



PENGUATAN LITERASI BAHASA INGGRIS BAGI SISWA MADRASAH ALIYAH MUHAMMADIYAH KALOBO KABUPATEN RAJA AMPAT

Ahmad Wael¹, Dian Saputra², Rezkiah Hartanti³, Hayat Marwan Ohorella⁴, Kris Uluelang⁵,
Yuliana A.⁶, Rachma Rachma⁷
^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Muhammadiyah Sorong, Indonesia

Article Information

Article history:

Received August 25,
2024

Approved September 08
2024

Keywords: Strengthening
; English Literacy;
Training, and Learning

ABSTRAK

Tujuan melakukan pengabdian di sekolah Madrasah Aliyah Muhammadiyah Kepulauan Kabupaten Raja Ampat, adalah untuk meningkatkan minat membaca Bahasa Inggris. Dalam pengabdian ini, metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang menekankan pada penyelidikan situasi ilmiah. Penggunaan metode ini merujuk kepada perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Kurangnya minat siswa dalam penguatan literasi Bahasa Inggris, baik grammar, kosakata, kefasihan penyebutan kosakata, serta pemahaman membaca dan menulis Bahasa Inggris membuat siswa memilih pembelajaran yang lebih ringan dan diselingi fun game atau bermain sambil belajar yang tidak memerlukan. Setelah proses pengabdian hingga akhir instruktur dan guru dapat menilai siswa di sekolah ini mulai tertarik dengan metode pembelajaran yang diberikan, terlihat peningkatan dalam penguatan literasi Bahasa Inggris siswa yang dapat mengikuti dan melakukan petunjuk pembelajaran walaupun masih ada kesalahan namun siswa berusaha untuk memperbaiki.

ABSTRACT

The aims of doing community service at Madrasah Aliyah Muhammadiyah Islands, Raja Ampat Regency, is to increase interest in reading English. In this service, the method used is a qualitative method which emphasizes investigating scientific situations. The use of this method refers to planning, implementation and evaluation. Students' lack of interest in strengthening English literacy, including grammar, vocabulary, fluency in pronouncing vocabulary, as well as understanding English reading and writing, makes students choose learning that is lighter and interspersed with fun games or playing while learning which is not necessary. After the service process has reached, the instructors and teachers can assess the students at this school are starting to be interested in the learning methods provided.

There can be seen an increase in strengthening students' English literacy who are able to follow and carry out learning instructions, even though there are still mistakes, students are trying to improve..

© 2024 EJOIN(Jurnal Pengabdian Masyarakat)

*Corresponding author email: ahmadwael818@gmail.com

PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia sedang gencar melakukan gerakan literasi karena budaya literasi merupakan Salah satu bagian terpenting dari pendidikan untuk menunjang kualitas pendidikan itu sendiri. Konsep literasi memiliki banyak segi dan terus berkembang, dengan interpretasi dan perspektif yang beragam (Rumaf, 2020). Santoso (2016), mengartikan literasi sebagai kemampuan memahami dan memproduksi bahasa tulis, memiliki kemampuan untuk memahami dan menerapkan informasi yang diperoleh melalui membaca dan menulis secara efektif, Pemahaman akan sesuatu informasi secara tepat akan diperoleh dari proses membaca dan memahami isi bacaan yang didapat dari suatu sumber bacaan yang ada. Dengan tujuan untuk memastikan bahwa semua mahasiswa akan memiliki kemampuan dan keterampilan berbahasa Inggris yang suatu saat nanti akan berguna di masa depan (Wael et al., 2024). Semakin banyak membaca seorang siswa, maka semakin banyak pula informasi yang didapat siswa sehingga seseorang dikatakan literasi ketika paham akan apa yang dia baca. Selain itu, Literasi juga didefinisikan sebagai kemampuan menafsirkan berbagai bentuk pengetahuan, membina individu dengan keahlian yang mendalam. Mengembangkan keterampilan membaca dan berbicara pada anal usia dini penting untuk terus di diterapkan, antara lain literasi lingkunganl, literasi musikal, literasi digital, literasi seni, literasi visual, ilmiah, literasi antar budaya dan literasi bahasa inggris. Kerangka konseptual yang berfungsi sebagai pedoman untuk melakukan tugas tertentu dikenal sebagai model pembelajaran Wael et al. (2024)

