



## Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa SMA Edu Global Medan melalui Program Pengajaran Interaktif

Min Adlina\*

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup> [minadlina@unttd.ac.id](mailto:minadlina@unttd.ac.id)

### Abstract

*This Community Service (PKM) program was conducted at SMA Edu Global Medan to enhance students' English proficiency through the implementation of an interactive teaching method. The program was motivated by the low self-confidence and limited participation of students in English learning, mainly due to the dominance of conventional, teacher-centered approaches. This activity aimed to provide an engaging and participatory learning experience that encourages students to actively use English in practical contexts. The PKM implementation consisted of three stages: preparation, implementation, and evaluation. The preparation stage involved coordination with the school, designing interactive learning modules, and developing evaluation instruments, including pre-tests, post-tests, and observation sheets. The program was implemented in three sessions featuring role play, educational games, group discussions, and storytelling to enhance students' speaking, listening, and vocabulary comprehension skills. The results indicated a significant improvement in students' motivation and confidence in using English, as observed through their active participation during the sessions. The enhancement of English skills was also evident from the pre-test and post-test scores, particularly in vocabulary mastery, basic sentence construction, and speaking ability. This activity demonstrates that interactive teaching can serve as an effective alternative for English language instruction in schools. Future programs are recommended to be developed as periodic English enrichment activities to ensure sustainability and a broader impact on students' language proficiency.*

**Keywords:** English language, interactive teaching, senior high school, learning motivation.

### Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SMA Edu Global Medan dengan tujuan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa melalui penerapan metode pengajaran interaktif. Latar belakang kegiatan ini adalah rendahnya rasa percaya diri dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris akibat dominasi metode konvensional yang bersifat satu arah. Program ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan mendorong siswa aktif menggunakan bahasa Inggris dalam konteks praktis. Metode pelaksanaan PKM meliputi tahap persiapan, implementasi, dan evaluasi. Persiapan dimulai dengan koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan modul pembelajaran interaktif, serta pembuatan instrumen evaluasi berupa pre-test, post-test, dan lembar observasi. Implementasi dilakukan dalam tiga pertemuan yang mencakup kegiatan role play, permainan edukatif, diskusi kelompok, dan storytelling untuk melatih keterampilan berbicara, mendengar, dan pemahaman kosakata. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris, yang terlihat dari partisipasi aktif mereka selama kegiatan. Peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa juga terukur melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test yang menunjukkan perkembangan pada aspek pemahaman kosakata, struktur kalimat sederhana, dan keterampilan berbicara. Kegiatan ini membuktikan bahwa metode pengajaran interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran bahasa Inggris yang efektif di sekolah. Ke depan, program serupa disarankan untuk dikembangkan menjadi kegiatan pengayaan bahasa Inggris secara berkala agar keberlanjutannya memberikan dampak yang lebih luas.

**Kata Kunci:** Bahasa Inggris, pengajaran interaktif, SMA, motivasi belajar

## A. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peran penting di era globalisasi saat ini. Penguasaan bahasa Inggris bukan lagi menjadi sekadar keterampilan tambahan, tetapi telah menjadi kebutuhan mendesak bagi siswa SMA untuk menghadapi tantangan dunia yang semakin terbuka. Dalam konteks pendidikan, kemampuan berbahasa Inggris yang baik akan memberikan peluang lebih luas bagi siswa untuk mengakses informasi, berkompetisi di tingkat global, dan mempersiapkan diri untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu, sekolah-sekolah di Indonesia, termasuk SMA Edu Global Medan, dituntut untuk mampu memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Meskipun demikian, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMA masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya rasa percaya diri siswa ketika harus menggunakan bahasa Inggris dalam kegiatan berbicara atau komunikasi sehari-hari. Banyak siswa yang merasa cemas melakukan kesalahan, sehingga mereka cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Sikap ini berdampak pada lambatnya peningkatan keterampilan berbicara mereka, padahal keterampilan tersebut menjadi salah satu aspek penting dalam penguasaan bahasa.

