

**PENDAMPINGAN TRAUMA HEALING MELALUI ENGLISH GAMES UNTUK  
MENINGKATKAN KEBERANIAN BERBICARA SISWA SD TERDAMPAK  
BANJIR DI PIDIE JAYA**

***TRAUMA HEALING ASSISTANCE THROUGH ENGLISH GAMES TO ENHANCE  
THE SPEAKING CONFIDENCE FLOOD-AFFECTED ELEMENTARY SCHOOL  
STUDENTS IN PIDIE JAYA***

**Suci Rahmi Amjusfa<sup>1)</sup>, Yawma Wulida<sup>2)</sup>, Rafni Fajriati<sup>3)</sup>, Rahmat Alimin<sup>4)</sup>, Rahmatul  
Ukhra<sup>5)</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial Sains dan Ilmu Pendidikan Universitas  
Ubudiyah Indonesia

<sup>5</sup> Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas  
Almuslim

\*Corresponding Author: suci.amjusfa@uui.ac.id

**Abstrak**

Bencana banjir yang melanda Kabupaten Pidie Jaya pada tanggal 26 November 2025 berdampak tidak hanya pada aspek fisik, tetapi juga pada kondisi psikologis siswa sekolah dasar yang berimplikasi terhadap keberanian mereka dalam berkomunikasi, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Siswa terdampak bencana cenderung mengalami kecemasan, rasa takut, dan rendahnya kepercayaan diri yang menghambat keterampilan berbicara. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keberanian berbicara Bahasa Inggris siswa sekolah dasar melalui pendampingan trauma healing berbasis *English games*. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 8–10 Januari 2026 dengan melibatkan total 35 siswa sekolah dasar terdampak banjir di Kabupaten Pidie Jaya. Pendekatan yang digunakan bersifat deskriptif-partisipatif dengan memanfaatkan permainan edukatif seperti *Hello Circle Game* sebagai ice breaking serta *Simon Says* dan *Guessing Games* sebagai media trauma healing. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan data dianalisis secara kualitatif deskriptif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi, keberanian berbicara, serta respons emosional positif siswa selama proses pembelajaran. Integrasi trauma healing dan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aman, menyenangkan, dan mendukung pemulihan psikososial siswa. Kegiatan ini memberikan implikasi bahwa *English games* dapat menjadi strategi alternatif yang efektif dan aplikatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, khususnya dalam konteks pendidikan pasca bencana.  
**Kata Kunci:** Trauma Healing, English Games, Keberanian Berbicara, Siswa Sekolah dasar, Pasca Bencana Banjir

**Abstract**

*The flood disaster that struck Pidie Jaya Regency on November 26, 2025, affected not only the physical environment but also the psychological condition of elementary school students, which in turn influenced their willingness to communicate, particularly in English learning. Students affected by the disaster tended to experience anxiety, fear, and low self-confidence, which hindered their speaking skills. This Community Service Program aimed to enhance elementary school students' confidence to speak English through trauma healing assistance based on English games. The activity was conducted from January 8 to January 10, 2026, involving 30 flood-affected elementary school students in Pidie Jaya Regency. A descriptive-participatory approach was employed by utilizing educational games such as the Hello Circle Game as an ice-breaking activity, as well as Simon Says and Guessing Games as trauma healing media. Data were collected through observation and documentation and analyzed using descriptive qualitative analysis. The results indicated an increase in students' participation, speaking confidence, and positive emotional responses during the learning process. The integration of trauma healing and game-based English learning proved effective in creating a safe and enjoyable learning*

*environment and in supporting students' psychosocial recovery. These findings suggest that English games can serve as an effective and practical alternative strategy for English instruction in elementary schools, particularly in post-disaster educational contexts.*

