



Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris melalui *English Club* dalam Pengabdian Masyarakat MBKM Asistensi Mengajar

Improving English Language Skills through the English Club in Community Service MBKM Teaching Assistance

Windy Annastasia Maharani^{1*}, Hesty Widiastuty²

^{1,2}Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Email: windyannastasiamaharani@gmail.com¹, hesty.widiastuty@iain-palangkaraya.ac.id²

Korespondensi penulis: windyannastasiamaharani@gmail.com *

Article History:

Received: September 15, 2024

Revised: September 28, 2024

Accepted: Oktober 29, 2024

Published: November 01, 2024

Keywords: English skills, Interactive learning, and Secondary level.

Abstract: The community service program carried out by MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) Teaching Assistance in English Education Students IAIN Palangka Raya is titled "English Club." It aims to improve the English skills of participants at the Secondary Level. This program introduces interactive learning methods and enjoyable media through a game-based approach and technology. Thus, this activity helps participants understand English material more easily and effectively. The program is conducted over three sessions, covering topics such as self-introduction, telling time, and hobbies. Each session is designed to develop the participants' English language abilities by optimally combining theory and practice. To create an active and engaging learning environment, the activities also include educational games, such as "Hi! My Name Is...", "Catch It!", and "Simon Says!", which are designed to sharpen the cognitive and motor skills of the participants. In each session, technology media, such as engaging PowerPoint presentations and online games, are used to create variety in the learning experience, making participants feel interested and motivated. The results of this activity indicate an improvement in the participants' English skills, particularly in speaking. Additionally, there is also an increase in the participants' interest and motivation toward learning English. The use of creative methods and technology has proven effective in helping participants understand the material and creating a positive learning atmosphere. In conclusion, enjoyable learning not only enhances the English skills of participants but also builds their confidence in communication.

Abstrak

Program pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan oleh mahasiswa MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) Asistensi Mengajar Tadris Bahasa Inggris IAIN Palangka Raya ini bertajuk "English Club", yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris peserta tingkat Sekolah Menengah, atau dikenal sebagai Secondary Level. Program ini memperkenalkan metode pembelajaran interaktif dan media yang menyenangkan melalui pendekatan berbasis permainan serta pemanfaatan teknologi. Dengan demikian, kegiatan ini membantu peserta memahami materi bahasa Inggris dengan lebih mudah dan efektif. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga pertemuan, dengan topik yang mencakup *Self-introduction*, *Telling Time*, dan *Hobbies*. Setiap pertemuan dirancang untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris peserta dengan menggabungkan teori dan praktik secara optimal. Untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menarik, kegiatan ini juga menyertakan permainan edukatif, seperti "Hi! My Name Is...", "Catch It!", dan "Simon Says!", yang dirancang untuk mengasah kemampuan kognitif dan motorik peserta. Dalam setiap sesi, media teknologi seperti presentasi *PowerPoint* menarik dan permainan daring digunakan untuk menciptakan variasi dalam pengalaman belajar, sehingga peserta merasa tertarik dan termotivasi. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan dalam keterampilan bahasa Inggris peserta, terutama dalam aspek berbicara. Selain itu, terlihat pula

peningkatan minat dan motivasi peserta terhadap bahasa Inggris. Penggunaan metode kreatif dan teknologi terbukti efektif dalam membantu peserta memahami materi dan menciptakan suasana belajar yang positif. Kesimpulannya, pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa Inggris peserta, tetapi juga membangun rasa percaya diri mereka dalam berkomunikasi.

Kata Kunci: Kemampuan Bahasa Inggris, Pembelajaran Interaktif, dan Tingkat Menengah.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan kunci untuk membangkitkan semangat belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia. Bahasa Inggris, sebagai bahasa asing, sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga membutuhkan pendekatan kreatif dan interaktif agar siswa tidak merasa terbebani. Pendekatan ini sangat penting untuk semua usia, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa. Namun, bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang masih dalam masa perkembangan kognitif, metode pembelajaran yang menarik sangat penting untuk memotivasi mereka dan memudahkan pemahaman materi. Menemukan metode yang menyenangkan bisa membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa. Melalui pembelajaran yang interaktif, penggunaan gamifikasi, teknologi, dan multimedia, siswa bisa lebih tertarik pada pelajaran Bahasa Inggris (Melati et al., 2023).