Literasi Bahasa Inggris merupakan hal yang juga dianggap sangat penting Hogan (2022) untuk dikuasai apalagi di era globalisasi saat ini. Menurut Rizki, dkk (2021), penguasaan bahasa Inggris merupakan kunci untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi, berpikir kritis, kreativitas, dan melek teknologi di era disrupsi. Oleh karena itu, upaya peningkatan literasi bahasa Inggris perlu dilakukan sejak dini melalui berbagai pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. literasi bahasa Inggris mencakup kemampuan reseptif yaitu menyimak (listening) dan membaca (reading), serta kemampuan produktif yaitu berbicara (speaking) dan menulis (writing). Oleh karena itu, Tes Literasi Bahasa Inggris biasanya mengukur empat keterampilan tersebut dalam konteks penggunaan bahasa Inggris akademik maupun non-akademik. Dari hasil tes ini dapat diketahui tingkat penguasaan siswa dalam kosakata, tata bahasa, pelafalan, pemahaman bacaan dan konteks sosial berbahasa Inggris. Selain itu, hasil Tes Literasi Bahasa Inggris juga dapat menjadi instrumen bagi guru dan sekolah untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris siswa. Skor hasil tes kemampuan bahasa Inggris dapat menjadi salah satu indikator bagi guru dan sekolah untuk mengukur capaian pembelajaran, serta menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan metode dan pendekatan yang diterapkan dalam pengajaran bahasa Inggris. Penggunaan Bahasa Inggris merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan untuk dapat berkomunikasi serta

berkompetesi dalam menghadapi perkembangan jaman dalam menghadapi era global Wael et al. (2023).

Pengabdian di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Kalobo, Distrik Salawati Tengah Kepulauan Raja Ampat merupakan perkampungan yang hanya bisa di datangi menggunakan kapal yang mengikuti jadwal. Sama halnya dengan yang pernah dilakukan oleh Hulu F, et al. (2019) juga melaksanakan pengabdian masyarakat di Kampung Pulau Akar, Batam untuk melatih speaking, vocabulary development, pronunciation, dan listening. Di sekolah ini hanya memiliki 1 guru bahasa inggris dengan jumlah siswa 30 orang total keseluruhan dari kelas 1 sampai dengan kelas 3. Menurut Wahid & Arsyad (2022) beberapa lembaga internasional pernah merilis indeks literasi membaca orang Indonesia pada tahun 2019, namun memiliki hasil yang berbeda-beda, dan bahkan di Papua Barat sendiri hampir tidak ada penelitian atau survei yang berkaitan dengan indeks pembangunan literasi, begitupun dengan sekolah ini yang memiliki siswa kurang berminat dalam literasi, apalagi tentang penguatan literasi bahasa inggris yang mungkin karena metode pengajaran yang monoton, atau lebih dulu merasa kalau bahasa inggris itu terasa sulit dan tidak menarik sehingga membuat siswa kehilangan minat belajar, untuk itu guru perlu mencari cara kreatif agar dapat memberikan materi kepada siswa agar lebih menarik minat siswa dalam penguatan literasi bahasa inggris.

Menurut Jewitt, (2008) menyatakan pentingnya multi literasi sehingga dia menantang perubahan sekolah tradisional di seluruh dunia agar mengajarkan model literasi yang relevan dengan komunikatif teknologi di era digital kontemporer. Namun dengan kondisi yang kurang memadai, seperti listrik yang hanya aktif di jam 6 malam hingga jam 6 pagi, sedangkan kegiatan sekolah di pagi hingga siang hari, belum lagi jaringan internet yang tidak bisa di gunakan di saat listrik padam, hingga membuat guru sulit untuk berfikir kritis bagaimana membangkitkan penguatan literasi bahasa inggris siswa dengan keadaan yang jauh dari majunya era digital. Dari problem tersebut mahasiswa melakukan pengabdian di sekolah Madrasah Aliyah Muhammadiyah Kalobo untuk mengetahui bagaimana penguatan literasi bahasa inggris di sekolah tersebut, Mahasiswa berupaya memberikan pengajaran yang dapat membangkitkan penguatan literasi bahasa inggris siswa di sekolah ini.