**Keywords:** *Trauma Healing, English Games, Speaking Confidence, Elementary School Students, Post-Flood Disaster*

## 1. PENDAHULUAN

Peristiwa alam berupa banjir yang melanda Kabupaten Pidie Jaya pada tanggal 26 November 2025 tidak hanya menimbulkan kerusakan fisik dan gangguan aktivitas masyarakat, tetapi juga berdampak serius terhadap kondisi psikologis anak-anak sekolah dasar. Anak-anak yang mengalami bencana alam cenderung mengalami stres, kecemasan, rasa takut berlebihan, serta kesulitan mengekspresikan perasaan dan pikiran mereka secara verbal. Kondisi ini berpotensi menghambat perkembangan sosial dan emosional anak, termasuk keberanian untuk berkomunikasi di lingkungan sekolah. Van der Kolk (2014) menegaskan bahwa pengalaman traumatik pada masa kanak-kanak dapat memengaruhi regulasi emosi dan kemampuan berinteraksi sosial jika tidak ditangani melalui intervensi yang tepat dan berkelanjutan.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, keterampilan berbicara (*speaking*) merupakan salah satu kompetensi utama yang menuntut keberanian, rasa percaya diri, serta kondisi emosional yang stabil. Namun, siswa SD yang terdampak bencana banjir sering menunjukkan kecenderungan menarik diri, pasif, dan enggan berbicara, terutama dalam penggunaan bahasa asing. Hal ini selaras dengan teori *Affective Filter Hypothesis* yang dikemukakan oleh Krashen (1985), yang menyatakan bahwa kecemasan, ketakutan, dan tekanan emosional yang tinggi dapat menjadi penghambat utama dalam proses pemerolehan bahasa. Dengan demikian, trauma pasca bencana berpotensi meningkatkan hambatan afektif siswa dan menurunkan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga memperhatikan aspek psikososial siswa. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pendampingan trauma healing melalui aktivitas bermain yang terintegrasi dengan pembelajaran

Bahasa Inggris, khususnya melalui English games. Bermain merupakan dunia anak dan menjadi media yang efektif untuk menyalurkan emosi, membangun rasa aman, serta memperkuat interaksi sosial. Vygotsky (1978) menekankan bahwa pembelajaran berlangsung secara optimal melalui interaksi sosial dalam konteks yang bermakna. English games memungkinkan siswa belajar Bahasa Inggris dalam suasana yang menyenangkan, kolaboratif, dan bebas tekanan, sehingga dapat menurunkan kecemasan serta mendorong keberanian berbicara secara alami.

Urgensi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terletak pada kebutuhan pemulihan psikologis siswa pasca bencana yang harus berjalan seiring dengan pemulihan proses pembelajaran di sekolah. Intervensi trauma healing yang dikombinasikan dengan pembelajaran bahasa berbasis permainan dinilai efektif dalam membantu anak mengatasi dampak trauma sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aktivitas rekreatif terstruktur dapat membantu mengurangi gejala trauma pada anak dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih suportif. Selain itu, pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri dan keberanian siswa dalam berbicara, karena siswa tidak merasa sedang diuji, melainkan diajak bermain sambil belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keberanian berbicara Bahasa Inggris siswa sekolah dasar yang terdampak banjir di Pidie Jaya melalui pendampingan trauma healing berbasis English games. Kegiatan ini juga diarahkan untuk mendukung pemulihan emosional siswa, menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran Bahasa Inggris, serta menciptakan pengalaman belajar yang aman dan menyenangkan pasca bencana. Selain itu, program ini diharapkan dapat memberikan

kontribusi bagi guru dan orang tua dalam memahami pendekatan pembelajaran yang sensitif terhadap kondisi psikologis anak.

Sebagai upaya pemecahan masalah, kegiatan ini dirancang melalui pendampingan langsung kepada siswa dengan memanfaatkan berbagai jenis English games yang bersifat komunikatif, interaktif, dan kontekstual. Permainan-permainan tersebut dirancang untuk mendorong siswa berani berbicara, bekerja sama dengan teman, serta mengekspresikan diri tanpa rasa takut. Pendampingan dilakukan secara bertahap dengan memperhatikan kondisi emosional siswa, sehingga proses trauma healing dan pembelajaran bahasa dapat berlangsung secara simultan. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya mengalami peningkatan keberanian berbicara Bahasa Inggris, tetapi juga pemulihan psikososial yang berdampak positif terhadap proses belajar mereka secara keseluruhan.

## 2. METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan deskriptif-partisipatif yang dirancang untuk mengintegrasikan pendampingan trauma healing dengan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan. Kegiatan dilaksanakan selama tiga hari, yaitu dari tanggal 8 Januari 2025 sampai dengan tanggal 10 Januari 2026, mulai pukul 14.00 hingga selesai, bertempat di SDN 3 Meurah Dua yang terdampak banjir di Kabupaten Pidie Jaya. Rancangan kegiatan difokuskan pada penciptaan suasana belajar yang aman, menyenangkan, dan suportif guna mendukung pemulihan psikologis siswa sekaligus meningkatkan keberanian mereka dalam berbicara Bahasa Inggris.