Pembelajaran yang menyenangkan mampu menciptakan suasana belajar yang positif dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Saat siswa menikmati proses pembelajaran, mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan juga membantu mengurangi rasa cemas dan tekanan yang sering dirasakan siswa dalam belajar bahasa asing. Hal ini memungkinkan mereka belajar tanpa takut melakukan kesalahan, sehingga rasa percaya diri mereka dalam menggunakan Bahasa Inggris meningkat. Pendekatan yang menyenangkan tidak hanya berfokus pada materi, tetapi juga bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan interaktif. Studi oleh Nahak (2023) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif seperti Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan prestasi siswa secara signifikan. Model ini melibatkan siswa dalam permainan kompetitif yang meningkatkan antusiasme dan interaksi sosial, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Melalui interaksi positif dan kerja sama tim, siswa dapat belajar tidak hanya dari guru tetapi juga dari teman-temannya, yang menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan tidak hanya meningkatkan minat tetapi juga hasil akademik siswa.

Namun, pembelajaran di kelas sering kali terbatas pada pendekatan formal yang bisa terasa kaku dan monoton. Akibatnya, banyak siswa yang merasa bosan dan menganggap Bahasa Inggris sulit dipahami, terutama ketika pendekatan pengajaran lebih berfokus pada teori

dan kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan bahasa tersebut melalui kegiatan praktis. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris di luar kelas melalui pendidikan non-formal menjadi penting. Pendidikan non-formal ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan Bahasa Inggris dalam suasana yang lebih fleksibel, tanpa tekanan dari target akademik yang ketat.

Kegiatan non-formal, seperti English Club, dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam Bahasa Inggris dengan cara yang lebih santai. English Club menggabungkan pengajaran formal dengan pendekatan yang lebih kreatif, memberikan siswa ruang untuk mengeksplorasi minat mereka melalui diskusi, permainan peran, dan proyek kolaboratif. Ini menunjukkan bahwa belajar bahasa tidak selalu harus terjadi di dalam kelas dengan buku pelajaran, tetapi bisa menjadi kegiatan yang dinamis dan menyenangkan.

Di English Club, siswa belajar Bahasa Inggris melalui permainan yang menarik seperti Simon Says, Taboo Games, dan Four in a Row. Permainan ini dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dan memberi mereka kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan berbahasa. Melalui metode ini, siswa tidak hanya belajar kosakata dan tata bahasa, tetapi juga mengasah keterampilan berbicara dan mendengarkan dalam suasana yang lebih santai. Permainan tersebut memungkinkan siswa untuk berlatih menggunakan Bahasa Inggris tanpa tekanan, sehingga mereka lebih mudah mengingat materi yang dipelajari dan lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide mereka. Berdasarkan penelitian Kara et al. (2024), permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa sekaligus membuat proses belajar lebih menarik.

Selain pendekatan pembelajaran yang kreatif, media pembelajaran yang menarik juga berperan penting dalam proses belajar. Media yang beragam, seperti video, animasi, kartu interaktif, dan aplikasi digital, membantu memperjelas konsep abstrak melalui pengalaman visual dan audio. Media berperan sebagai sarana untuk membantu siswa berkomunikasi dengan lebih fokus. Selain itu, integrasi media teknologi komunikasi dan informasi dengan pendekatan pembelajaran sosial dan personal sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang inovatif melalui penerapan strategi pembelajaran dan penggunaan media memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih efektif (Maruâ, 2020).

Astuti (2019) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, mencegah kebosanan, dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Sebagai contoh, penggunaan video interaktif yang menggambarkan penggunaan Bahasa Inggris dalam situasi sehari-hari dapat membantu siswa melihat bagaimana bahasa tersebut diterapkan dalam

kehidupan nyata, sekaligus mendengarkan pelafalan dari penutur asli untuk meningkatkan pengucapan mereka.

