.

Kedua, dalam kelas Fisika, ada materi “*Sound Waves*” yang membuat terlaksananya *Quiz Competition* (Kompetisi Kuis). Di kelas ini, setelah mahasiswa magang menyampaikan materi utamanya, is kemudian membuat siswa yang berisikan 40 menjadi 4 kelompok yang menerima beberapa potongan gambar puzzle dengan huruf-huruf acak di bawahnya. Ketika puzzle telah tersusun, kelompok yang telah selesai diminta untuk menjelaskan maksud dari gambar-gambar yang menggambarkan suatu proses terjadinya *sound waves* itu dengan merujuk ke materi yang telah disampaikan sebelumnya. Setelah semua kelompok selesai menyampaikan hasil dari gambar yang dipilih, mahasiswa magang kemudian meminta kelompok itu untuk secara cepat menyampaikan satu kata yang merepresentasikan gambar tersebut. Siswa kemudian memeriksa kebenaran kata itu dengan membalikkan gambar yang sudah tertuliskan huruf berupa kata yang dimaksud.

Ketiga, *Ice Breaking Activities* (Aktivitas Pencair Suasana): Sebagai pencair suasana awa) dilaksanakan di kelas Biologi untuk materi “*Pollution*”. Di kelas ini, mahasiswa magang pada awal kelas meminta siswa untuk merespon dengan suatu gerakan yang disepakati dengan menjawab persoalan yang jawaban yang masuk ke kategori pilihan “*air pollution*” atau “*water pollution*”. Contohnya, untuk soal polusi air, mahasiswa magang menanyakan jika ada orang yang membuang sampah di sungai, menumpahkan minyak dan limbah kimia dari pabrik biasanya terjadi apa. Ketika sudah terjawab, siswa diminta untuk mengekspresikannya dengan berenang. Di soal berikutnya, untuk soal polusi udara, mahasiswa magang dapat menyanyikan apa dampak dari pembakaran sampah dan bahan bakar fosil. Ketika sudah terjawab polusi udara, siswa diminta untuk memperlihatkan gerakan menutup hidung sebagai bentuk ekspresi bahwa terjadi polusi udara. Setelah siswa melakukan aksi gerakan yang mengekspresikan jawaban untuk soal-soal yang lain, mahasiswa magang kemudian melanjutkan dengan diskusi tentang akibat dan pencegahan dari polusi air dan polusi udara yang telah dipersoalkan itu. Dalam penyampaian materi, mahasiswa magang menjelaskan suasana di Filipina terkait polusi untuk kemudian ditanggapi oleh siswa tentang polusi di lingkungan Indonesia. Dengan demikian, siswa menjadi mengerti mengapa topik “*Pollution*” dapat dikembangkan menjadi *cultural exchange game* sehingga semakin relevan dan menarik untuk dipelajari di kelas Biologi.

Permainan di atas mendukung pernyataan mahasiswa pendamping (*buddies A*) dalam esai reflektifnya tentang cara mengajar mahasiswa magang bahwa: “*The materials were more game-like rather than the normal standard. The students were fully more excited*”. Hal ini serupa dengan jawaban siswa yang dalam kuesioner terbuka menjawab pertanyaan: Ceritakan perbedaan cara mengajar calon guru Filipina yang dibandingkan dengan guru kelas anda! (a) Calon guru

Filipina (b) Guru kelas anda, dengan jawaban berikut ini: “seru, menyenangkan, tidak membosankan, banyak game, interaktif dan aktif”