Responden dalam kegiatan ini adalah 35 siswa sekolah dasar yang terdampak banjir dan hadir secara aktif selama pelaksanaan program. Responden kegiatan ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu siswa sekolah dasar terdampak banjir yang hadir dan berpartisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan. Dari jumlah sasaran awal yang lebih besar, hanya 35 siswa yang dapat mengikuti kegiatan secara penuh karena keterbatasan kehadiran dan kondisi. Bahan dan alat yang digunakan meliputi kartu kata (flashcards), media visual sederhana, lembar aktivitas, serta instruksi permainan yang

dirancang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Kegiatan diawali dengan sesi ice breaking menggunakan *Hello Circle Game* untuk membangun keakraban dan rasa aman antar siswa. Selanjutnya, kegiatan trauma healing dilakukan melalui permainan *Simon Says* dan *Guessing Games* yang bertujuan melatih konsentrasi, ekspresi emosi, kerja sama, dan keberanian berbicara secara bertahap. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap partisipasi dan keberanian berbicara siswa, serta dokumentasi kegiatan. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif deskriptif dengan menafsirkan perubahan perilaku, respons emosional, dan tingkat keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pendampingan menunjukkan adanya perubahan positif pada keberanian berbicara dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar dari 35 siswa yang terlibat menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dari hari pertama hingga hari terakhir kegiatan. Pada awal pelaksanaan, beberapa siswa tampak pasif, enggan berbicara, dan hanya merespons secara nonverbal. Namun, setelah mengikuti sesi ice breaking melalui *Hello Circle Game*, siswa mulai menunjukkan keterbukaan, kontak mata, dan keberanian menyebutkan kosakata sederhana dalam Bahasa Inggris.

Permainan *Simon Says* dan *Guessing Games* yang digunakan dalam sesi trauma healing terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan. Permainan ini membantu siswa menyalurkan energi emosional secara positif serta mengurangi ketegangan akibat pengalaman traumatik. Temuan ini sejalan dengan pendapat van der Kolk (2014) yang menyatakan bahwa aktivitas berbasis gerak dan permainan dapat membantu anak memproses pengalaman trauma secara lebih adaptif. Selain itu, peningkatan keberanian berbicara siswa juga mendukung teori Krashen (1985) tentang *affective filter*, di mana suasana belajar yang minim tekanan memungkinkan siswa lebih berani menerima dan memproduksi bahasa.

Dari perspektif pembelajaran bahasa, penggunaan English games mendorong interaksi sosial dan komunikasi autentik antar siswa. Hal ini sesuai dengan pandangan Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa integrasi trauma healing dan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan dapat menjadi alternatif strategi efektif bagi sekolah dasar di daerah terdampak bencana. Program ini tidak hanya berdampak pada peningkatan keberanian berbicara siswa, tetapi juga berkontribusi pada pemulihan psikososial dan kualitas pembelajaran pasca bencana.

Adapun kegiatan pelatihan yang dilaksanakan dapat dilihat pada dokumentasi kegiatan di bawah ini:



**Gambar 1.** Kegiatan Ice Breaking, Hello Circle Game



**Gambar 2.** Permainan Simon Says



**Gambar 3.** Foto Bersama Siswa SD terdampak banjir Pidie Jaya

#### **4. KESIMPULAN**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa pendampingan trauma healing melalui English games yang dilaksanakan pada siswa sekolah dasar terdampak banjir di Kabupaten Pidie Jaya menunjukkan hasil yang positif. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, integrasi permainan Bahasa Inggris dengan pendekatan trauma healing mampu menciptakan suasana belajar yang aman, menyenangkan, dan mendukung pemulihan emosional siswa. Siswa menunjukkan peningkatan keberanian dalam berbicara Bahasa Inggris, partisipasi yang lebih aktif, serta respons emosional yang lebih positif dibandingkan pada tahap awal kegiatan.

Penggunaan permainan seperti *Hello Circle Game*, *Simon Says*, dan *Guessing Games* terbukti efektif dalam menurunkan kecemasan dan meningkatkan interaksi sosial antar siswa. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat menurunkan hambatan afektif siswa dan mendukung pemerolehan bahasa secara lebih optimal. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan implikasi bahwa program pendampingan yang mengintegrasikan trauma healing dan pembelajaran Bahasa Inggris dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan dan aplikatif bagi sekolah dasar di daerah terdampak bencana.

#### **5. REFERENSI**

- Krashen, S. D. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. London: Longman.
- Van der Kolk, B. A. (2014). *The body keeps the score: Brain, mind, and body in the healing of trauma*. New York, NY: Viking
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- UNICEF. (2019). *Guidelines on mental health and psychosocial support in emergency settings*. New York, NY: UNICEF.