Dalam kegiatan pengabdian seperti English Club, tim menggunakan berbagai media, mulai dari video hingga aplikasi digital, yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Media yang tepat tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga membuat pengalaman belajar menjadi lebih kaya. Misalnya, aplikasi yang memungkinkan siswa bermain peran secara virtual dapat membuat mereka belajar berbicara dalam Bahasa Inggris dengan cara yang lebih santai dan menyenangkan.

Dengan pendekatan interaktif, menyenangkan, dan didukung media yang tepat, pembelajaran Bahasa Inggris diharapkan dapat menjadi pengalaman positif bagi siswa. Ini akan membantu mereka membangun dasar yang kuat dalam berbahasa Inggris, membuat mereka lebih percaya diri, dan melihat Bahasa Inggris sebagai hal yang menyenangkan dan bermanfaat. Akhirnya, pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik, tetapi juga menumbuhkan kecintaan terhadap belajar dalam diri siswa. Hal ini penting untuk menciptakan generasi yang siap menghadapi era globalisasi, di mana Bahasa Inggris menjadi alat komunikasi yang esensial. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa Indonesia dapat lebih terbuka terhadap peluang global, menjadikan Bahasa Inggris sebagai sarana untuk mengakses pengetahuan, teknologi, dan budaya dari seluruh dunia.

2. METHOD

Kegiatan pengabdian *English Club* ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap teoritis dan praktis, dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh kepada para peserta. Pada tahap pertama, peserta diberikan dan dijelaskan materi terlebih dahulu untuk memperdalam pemahaman mereka. Materi yang disampaikan pada kegiatan ini ialah *Self-introduction, Telling Time, dan Hobbies*. Sebagai contoh, materi *Self-introduction* ditampilkan menggunakan proyektor agar dapat dilihat dengan jelas oleh peserta. Kemudian, mereka diminta untuk mencatat materi tersebut di buku tulis masing-masing, setelah itu tutor memberikan contoh cara pengucapan yang benar. Setelah memahami materi, peserta diberi kesempatan untuk membaca hasil tulisan mereka dan mempraktikkan perkenalan diri berdasarkan materi yang telah dipelajari. Mereka memperkenalkan diri dalam Bahasa Inggris di depan peserta lain, yang bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri serta keterampilan berbicara mereka.

Agar proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan, sesi ini juga dilengkapi dengan berbagai permainan edukatif. Salah satu permainan yang digunakan adalah “*Hi! My name is...*,” yang dirancang untuk melatih keterampilan pengenalan diri secara spontan. Selain itu, permainan lain seperti “*Catch It!*” dan “*Simon Says!*” juga diterapkan dalam kegiatan *English Club* untuk membantu peserta menguasai kosakata serta ekspresi dasar dalam Bahasa Inggris. Berbagai media pembelajaran juga dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan ini, seperti proyektor, *PowerPoint* dan permainan *online* yang tersedia di *Games to Learn English* (<https://www.gamestolearnenglish.com/>). Penggunaan media tersebut membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan bervariasi, sehingga peserta dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan tidak monoton.

3. HASIL

Pada kegiatan Pengabdian Masyarakat ini, tim terdiri dari tiga mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya dari program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) Asistensi Mengajar. Para anggotanya ialah Windy Annastasia Maharani, Muliana Setia Hapsari, dan Syarif Hidayat. Kegiatan ini didampingi oleh Hesty Widiastuty, M.Pd, selaku dosen Program Studi Tadris Bahasa Inggris IAIN Palangka Raya. Peserta yang bergabung dalam *English Club* ini adalah 30 siswa dari kelas VII, VIII, dan IX MTs Hidayatul Muhajirin. Mereka dibagi ke dalam tiga kelompok, yaitu *Apple*, *Banana*, dan *Cherry*. Kegiatan *English Club* berlangsung selama 3 minggu dan diadakan setiap Kamis sebanyak 3 pertemuan. Dalam kegiatan ini, peserta diajarkan empat keterampilan utama dalam bahasa Inggris, yaitu menulis, membaca, mendengarkan, dan berbicara. Namun, fokus utama adalah meningkatkan keterampilan berbicara. Karena kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris memerlukan latihan yang berkelanjutan, *English Club* memberikan wadah bagi siswa untuk mengasah kemampuan berbahasa Inggris mereka secara lebih intensif.

Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertama, peserta diberikan materi mengenai *self-introduction* atau pengenalan diri. Materi ini dipilih karena penting bagi pelajar bahasa Inggris, terutama karena fokus utama kegiatan ini adalah mengasah dan mengembangkan kemampuan berbicara para peserta. Melalui pengenalan diri, para peserta dan tim pengabdian juga dapat saling mengenal satu sama lain. Kegiatan diawali dengan pemaparan materi melalui layar proyektor. Peserta diminta menyalin materi ke dalam buku tulis mereka. Setelah selesai, tim pengabdian menjelaskan arti dari kalimat-kalimat yang telah mereka tulis serta cara menjawabnya. Tim juga memberikan contoh pengucapan yang benar, mengulangi beberapa kali, dan meminta

beberapa peserta untuk mencoba membacakannya.

1]. Hi! My name is _____ 2]. Everyone often calls me _____ 3].
Let me spell it _____ 4]. I am _____ years old this year. 5]. I
grew up in _____ 6]. I am a _____ 7]. I am studying at
_____ 8]. I can speak _____ 9]. I live on _____ 10]. I am living
with _____

Gambar 1. Materi Self-introduction

Aktivitas berikutnya ialah, tim pengabdian meminta peserta untuk mengisi bagian kosong pada materi dengan informasi pribadi mereka masing-masing. Setelah itu, peserta diminta untuk maju satu per satu dan memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris sesuai materi yang telah dipelajari. Setelah semua peserta selesai memperkenalkan diri di depan kelompok, mereka diajak bermain “*Hi! My Name Is...*”. Dalam permainan ini, peserta berdiri membentuk lingkaran. Setiap peserta memperkenalkan diri dengan kalimat “*Hi! My name is...*” sambil menambahkan gerakan, misalnya membentuk simbol hati dengan tangan. Peserta lainnya kemudian menyambut dengan “*Hi...*” sambil meniru gerakan yang sama. Permainan ini dilanjutkan hingga seluruh peserta mendapat kesempatan untuk memperkenalkan diri.



Gambar 2. Pertemuan pertama materi Self-introduction

Pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua, materi yang dipilih adalah *Telling Time*. Materi ini bertujuan membantu siswa memahami cara menyatakan waktu dalam bahasa Inggris, sehingga mereka dapat menceritakan kegiatan sehari-hari mereka sambil menyertakan waktu. Kegiatan diawali dengan pemaparan mengenai konsep waktu dalam bahasa Inggris, termasuk cara membaca jam dan perbedaan antara *A.M.* dan *P.M.* Materi ini kemudian ditampilkan di layar proyektor untuk memudahkan pemahaman siswa.



Gambar 3. Materi telling Time

Setelah materi ditampilkan di layar proyektor, tim pengabdian menjelaskan makna setiap kalimat dan memberikan contoh pengucapan yang kemudian diikuti oleh seluruh peserta. Selain tentang waktu, materi ini juga mencakup *daily activities* atau kegiatan sehari-hari. Peserta diajarkan cara menyebutkan pukul berapa mereka melakukan kegiatan sehari-hari, seperti jam bangun tidur, mandi, pergi ke sekolah, dan sebagainya.

Dalam kegiatan ini, peserta terlebih dahulu mengisi bagian kosong di lembar kerja mereka sesuai dengan jadwal kegiatan harian masing-masing. Kemudian, setiap peserta maju satu per satu untuk membacakan hasil kerja mereka mengenai waktu pelaksanaan kegiatan sehari-hari. Setelah itu, peserta diajak bermain permainan *online* di *Games to Learn English* (<https://www.gamestolearnenglish.com>). Para peserta memainkan permainan tentang kegiatan sehari-hari yang ditampilkan di layar proyektor, dan menjawab pertanyaan dalam permainan tersebut bersama-sama. Suasana menjadi lebih meriah dan interaktif karena adanya permainan ini.