Kegiatan yang dilakukan para mahasiswa adalah berusaha memberikan metode belajar yang lebih santai dan tidak membosankan, "Kreatif adalah ketika guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam, sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa dan tentu saja dengan suasana belajar mengajar yang menyenangkan," kata Isma Kurniasih dan Berlin Sani (2017). serta lebih kondusif dengan soal yang bergambar, juga media pembelajaran, seperti pendekatan membaca gambar visual diperkenalkan oleh (Thuy, 2017) dalam bukunya Reading Images, Mahasiswa juga menambahkan metode melalui games dan memberikan vocabulary di setiap akhir pembelajaran agar mereka dapat mempelajari atau menghafalkan, agar siswa dapat mengingat vocabulary yang akan menjadi bahan dalam Fun Game di sore hari, sesuai dengan dengan penelitian Amrina, dkk (2021) yang menunjukkan games dan vocabulary exercise dapat meningkatkan performa literasi bahasa Inggris siswa, sehingga pembelajaran bahasa inggris tidak monoton dan terasa lebih menyenangkan bagi para siswa. Dengan metode yang diberikan dapat dilihat pada akhir pengabdian minat dalam penguatan literasi bahasa inggris siswa di sekolah ini lebih bertambah dibandingkan sebelum proses pembelajaran yang diberikan, siswa juga aktif dalam mengikuti fun game yang berlanjut di sore hari. Menurut Nurhadi (2004:60), pembelajaran kooperatif memerlukan pendekatan pembelajaran yang melibatkan kelompok kecil siswa yang

bekerja sama untuk membuat lingkungan belajar yang ideal di mana semua siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

METODE PELAKSANAAN

Madrasah Aliyah Muhammadiyah Kalobo adalah salah satu sekolah yang ada di Desa Waibu, Distrik Salawati Tengah Kepulauan Kabupaten Raja Ampat. Kurangnya minat dalam Literasi Bahasa Inggris disebabkan karena siswa tidak termotivasi dalam mempelajari Bahasa Inggris. Pengabdian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2018:213), metode kualitatif adalah jenis metode yang berbasis filsafat yang digunakan untuk menyelidiki situasi ilmiah (eksperimen). Dengan menggunakan metode pengumpulan data dan analisis kualitatif, pendekatan ini lebih menekankan pada tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Instrukstur membuat beberapa rangkaian pembelajaran, tertulis, media pembelajaran bergambar dan Fan games yang akan menjadi bahan untuk dipelajari dalam proses peningkatan penguatan literasi bahasa inggris yang mudah dan dapat dipahami oleh siswa.

Perencanaan

Setelah mengetahui keluhan dari pihak kepala sekolah dan guru bahasa inggris di sekolah ini, mahasiswa dan guru bahasa inggris berdiskusi tentang metode penguatan literasi bahasa inggris yang akan diberikan ke siswa yaitu dengan belajar yang lebih santai, ringan dan diselingi dengan beberapa games agar siswa tidak merasa jenuh. waktu yang diberikan sekolah kepada mahasiswa adalah mengajar di pagi hari pada pukul 08.00-09.30 dan di akhir pembelajaran siswa akan di berikan tugas menghafalan vocabulary, agar mereka dapat mempelajari atau menghafalkan, sebab vocabulary itu akan menjadi bahan dalam *Fun Game* yang berlanjut di sore hari pada jam 4 sore hingga selesai, sehingga pembelajaran literasi bahasa inggris tidak monoton dan terasa sulit bagi para siswa.



Gambar 1. Pertemuan Dengan Kepala Sekolah Serta Dewan Guru

Pelaksanaan

1. Pembelajaran Penguatan Literasi Bahasa Inggris

a. *Introduce Myself*

Siswa diminta untuk memperkenalkan diri, mulai dari nama hingga hobi. Di awal sebagian siswa belum paham tentang perkenalan diri yang baik, maka mahasiswa mengajarkan cara memperkenalkan diri yang baik dan benar, setelah itu siswa diminta maju satu-persatu untuk memperkenalkan diri dan menunjuk teman berikutnya untuk maju bergantian memperkenalkan diri mereka. Di akhir pelajaran siswa diberikan tugas hafalan vocabulary untuk menambah vocabulary mereka & akan digunakan pada fun game di sore hari.