Hasil kuesioner juga memperlihatkan bahwa sebanyak 96,4% siswa menyatakan memperoleh kesempatan berpartisipasi aktif dalam kelas, dan 96,4% siswa menyatakan mahasiswa magang Filipina berhasil menumbuhkan antusiasme belajar. Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan GBL menjadi faktor utama keberhasilan kegiatan dalam pendidikan sains yang khususnya dapat memberi kesempatan untuk diskusikan konsep dan topik-topik yang kompleks (Cadiz et al., 2023). Hal ini memperkuat temuan dari Toda et.al. (dikutip dalam Ababil et al., 2025) bahwa kompetisi sehat dalam permainan sains dapat memicu pelepasan dopamin yang adalah suatu “neurotransmitter yang terkait dengan perasaan senang dan kepuasan” sehingga dapat berkorelasi langsung dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dalam upaya mengajarkan materi dengan lebih menarik, mahasiswa magang Filipina juga memanfaatkan berbagai teknologi pembelajaran digital seperti: *Canva Presentation*, PowerPoint Interaktif, Video Pembelajaran, Animasi Edukasi, dan Media Visual. Keterangan ini diperkuat hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa sebanyak 95,2% siswa menyatakan penggunaan teknologi dan video pembelajaran sangat membantu mereka memahami materi. Plass et al. (2015) mendukung hal ini dengan pernyataannya bahwa pemanfaatan media digital interaktif dalam lingkungan GBL dapat membantu siswa memproses informasi kompleks dengan lebih mudah melalui prinsip kognitif dan emosional yang terintegrasi.

Banyak siswa secara khusus menyebutkan bahwa desain *Canva* yang menarik membuat mereka lebih fokus memperhatikan materi. Salah satu siswa menuliskan bahwa “Penggunaan teknologi sangat baik karena mereka menggunakan PPT yang sangat mendukung cara belajar visual saya”. Pernyataan ini mengkonfirmasi bahwa penggunaan teknologi berhasil meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran sains memang memungkinkan terjadinya umpan balik instan yang krusial bagi proses perbaikan pemahaman siswa secara mandiri seperti yang terjadi pada mata pelajaran Matematika (Hung et al., 2014).

Kelebihan program *teaching internship* dengan melibatkan mahasiswa magang Filipina ini tidak hanya berfokus pada aspek akademik tetapi juga memberikan pengalaman komunikasi lintas budaya. Selain mengajarkan materi, mahasiswa magang Filipina berhasil memperkenalkan budaya, permainan tradisional, kehidupan sekolah, makanan khas, dan suasana lingkungan dari Filipina.

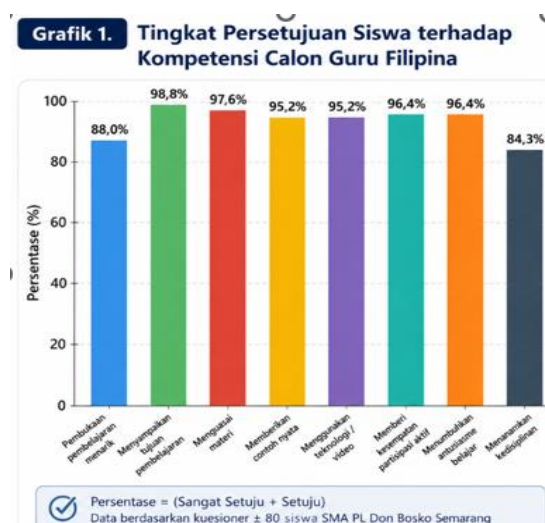
Jadi, siswa tidak hanya belajar bahasa dan sains tetapi juga memperoleh wawasan global yang lebih luas. Banyak siswa mendukung dengan menyatakan bahwa mereka menikmati kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan mahasiswa asing dan belajar mengenai negara lain secara langsung. Deardorff (2006) menyatakan bahwa internasionalisasi pendidikan harus bisa menghasilkan hasil belajar berupa pemahaman budaya yang mendalam. Selain itu, menurut Ünsal (2017) *bilingual exposure* seperti penggunaan bahasa Inggris, yang disertai gestur, dan artefak fisik untuk mendukung pemahaman di kelas sains, memang dapat membantu siswa memahami konsep sains meskipun bahasa pengantar bukan bahasa ibu mereka. Jadi, kehadiran mahasiswa magang Filipina menjadi solusi dalam membentuk karakter siswa sebagai individu yang terbuka, adaptif, dan siap bersaing dalam konteks global.