Gambar 4. Permainan online daily activities

Kegiatan ditutup dengan permainan “*Catch it!*” yang dipilih sebagai aktivitas akhir untuk memberikan kesan menyenangkan bagi peserta. Dalam permainan ini, setiap peserta berdiri berpasangan saling berhadapan, dengan sebuah pena diletakkan di lantai di antara

mereka. Cara bermainnya adalah sebagai berikut, tim pengabdian memberikan instruksi seperti “Head,” “Shoulders,” “Knees,” atau “Pen.” Peserta harus mengikuti perintah tersebut dengan menyentuh bagian tubuh yang disebutkan, misalnya menyentuh kepala jika diperintah “Head,” dan seterusnya. Namun, ketika perintah “Pen” disebutkan, peserta harus beradu cepat mengambil pena di antara mereka. Permainan ini menambah keceriaan sekaligus melatih fokus peserta.



Gambar 5. Bermain permainan “Catch it!”

Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga, yang merupakan pertemuan terakhir, materi yang disampaikan adalah tentang *hobbies*. Pertama, peserta diberikan penjelasan mengenai berbagai jenis hobi dalam bahasa Inggris. Kosakata dan gambar terkait hobi ditampilkan di layar proyektor, lalu tim pengabdian menjelaskan dan memberikan contoh pengucapan kosakata tersebut. Setelah itu, tim pengabdian meminta peserta menyebutkan hobi mereka dalam bahasa Inggris untuk melatih mereka dalam menggunakan kosakata baru dalam konteks pribadi.



Gambar 6. Materi tentang Hobbies Vocabulary

Setelah penjelasan mengenai *Hobbies Vocabulary*, peserta diminta mengerjakan lembar kerja yang mengharuskan mereka mencocokkan gambar dengan jenis hobi yang sesuai. Setelah selesai, peserta mendiskusikan jawaban mereka bersama. Kemudian, beberapa gambar hobi ditampilkan di layar proyektor, dan peserta diminta untuk menggambar satu atau lebih hobi yang mereka miliki sesuai dengan contoh gambar di layar.



Gambar 7. Gambar-gambar hobbies

Kegiatan ini ditutup dengan permainan “*Simon Says!*” yang berfokus pada tiga hobi, yaitu “*Cooking,*” “*Photos,*” dan “*Dancing.*” Peserta harus memperagakan gerakan sesuai perintah yang diberikan dan menirukan suara yang telah ditentukan. Jika ada peserta yang salah dalam melakukan gerakan, mereka akan mendapat hukuman ringan. Permainan ini menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus membantu peserta mengingat kosa kata tentang hobi dengan cara yang interaktif.



Gambar 8. Permainan “Simon Says!”

4. KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah peningkatan pengetahuan dan kemampuan berbahasa Inggris para peserta pada tingkat secondary. Kegiatan ini juga memberikan ide-ide baru terkait pendekatan, metode, dan media kreatif untuk pengajaran Bahasa Inggris. Selama 3 kali pertemuan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa peserta lebih mudah memahami materi pembelajaran saat menggunakan metode dan media yang menarik. Selain itu, penggunaan teknologi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris peserta, terutama pada level secondary. Teknologi yang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mereka membuat peserta merasa nyaman dan akrab saat digunakan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih optimal.

DAFTAR REFERENSI

- Astuti, D. S., Putra, M. I. R., Wiyanti, S., Rodhi, R., & Sari, D. S. (2019). Pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui permainan Scrabble. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), 180-189.
- Kara, Y. M. D. K., Ningsih, N., Separ, F. M., Ambat, F., Yoma, K., Endung, Y. P., & Djou, A. M. G. (2024). Pendampingan pembelajaran bahasa Inggris melalui metode games. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 35-42.
- Maruâ, N. (2020). Penerapan pembelajaran inovatif dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris. *Warta Dharmawangsa*, 14(2).
- Melati, E., Kurniawan, M., Marlina, M., Santosa, S., Zahra, R., & Purnama, Y. (2023). Pengaruh metode pengajaran berbasis teknologi terhadap kemampuan berbicara dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 14-20.
- Nahak, T. C. (2023, May). Meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris melalui pembelajaran kooperatif model Team Game Tournament (TGT) pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat tahun pelajaran 2022/2023. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya* (Vol. 2, No. 1, pp. 204-214).