b. *Singular and Plural Noun*

Mahasiswa mengajarkan tentang pengertian singular & plural, di awal siswa tidak memahami apa itu singular & plural namun setelah dijelaskan dengan memberikan contoh yang lebih mudah siswa mulai memahami materi yang diberikan. Dirasa siswa sudah

mulai memahami maka siswa diberikan soal dasar untuk menguji pemahaman siswa tentang apa itu singular & plurar serta perbedaannya yaitu mengerjakan soal bergambar yang sudah disiapkan oleh mahasiswa, dimana siswa hanya menampilkan atau menambah jawaban dengan huruf s pada jawaban yang harus ditambahkan atau tidak perlu ditambahkan s pada jawaban. Namun saat memeriksa soal yang sudah diberikan masih ada siswa yang salah dalam mengerjakan soal.

c. *Expressing Gratitude*

Di awal siswa masih belum terlalu paham penggunaan kata untuk meminta izin menggunakan Bahasa Inggris, namun setelah dijelaskan siswa sudah bisa memahami bagaimana cara meminta izin dilihat dari bagaimana mereka diminta untuk satu persatu maju ke depan mencontohkan cara meminta izin yang baik dan benar, mereka juga lebih aktif saat di sisa waktu pelajaran mahasiswa memberikan beberapa vocabulary dan menggunakan metode fun game dengan cara itu siswa dapat menambah vocab dan mampu menyebutkan pronunciation yang diberikan.

d. *Vegetable Vocabulary*

Di Awal pembelajaran siswa tidak mengetahui nama-nama sayur serta tidak dapat menyebutkan pronouns dari materi Vegetable Vocabulary yang diberikan. Mahasiswa memberikan pegangan berupa materi bergambar beserta nama sayur dalam bahasa inggris dan indonesia agar siswa dapat memahami nama sayur yang dipelajari. Setelah itu siswa diminta untuk mengikuti mahasiswa bagaimana penyebutan kata yang diberikan secara berulang dan mencoba satu persatu, setelah itu siswa diminta maju untuk menebak dengan cara menempelkan gambar sayur atau kata yang dibiarkan kosong dengan media gambar yang sudah disiapkan. Sebagian besar siswa dan menyusun vocabulary dari media pembelajaran yang sudah disediakan dan juga mampu menyebutkan walau masih ada beberapa kesalahan karena masih bingung dalam penyebutan yang baik dan benar.

e. *Greetings*

Di awal pembelajaran beberapa siswa dapat berdialog tentang greetings yang bisa dibilang cukup baik, tetapi masih sedikit kesulitan dalam pengucapan kalimat yang baik dan benar begitupun pada saat diberikan tugas siswa kesulitan dalam mengerjakan tugas di papan sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

f. *Descriptive Text*

Di awal pembelajaran, siswa tidak mampu mendeskripsikan buah dalam Bahasa Inggris, namun dalam proses pembelajaran siswa dapat memahami dan menuliskan apa yang di jelaskan. Siswa pun terlihat mulai bersemangat dan di akhir pembelajaran siswa mampu mendeskripsikan tentang buah favorit mereka dengan baik dan benar sesuai contoh yang diberikan meski dengan pengucapan yang masih salah.

g. *Asking & Giving Permission*

Di awal pembelajaran siswa belum paham materi yang diberikan, bagaimana cara meminta & memberi izin ketika ingin meminjam atau ingin bertanya, namun setelah dijelaskan siswa mulai memahami dan bisa mengikuti materi yang diberikan. Juga dengan kekurangan yang sama, siswa masih kurang dalam pengucapan yang baik.

h. *Describing Food*

Di Awal pembelajaran siswa tidak dapat mendeskripsikan rasa makanan dalam bahasa Inggris, yaitu, manis, asin, dan asam. Namun setelah di jelaskan secara berulang dalam proses belajar mengajar siswa dapat memahami materi yang diberikan dan di akhir pembelajaran siswa mampu membedakan makanan berdasarkan teste dan tekstur dari makananan dalam Bahasa Inggris, dengan cara mengerjakan tugas soal yang dibuat di papan dengan cara maju satu persatu menjawab soal dan menyebutkan rasa dari makanan yang dijawab.