Dengan demikian, manfaat program tidak hanya dirasakan siswa tetapi juga memberikan inspirasi bagi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Kegiatan ini memperkuat hasil penelitian Misbah et al. (2025) dan Sugianto (2023) yang membuktikan bahwa GBL efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan pengalaman belajar yang imersif, sehingga terjadi komitmen belajar jangka panjang, dan sikap positif terhadap pembelajaran terutama untuk pelajaran sains seperti Fisika dan Biologi.

Hasil evaluasi dari sekitar 80 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan mahasiswa magang Filipina ini telah menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi terhadap metode pembelajaran yang menerapkan GBL. Hasil lebih rincinya adalah sebagai berikut:

- Pembukaan Pembelajaran: Sebanyak 48,2% sangat setuju dan 39,8% setuju bahwa mahasiswa Filipina mampu membuka pembelajaran dengan kegiatan yang menarik seperti doa bersama, ice breaking, dan pengamatan lingkungan sekitar. Ini berarti 88% siswa memberikan penilaian positif terhadap tahap pembukaan pembelajaran.
- Penyampaian Tujuan Pembelajaran: Sebanyak 60,2% sangat setuju dan 38,6% setuju bahwa tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas. Ini menandakan bahwa tingkat penerimaan positif mencapai 98,8%.
- Penguasaan Materi: Sebanyak 75,9% sangat setuju dan 21,7% setuju untuk menilai bahwa mahasiswa Filipina menguasai materi dengan baik. Dengan demikian 97,6% siswa memberikan penilaian positif, menjadikan aspek ini sebagai salah satu indikator keberhasilan tertinggi.
- Penggunaan Contoh Kontekstual: Sebanyak 69,9% sangat setuju dan 25,3% setuju untuk menilai contoh yang diberikan relevan dengan kehidupan nyata. Ini berarti bahwa Total apresiasi positif mencapai 95,2%.
- Penggunaan Teknologi: Sebanyak 69,9% sangat setuju dan 25,3% setuju untuk menilai penggunaan video dan teknologi pembelajaran sangat membantu proses belajar. Dengan demikian sebanyak 95,2% siswa memberikan penilaian positif.
- Partisipasi Aktif Siswa: Sebanyak 56,6% sangat setuju dan 39,8% setuju bahwa mereka merasakan kesempatan berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran, sehingga total tingkat apresiasi mencapai 96,4%.
- Motivasi dan Antusiasme Belajar: Sebanyak 69,9% sangat setuju dan 26,5% setuju untuk menyatakan bahwa mahasiswa Filipina mampu meningkatkan semangat belajar mereka, sehingga penilaian positif mencapai 96,4%.
- Kedisiplinan Kelas: Meskipun menggunakan pendekatan yang santai dan menyenangkan, mahasiswa Filipina tetap berhasil menjaga disiplin kelas. Sebanyak: 37,3% sangat setuju dan 47,0% setuju menilai bahwa pengelolaan kelas berjalan baik.

Ringkasan hasil dapat dilihat pada Grafik 1 berikut ini:



Selain itu, analisis terhadap jawaban terbuka siswa menunjukkan beberapa tema dominan, yaitu:

- a. Pembelajaran lebih menyenangkan: Mayoritas siswa menggambarkan pembelajaran sebagai hal yang seru; menyenangkan; tidak membosankan; penuh semangat; dan interaktif. Banyak siswa menyatakan bahwa penggunaan permainan membuat mereka tetap fokus dan tidak mengantuk selama pembelajaran.
- b. *Student-Centered Learning*: Siswa mengapresiasi kesempatan yang diberikan *interns* untuk mereka: bertanya; menjawab pertanyaan; berdiskusi; dan bermain sambil belajar. Hal ini menunjukkan keberhasilan pendekatan *student-centered learning* yang diterapkan oleh *interns*.
- c. Penggunaan Bahasa Inggris yang Otentik: Siswa merasa mendapatkan pengalaman langsung menggunakan bahasa Inggris dengan penutur non-Indonesia. Pengalaman ini membantu meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris sehingga temuan ini sesuai dengan hasil penelitian Ünsal (2017) yang menyatakan bahwa gaya mengajar *interns* dari Filipina yang interaktif dan komunikatif (termasuk penggunaan games, teknologi, serta dorongan untuk berbicara bahasa Inggris) dipandang sangat positif oleh peserta didik.
- d. Pemanfaatan teknologi: *Canva*, *PowerPoint* interaktif, video edukatif, dan animasi yang digunakan *interns* merupakan media yang paling sering disebut siswa sebagai faktor yang membuat pembelajaran menarik.
- e. Sikap dan kepribadian *student interns* (mahasiswa magang): Tema yang paling banyak muncul untuk menggambarkannya adalah: ramah; ceria; sopan; humble; percaya diri; dan penuh energi. Sikap positif ini terbukti berkontribusi terhadap terciptanya suasana belajar yang nyaman.