Selain itu, metode pembelajaran bahasa Inggris yang digunakan di sekolah seringkali masih bersifat konvensional. Guru lebih banyak menggunakan pendekatan ceramah dan latihan tertulis, sementara interaksi aktif antar siswa atau antara siswa dan guru belum optimal. Kondisi ini membuat suasana belajar terasa monoton dan kurang menarik bagi peserta didik (Dogani, 2023; R Chitra, 2012). Dalam jangka panjang, kurangnya variasi metode pembelajaran dapat menurunkan motivasi belajar siswa dan menghambat pencapaian kompetensi bahasa Inggris yang diharapkan.

Menghadapi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran bahasa Inggris yang mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan percaya diri. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pengajaran interaktif, yaitu metode yang menekankan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui metode ini, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas yang menstimulasi kemampuan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis secara seimbang. Pendekatan ini diyakini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMA Edu Global Medan bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah tersebut. Program ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa, terutama dalam hal keterampilan berbicara dan pemahaman materi, melalui

penerapan metode pengajaran interaktif. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran, diharapkan mereka akan lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris dalam konteks akademik maupun sehari-hari.

Selain bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa, kegiatan PKM ini juga diharapkan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Siswa akan dilibatkan dalam berbagai bentuk pembelajaran kreatif seperti permainan edukatif, simulasi percakapan, diskusi kelompok, hingga role play. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih efektif, tetapi juga menumbuhkan rasa antusiasme dan motivasi belajar yang berkelanjutan.

Manfaat kegiatan ini tidak hanya dirasakan oleh siswa, tetapi juga oleh pihak sekolah dan tim pengabdian. Bagi siswa, kegiatan ini memberikan kesempatan untuk mengasah kemampuan bahasa Inggris mereka secara praktis dan kontekstual. Bagi sekolah, program ini menjadi sarana untuk memperkaya variasi strategi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru di masa mendatang. Sementara itu, bagi tim pengabdian, kegiatan ini merupakan bentuk implementasi ilmu yang bermanfaat bagi masyarakat sekaligus wujud kontribusi nyata perguruan tinggi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di lingkungan sekitar.

Dengan latar belakang tersebut, pelaksanaan PKM di SMA Edu Global Medan diharapkan menjadi langkah awal dalam menciptakan lingkungan belajar bahasa Inggris yang lebih interaktif dan efektif. Melalui metode pengajaran interaktif, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman akademik, tetapi juga pengalaman belajar yang memotivasi mereka untuk terus mengembangkan keterampilan bahasa Inggris sebagai bekal menghadapi persaingan global di masa depan.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang dengan menggunakan pendekatan pengajaran interaktif atau *interactive teaching* (Rasiban, 2013; Saraswati et al., 2018). Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, di mana siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas yang mendorong mereka untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan mempraktikkan kemampuan bahasa Inggris secara langsung. Melalui pendekatan ini diharapkan siswa dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menggunakan bahasa Inggris sekaligus mengembangkan keterampilan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis secara seimbang.

Tahapan kegiatan diawali dengan observasi awal yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan bahasa Inggris siswa sebelum kegiatan dilaksanakan. Observasi ini meliputi pemetaan keterampilan berbicara, mendengar, dan pemahaman materi bahasa Inggris melalui

kegiatan pre-test dan pengamatan partisipasi siswa di kelas. Hasil observasi digunakan sebagai dasar dalam penyusunan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, sehingga kegiatan yang diberikan dapat diterima dengan baik dan tepat sasaran.

Setelah tahap observasi, tim pengabdian menyusun modul pembelajaran interaktif yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung. Modul ini memuat berbagai aktivitas kreatif dan partisipatif, seperti *role play* (Astina et al., 2019), permainan edukatif (*games*), diskusi kelompok, dan kuis singkat (Fayanto et al., 2021). Setiap aktivitas dirancang agar siswa terdorong untuk menggunakan bahasa Inggris dalam situasi yang menyenangkan dan tidak menegangkan. Pendekatan ini diharapkan dapat mengurangi rasa cemas siswa saat berbicara dalam bahasa Inggris dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam beberapa sesi tatap muka di ruang kelas atau laboratorium bahasa SMA Edu Global Medan. Setiap sesi memiliki tujuan pembelajaran yang berbeda, seperti penguatan kosakata, latihan percakapan, atau presentasi sederhana. Dalam setiap pertemuan, siswa didorong untuk terlibat aktif baik dalam diskusi kelompok maupun praktik individu. Selama proses pembelajaran, pengajar memfasilitasi interaksi yang kondusif dan memberikan umpan balik yang membangun agar siswa dapat memahami kesalahan mereka tanpa merasa tertekan.

Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan yang dilakukan melalui dua cara, yaitu tes singkat dan observasi partisipasi siswa. Tes singkat atau post-test diberikan untuk mengukur peningkatan kemampuan bahasa Inggris setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Sementara itu, observasi dilakukan untuk menilai perubahan sikap siswa, terutama dari segi keaktifan, kepercayaan diri, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Data hasil evaluasi ini kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas metode pengajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa SMA Edu Global Medan.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Tahap Persiapan**

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang sangat penting untuk memastikan kegiatan PKM berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Persiapan diawali dengan koordinasi bersama pihak SMA Edu Global Medan, khususnya kepala sekolah dan guru bahasa Inggris. Dalam koordinasi ini, tim pengabdian menyampaikan rencana kegiatan, tujuan program, serta jadwal pelaksanaan agar pihak sekolah dapat memberikan dukungan penuh dan menyesuaikan jadwal pembelajaran siswa. Tahapan ini dilakukan dalam komunikasi digital. Komunikasi yang baik dengan pihak sekolah menjadi kunci agar kegiatan PKM dapat diterima dan dilaksanakan dengan efektif.

Setelah koordinasi, tim pengabdian menyiapkan modul pembelajaran interaktif yang digunakan selama program berlangsung. Modul ini dirancang berdasarkan hasil observasi awal kemampuan bahasa Inggris siswa, sehingga materi yang diberikan sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Modul tersebut memuat berbagai kegiatan kreatif, seperti *role play*, permainan bahasa (*language games*), diskusi kelompok, kuis singkat, dan *storytelling* (Sadewa, 2022). Selain modul, tim juga menyiapkan media pendukung seperti lembar kerja siswa, kartu kosakata, dan presentasi visual yang memudahkan siswa memahami materi dengan lebih menarik.

Selain modul dan media pembelajaran, tim juga menyiapkan instrumen evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan kegiatan. Instrumen tersebut terdiri dari soal pre-test dan post-test (Jumiati et al., 2017), lembar observasi partisipasi siswa, serta rubrik penilaian keterampilan berbicara. Semua persiapan ini dilakukan dengan cermat untuk memastikan bahwa pelaksanaan kegiatan nantinya dapat berjalan terstruktur, terukur, dan memberikan hasil yang optimal bagi peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa.

### **Tahap Implementasi**

Pelaksanaan kegiatan pengajaran interaktif dilakukan dalam beberapa sesi pertemuan yang telah disepakati bersama pihak sekolah pada 2 April 2025. Setiap sesi memiliki tujuan dan fokus pembelajaran yang berbeda untuk melatih keterampilan bahasa Inggris siswa secara menyeluruh. Pertemuan pertama diawali dengan sesi pengenalan antara tim pengabdian dan siswa, serta penjelasan singkat mengenai tujuan kegiatan. Pada sesi ini, dilakukan juga pre-test untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam bahasa Inggris, meliputi pemahaman kosakata dasar, keterampilan mendengar, dan kemampuan berbicara sederhana.

Pertemuan kedua difokuskan pada kegiatan interaktif berupa *role play* dan permainan edukatif (*games*). Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk melakukan simulasi percakapan dalam situasi sehari-hari, seperti berbelanja, memesan makanan, atau bertanya arah jalan. Aktivitas ini bertujuan untuk melatih siswa menggunakan bahasa Inggris dalam konteks praktis dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, permainan bahasa yang melibatkan kompetisi antar kelompok juga digunakan untuk menambah antusiasme siswa dalam belajar.

Pertemuan ketiga berfokus pada kegiatan diskusi kelompok dan *storytelling* untuk mengasah kemampuan berbicara dan kreativitas siswa. Dalam diskusi kelompok, siswa diminta membahas topik sederhana seperti hobi, pengalaman liburan, atau cita-cita masa depan. Sementara itu, kegiatan *storytelling* dilakukan dengan meminta siswa menceritakan pengalaman mereka menggunakan bahasa Inggris di depan kelas. Aktivitas ini secara bertahap meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk berbicara di depan umum. Seluruh rangkaian implementasi dilaksanakan di ruang kelas dan laboratorium bahasa SMA Edu Global Medan, dengan pendampingan intensif dari tim pengabdian.