Gambar 2. Penguatan Literasi Bahasa Inggris di Ruangn Kelas

2. Penguatan Literasi Bahasa Inggris Menggunakan Fungame.

a. *Game 369*

Siswa dan para mahasiswa akan duduk bersila di halaman sekolah dan memainkan game 369 yaitu game menguji konsentrasi bernyanyi sambil menyebutkan angka, jika di angka 369 maka angka tidak boleh di sebut tapi diganti dengan bertepu tangan. Jika ada yang menyebutkan angka tersebut maka mereka dihukum menyebutkan vocabulary yang sudah di berikan pagi ini, setelah itu menyebutkan arti dalam bahasa indonesia, bergilir hingga hampir setengah dari siswa mendapatkan giliran karena gagal dalam game. Dalam hukuman hari pertama siswa masih bisa menjawab vocabulari yang di berikan karena vocabulary hari ini hanya kata benda yang sangat mudah dan sering mereka gunakan, walau masih ada beberapa siswa yang bingung.

b. *Game menyanyikan lagu kebangsaan*

Hari berikutnya siswa dan para mahasiswa akan berbaris membentuk lingkaran dan bermain game dengan seluruh peserta yaitu menyanyikan lagu kebangsaan sambil mengover botol minum secara bergilir ke tiap siswa, jika lagu selesai atau berhenti pada salah 1 siswa maka akan dihukum, Hukuman bagi siswa adalah *spelling vocabulary*, menyebutkan satu persatu huruf dalam bahasa dari vocabulary yang diberikan pagi hari ini sebelum kelas mengajar berakhir. Karena belajar dari pengalaman hari pertama para siswa lebih antusias menghafalkan vocabulary yang diberikan pagi ini, namun untuk mengeja huruf dari kata yang diberikan siswa masih sangat banyak kesalahan, karena pemahaman bunyi atau penyebutan yang berbeda dengan yang sebenarnya.

c. *Whispering Games*

Games kali ini yaitu permainan bisik berantai secara berkelompok, siswa dibagi menjadi 2 kelompok secara acak, setelah itu permainan dimulai dengan siswa yang paling belakang diberikan kata dalam bentuk kalimat dan siswa urutan kedua dari belakang akan di bisik hingga bergilir sampai ke depan secara bergantian, hingga sampai pada siswa terdepan akan menyebutkan kalimat sesuai yang dibisikkan oleh mahasiswa pada siswa yang paling belakang, jika salah maka mereka akan dihukum secara Berkelompok. Ternyata salah satu kelompok menang dan kelompok yang kalah akan dihukum oleh kelompok yang menang dan boleh merundingkan hukuman apa yang akan diberikan pada kelompok yang kalah. Ternyata kelompok yang menang meminta kelompok yang kalah

menyebutkan 3 kata bahasa Indonesia yang harus dijawab karena kata itu adalah kata yang diberikan pada pagi hari ini di akhir pembelajaran, karena vocabulary hari ini cukup sulit maka yang kalah diberikan waktu untuk berunding mengingat detail huruf dari vocabulary yang harus mereka jawab. Karena kelompok yang kalah masih tidak bisa menjawab vocabulary dengan benar, akhirnya mahasiswa mengambil alih yaitu menghukum kelompok siswa yang kalah dengan menyanyikan lagu ABC dalam versi Bahasa Inggris, ternyata siswa juga masih belum menghafal lagu dengan benar maka semua bernyanyi bersama guna melatih penguatan Literasi bahasa Inggris siswa.

d. Games Fast Left Right

Di games kali ini adalah games yang memerlukan konsentrasi dan gerakan kepala serta tangan. Siswa berpasangan tapi menjadi lawan, mereka berhadapan lalu diantaranya ada meja yang menjadi pemisah dan di atas meja sudah di letakkan snack. Setelah itu siswa sudah di atur dalam beberapa pasang untuk memulai permainan, mahasiswa akan mengarahkan dan siswa mengikuti gerakan kepala sambil berucap atas, bawah, kanan & kiri menggunakan Bahasa Inggris, jika left, kepala mereka akan ke kiri, jika right maka harus ke kanan, up atas dan down bawah, begitu seterusnya sampai panitia mengatakan chocolates nama dari snack, maka mereka akan berebutan mengambil chocolates yang ada di depan mereka. Yang tercepat dan konsentrasi maka akan mendapatkan snack, jika terlambat berarti gagal, siswa juga akan di coret wajahnya oleh mahasiswa dengan bedak putih yang menandakan mereka kalah dan tentunya mereka juga tidak mendapatkan snack yang sudah disiapkan. Tapi games ini berlanjut hingga seluruh siswa semua kebagian dalam bermain, yang kalah juga dapat mengulangi permainan hingga semua kebagian snack, jadi semua siswa mendapatkan snack chocolates.