Hasil pengelompokan tema dapat ditampilkan pada Grafik 2 berikut:



Berdasarkan Grafik 2, faktor yang paling banyak disebut siswa adalah suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, penggunaan permainan edukatif (GBL), interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa, penggunaan media visual dan teknologi, serta sikap guru yang ramah dan antusias. Temuan ini memperkuat hasil kuesioner kuantitatif yang menunjukkan tingginya tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.

Singkatnya, data dari *buddies* memperkuat temuan dari kuesioner siswa. Beberapa temuan utama adalah (a) Pembelajaran lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional, (b) GBL meningkatkan keterlibatan siswa, (c) Penggunaan media visual lebih menarik dibandingkan

metode ceramah biasa, (d) Mahasiswa Filipina cenderung menerapkan pendekatan *student-centered*, dan (e) Antusiasme siswa meningkat secara signifikan selama kegiatan berlangsung. *Buddies A* bahkan menyatakan bahwa program tahun ini merupakan pengalaman paling sukses dibandingkan pengalaman pendampingan mahasiswa Filipina sebelumnya.

Untuk data kuesioner, observasi, dan wawancara dapat disimpulkan bahwa keberhasilan program terutama ditentukan oleh kombinasi lima strategi utama, yaitu (a) *GBL* yang meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, (b) *Student-Centered Learning* yang memberikan ruang bagi siswa untuk aktif, (c) Penggunaan teknologi digital seperti *Canva*, video, dan presentasi visual yang meningkatkan variasi presentasi di kelas, (d) Pembelajaran lintas budaya (*cross-cultural learning*) yang memperluas wawasan global siswa, dan (e) Kolaborasi *interns-buddies*—guru sekolah yang membantu mengatasi hambatan bahasa dan komunikasi. Kelima strategi tersebut saling mendukung sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif sekaligus menyenangkan. Hal tersebut telah memperkuat pernyataan dari Sailer & Hommer bahwa secara global, meta-analisis terhadap *GBL* menunjukkan bahwa metode ini memiliki efek moderat hingga kuat dalam meningkatkan efikasi diri siswa terhadap mata pelajaran sains (2020, hlm. 110).