### Hasil Pelaksanaan

Hasil dari kegiatan PKM ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Siswa yang awalnya cenderung pasif mulai berani mencoba berbicara dalam bahasa Inggris, meskipun dengan kosakata terbatas. Kegiatan yang bersifat interaktif, seperti *role play* dan permainan bahasa, berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi rasa cemas siswa terhadap kesalahan. Guru bahasa Inggris di sekolah juga mengamati bahwa siswa menjadi lebih antusias mengikuti pelajaran setelah mengikuti program ini.

Secara akademis, peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa terlihat dari hasil pre-test dan post-test yang diberikan. Sebagian besar siswa mengalami peningkatan skor pada aspek pemahaman kosakata, struktur kalimat sederhana, serta keterampilan berbicara. Perbandingan hasil tes ini menunjukkan bahwa metode pengajaran interaktif efektif dalam membantu siswa memahami materi bahasa Inggris secara lebih praktis.

Selain itu, dokumentasi kegiatan berupa foto dan catatan observasi menunjukkan perubahan positif dalam interaksi siswa di kelas. Siswa terlihat lebih aktif dalam diskusi, berani tampil dalam *role play*, dan dapat bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan PKM tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan bahasa Inggris, tetapi juga pada pengembangan soft skills seperti kerja sama dan komunikasi.

### D. PENUTUP

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMA Edu Global Medan melalui program pengajaran interaktif telah memberikan hasil yang positif. Pelaksanaan kegiatan ini berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, yang terlihat dari antusiasme mereka selama mengikuti kegiatan, terutama pada sesi *role play*, diskusi kelompok, dan *storytelling*. Hasil evaluasi berupa perbandingan nilai pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa, baik dalam hal pemahaman kosakata, keterampilan berbicara, maupun kepercayaan diri untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, program pengajaran interaktif ini dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran bahasa Inggris yang efektif di sekolah. Kegiatan seperti ini sebaiknya dilanjutkan atau dikembangkan menjadi program pengayaan bahasa Inggris secara berkala, misalnya melalui klub bahasa, kompetisi *speech* atau *storytelling*, maupun pelatihan intensif dengan metode interaktif. Dengan keberlanjutan program serupa, diharapkan kemampuan bahasa Inggris siswa akan semakin meningkat dan mereka semakin siap menghadapi tantangan akademik maupun global di masa depan.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Astina, I. K. W., Hermawan, G. S., & Mardani, D. M. S. (2019). Profil Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang di LPK Terakoya Bali. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 5(3), 324. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v5i3.21457>
- Dogani, B. (2023). Active learning and effective teaching strategies. *International Journal of Advanced Natural Sciences and Engineering Researches*, 7(4), 136–142. <https://doi.org/10.59287/ijanser.578>
- Fayanto, S., Sulisworo, D., Alkamalia, W. O., Indrawati, W. O., & Hunaidah, H. (2021). The Technology of Educational Games for Support Science Learning: A Preliminary Study. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 6(1). <https://doi.org/10.51213/jimp.v6i1.348>
- Jumiati, J., Dinata, M., & Sembiring, A. K. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK PROGRAM SEKOLAH ADIWiyATA. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 61–67. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v1i1.416>
- R Chitra. (2012). Active Lecture. *Nursing Journal of India*, CIII(02), 95–97. <https://doi.org/10.48029/NJI.2012.CIII211>
- Rasiban, L. M. (2013). Penerapan Student Centered Learning (SCL) melalui metode mnemonik dengan teknik asosiasi pada mata kuliah kanji dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(2), 180. [https://doi.org/10.17509/bs\\_jpbps.v13i2.290](https://doi.org/10.17509/bs_jpbps.v13i2.290)
- Sadewa, K. D. (2022). Analisa Visual Storytelling dalam Kampanye Sosial Internet Sehat dan Aman. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)*. <https://ojs.uph.edu/index.php/KOMA-DKV/article/view/6816>
- Saraswati, G., Hartoyo, H., & Fadwati, A. (2018). The role of local culture in English speaking classes. *LLT Journal: A Journal on Language and Language Teaching*, 21(2), 183–190. <https://doi.org/10.24071/llt.v21i2.934>