e. Guessing Words

Games hari ini adalah tebak kata, mahasiswa meminta seluruh siswa untuk berbaris lurus, setelah itu mahasiswa akan ditanya satu persatu secara bergantian, jika tidak bisa menjawab maka wajahnya akan di coret dan mundur ke urutan yang paling belakang. Bagi siswa yang bisa menjawab akan diberikan snack. Soal yang diberikan oleh mahasiswa adalah Vocabulary atau kata dalam bahasa Indonesia dan siswa akan menebak ke dalam Bahasa Inggris, begitupun sebaliknya jika mahasiswa menyebutkan kata dalam bahasa Inggris maka siswa akan menjawab dalam bahasa Indonesia dan kata yang mahasiswa berikan adalah vocabulary yang diberikan selama proses belajar yang sudah diberikan atau dipelajari baik di pagi dan diulangi pada sore hari. Untuk menguji peningkatan Literasi Bahasa Inggris siswa, adapun soal yang diberi berupa menebak kata menggunakan Bahasa Inggris. Tapi masih ada dari beberapa siswa yang belum mengetahui vocabulary dasar atau yang bisa dibilang mudah, tapi setelah mengulangi dan mendengar jawaban dari temannya siswa yang awalnya tidak bisa menjawab bisa mengingat dan bisa menebak jika diminta untuk menebak huruf vocabulary yang terbilang mudah



Gambar 3. Siswa Mengikuti Fun game

Evaluasi

Dalam tahapan evaluasi ini siswa diberikan pertanyaan yang akan direspon sesuai dengan materi yang sudah diberikan. Siswa akan dibagikan dalam beberapa kelompok sehingga dengan mudah mengidentifikasi respon dari setiap siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini dilakukan selama 7 hari melibatkan 30 siswa total dari kelas 1-3 keseluruhan. Pengabdian ini bertujuan agar mahasiswa tau bagaimana kemampuan siswa dari Madrasah Aliyah Muhammadiyah Kalobo. Kurangnya penguatan literasi Bahasa Inggris siswa di sekolah ini menjadi target mahasiswa untuk meningkatkan minat belajar bahasa Inggris siswa, baik dari grammar, kosakata, kefasihan penyebutan vocabulary, serta pemahaman membaca dan menulis. Dalam proses pengabdian hingga akhir mahasiswa memberikan metode yang lebih santai, menggunakan media pembelajaran bergambar dan fun games yang membuat siswa lebih semangat. Dapat dilihat siswa sangat antusias mengikuti setiap proses pembelajaran yaitu siswa mampu memperkenalkan diri, mendeskripsikan apa yang dilihat, siswa mampu membedakan rasa dalam bahasa Inggris walau kadang masih ada kata yang salah, dan siswa juga banyak menghafalkan vocabulary yang diberikan. Ini menentukan bahwa dari pengabdian ini dapat dilihat penguatan literasi bahasa Inggris siswa dianggap memenuhi target pencapaian dalam memilih metode secara kritis sesuai dengan kurangnya minat belajar siswa dan fasilitas sekolah yang kurang menunjang atau tidak mendukung.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Kalobo adalah untuk meningkatkan literasi bahasa Inggris para siswanya. Sekolah ini hanya memiliki 1 orang guru bahasa Inggris dengan jumlah siswa yang sedikit, namun minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Inggris masih tergolong rendah. Oleh karena itu, mahasiswa mencoba memberikan solusi dengan menerapkan metode pengajaran baru yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan literasi bahasa Inggris siswa. Metode yang diterapkan di antaranya adalah dengan membuat proses belajar mengajar lebih santai dan kondusif, serta diselengi permainan dan games agar tidak membosankan. Selain itu mahasiswa juga memberikan tugas vocabulary di setiap akhir pembelajaran, yang nantinya akan dijadikan bahan dalam fun game saat sore hari. Dengan demikian, proses transfer ilmu pengetahuan tidak hanya terjadi di dalam kelas saat pagi hari, namun berlanjut hingga sore hari melalui kegiatan fun game yang tetap berbasis pada literasi dan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Metode seperti ini diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa serta membuat pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dan disukai, sehingga literasi dan kemampuan bahasa Inggris siswa dapat meningkat secara bertahap. Hasilnya, selama program berlangsung, metode pengajaran interaktif dan menyenangkan yang diterapkan mahasiswa terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar bahasa Inggris. Siswa menjadi lebih aktif dan tertarik untuk terlibat baik pada sesi pembelajaran di pagi hari maupun fun game vocabulary di sore harinya. Dampak positif lain yang dapat diamati adalah peningkatan pemahaman kosakata (*vocabulary mastery*) siswa dalam bahasa Inggris. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa menyelesaikan fun game vocabulary dengan benar dan skor yang terus meningkat dari hari ke hari. Dengan demikian, metode pengajaran yang diterapkan mahasiswa melalui program pengabdian masyarakat ini terbukti mampu memberikan stimulus dan penguatan terhadap