KESIMPULAN

Pelaksanaan program kolaborasi internasional antara mahasiswa magang Filipina, mahasiswa Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni dari Universitas Katolik Soegijapranata, dan SMA PL Don Bosko Semarang telah menunjukkan hasil yang sangat positif. Meskipun terdapat kendala berupa hambatan bahasa, perbedaan referensi budaya, dan keterbatasan waktu, seluruh pihak berhasil membangun lingkungan pembelajaran yang aktif, inklusif, dan menyenangkan dengan menerapkan pendekatan *GBL* di dalam kelas. Sebagai bukti, hasil kuesioner menunjukkan tingkat kepuasan siswa SMA PL Don Bosko, Semarang yang sangat tinggi pada aspek penguasaan materi (97,6%), penyampaian tujuan pembelajaran (98,8%), partisipasi aktif (96,4%), motivasi belajar (96,4%), penggunaan teknologi (95,2%), dan relevansi contoh pembelajaran (95,2%). Temuan itu diperkuat oleh hasil wawancara *buddies* yang menilai bahwa pendekatan *GBL*, penggunaan media digital, dan pembelajaran yang berpusat pada siswa berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Jadi, sebagai kesimpulan, program ini berhasil mencapai tujuan pengabdian masyarakat, yaitu memperkuat kompetensi global dan pengalaman lintas budaya melalui praktik pembelajaran inovatif yang interaktif yang berpusat pada siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada SMA PL Don Bosko, Semarang, dan *buddies* dari Fakultas Bahasa dan Seni (Yogis, Jorell, Destyna, Valerie) yang didukung oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat dari Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang. Ucapan terimakasih juga disampaikan ke University St. La Salle, Bacolod, Filipina yang telah memberikan persetujuannya untuk melaksanakan program ini dengan mengirimkan mahasiswa magangnya (Dianne, Mildred, Pamela).. Tanpa mereka kegiatan ini tidak dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ababil, A. M. S., Abidin, Z., Saifuddin, S., & Fawait, A. (2025). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal on Education (IJoEd)*, 1(4), 316-322. <https://doi.org/10.70437/ijoed.v1i4.72>
- Cadiz, G.S., Lacre, G.J.R., Delamente, R.L. Delamente & Diquito, T. (2023) Game-Based Learning Approach in Science Education: A Meta-Analysis. *International Journal of Social Science and Human Research*, 6(3), 1856-1865. https://www.researchgate.net/publication/369665601_Game-Based_Learning_Approach_in_Science_Education_A_Meta-Analysis
- Deardorff, D. K. (2006). Identification and assessment of intercultural competence as a student outcome of internationalization. *Journal of Studies in International Education*, 10(3), 241-266. https://www.researchgate.net/publication/249631998_Identification_and_Assessment_of_Intercultural_Competence_as_a_Student_Outcome_of_Internationalization
- Dianur, M., Thahir, A., & Ningrum, A.R. (2026). The Effect of Game-Based Learning on Student's Learning Interest in Elementary School Science: A Systematic Literature Review (2021-2025). *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipliner*, 5(3), 2195-2218. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v5i3.1255>
- Hung, C., Huang, I. & Hwang, G., (2014). Effects of Digital Game-Based Learning on Students' Self-Efficacy, Motivation, Anxiety, and Achievements in Learning Mathematics. *Journal of Computers in Education*, 1(2)-3), 151-166 https://www.researchgate.net/publication/276266211_2014-JCE-Effects_of_digital_game-based_learning_on_students'_selfefficacy
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. I. (2021). Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*, 11(1), 1-36. <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>
- Misbah, M., Arlinda, R., Haryandi, S., Harto, M., Muhammad, N., Qamariah, Q. (2025, June). Game-based Learning in Science Education (Bibliometric Analysis). *Online Learning in Educational Research (OLER)*, 5(1): 113-126. https://www.researchgate.net/publication/393558484_Game-based_Learning_in_Science_Education_Bibliometric_Analysis
- Nomnian, S., Perez-Amurao, A. L., Rido, A., & Magno, F. A. (2023, December). Thai Pre-Service Science Teachers' Perceptions of Their Filipino ESL/EFL Lecturers' Intercultural Communicative Practices in Science Teacher Education. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 16(2): 533-547, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1401529.pdf>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational psychology review*, 32(1), 77-112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sugianto, H. (2023). Game-based learning in enhancing learning motivation. *International Journal of Instructional Technology*, 2(1), 22-33. <https://doi.org/10.33650/ijit.v2i1.9324>

Ünsal, Z. (2017). *Bilingual students' learning in science: Language, gestures and physical artefacts* (Doctoral dissertation, Department of Mathematics and Science Education, Stockholm University).
https://www.researchgate.net/publication/367272157_Bilingual_Students%27_Learning_in_Science_Language_Gestures_and_Physical_Artefacts

AI Disclosure

Generative artificial intelligence (AI) and AI-assisted technologies were used solely to improve the readability and organization of the manuscript. All outputs generated through these tools were carefully reviewed, edited, and validated by the author to ensure accuracy, completeness, and alignment with the study's original content. The author assumes full responsibility and accountability for the integrity of the work, including its analysis, interpretation, and conclusions. AI tools were not used for data generation, data analysis, or as a substitute for scholarly judgment, and are not listed as authors or co-authors of this study.

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2026 Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC BY\)](#). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.