minat serta literasi bahasa Inggris siswa Madrasah Aliyah Muhammadiyah Kalobo. Meski dengan keterbatasan sarana dan waktu, namun antusiasme belajar siswa yang tumbuh menjadi modal berharga untuk tetap meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Almeida, P. B. (2013). The Effect of Using Educational Games on the Students' Achievement in *English Language for the Primary Stage*. Journal of Education and Practice.
- [2] Brown, H.D. (2007). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Pearson Education.
- [3] Ginting, E. S. (2021). Penguatan literasi di era digital. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 35-38). FBS Unimed Press.
- [4] Hogan, T.P. (2022). *Essentials of Assessment of Language Literacy*. New York, NY: Guilford Publications.
- [5] Imran, M. C., Jusmaniar, N., Sulviana, S., Indahyanti, R., Mursidin, M., & Nurjannah, S. (2021). Pelatihan quizizz sebagai sarana penguatan literasi digital bagi mahasiswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 876-880.
- [6] Kalandra, H. (2020). Penguatan Literasi Melalui Metode Game Based Learning. *Jurnal Buguh*, 2(1), 1-10.
- [7] Kemenag. (2022). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kemenag.
- [8] Putra, F.G. (2023). *Improving Primary Students' English Literacy through Visual Methods*. *International Journal of Instruction*, 16(1), 57-68.
- [9] Pauddikdasmen. (2020). *Penguatan Literasi di Daerah, Peran dan Strategi TPLD*. Pauddikdasmen Kemdikbud. Imran, M. C., Jusmaniar, N., Sulviana, S., Indahyanti, R., Mursidin, M., & Nurjannah, S. (2021). Pelatihan quizizz sebagai sarana penguatan literasi digital bagi mahasiswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 876-880.
- [10] Revina, S. (2015). *Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners*. *English Language Teaching*, 8(2), 120-134.
- [11] Sari, D. P., & Sari, D. P. (2020). Penguatan Literasi Melalui Pembelajaran Berbasis Game. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi*, 3(3), 1-8.
- [12] Sari, D.P. (2022). *Visual Media in Teaching English for Primary School*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- [13] Setyowati, R. (2019). Penguatan Literasi Melalui Metode Game Based Learning. *Jurnal Abdi Pamas*, 1(1), 1-10.
- [14] Setyowati, R. (2019). Penguatan Literasi Melalui Metode Game Based Learning. *Repositori Kemdikbud*
- [15] Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- [16] Wael, A., Ohorella, H. M., Hartanti, R., Uluelang, K., & Yuliana, A. (2024). Pelatihan Percakapan Bahasa Inggris Sehari-hari Bagi Kelompok Belajar Taman Berkah. *Devotion: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Bidang Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 3(1), 7-13.
- [17] Wael, A., Uluelang, K., Hasanudin, R. A., & Hartanti, R. Pelatihan dan Pendampingan Debat Bahasa Inggris bagi Mahasiswa.
- [18] Wael, A., Hartanti, R., Ohorella, H. M., Saputra, D., Akib, R., Uluelang, K., ... &

- Irianti, R. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SMALL GROUP DISCUSSION. *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(8), 1218-1226.
- [19] Wati, E.R. (2022). Visual Media Implementation for Teaching English in Elementary School. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(6), 200-210.