

IMPLEMENTASI INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI SISWA SMP

Oleh:

**Gabby Maureen Pricilia^{1*}, Habib Rahmansyah², Wildan Iskandar³, Fitri Hasibuan⁴,
Angelina Monthesari Manullang⁵, Ananda Risky Mulia⁶, Michael Standlei⁷,
Pinmade Vionita Tampubolon⁸, Danil Sanjaya Nasution⁹**

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9} Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

*Email: gabbymaureen9@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/adam.v5i1.4552>

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui integrasi media konvensional dan teknologi digital. Dilatarbelakangi oleh adanya kesenjangan teknologi pendidikan dan kebutuhan akan metode pembelajaran yang interaktif bagi generasi masa kini, program bertajuk “The Implementation of Innovation in English Language Learning for Junior High School” ini dilaksanakan di SMPN 3 Padangsidimpuan pada 15 Desember 2025. Metode yang digunakan adalah pendekatan interaktif dan menyenangkan dengan memanfaatkan media digital seperti test-english.com dan Cambridge website, dan media tradisional, Ular Tangga. Sebanyak 38 peserta didik berpartisipasi aktif sebagai peserta, didampingi oleh 1 dosen dan 14 mahasiswa. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik secara signifikan dalam proses pembelajaran. Para peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu mengikuti materi melalui permainan edukatif serta kuis interaktif yang disajikan. Capaian ini membuktikan bahwa penggunaan inovasi teknologi efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih visual, dinamis, dan tidak membosankan. Disimpulkan bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam menerapkan teknologi pendidikan sangat penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran, sehingga direkomendasikan agar pihak sekolah mulai mengintegrasikan perangkat digital secara berkala dalam kurikulum kelas.

Kata kunci: Inovasi pembelajaran, Bahasa Inggris, teknologi pendidikan, media interaktif

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris, dalam tatanan dunia global saat ini, bukan lagi sekadar subjek akademis, melainkan instrumen krusial yang menentukan akses individu terhadap informasi, teknologi, dan komunikasi internasional. Sebagai bahasa universal, penguasaan Bahasa Inggris menjadi jembatan bagi generasi muda untuk menjadi bagian dari komunitas global yang kompetitif. Namun, di tengah pesatnya laju transformasi digital, metode pengajaran bahasa di tingkat sekolah menengah sering kali dihadapkan pada tantangan besar. Di satu sisi, kemajuan teknologi menawarkan media pembelajaran yang tak terbatas, namun di sisi lain, terdapat kesenjangan yang signifikan dalam aksesibilitas perangkat, stabilitas koneksi internet, hingga kesiapan digital para pendidik di berbagai daerah di Indonesia. Fenomena ini menunjukkan adanya diskoneksi antara karakter peserta didik generasi masa kini, yang cenderung menyukai interaksi praktis dan dinamis, dengan lingkungan pendidikan formal yang terkadang masih terjebak pada metode konvensional yang kaku. Karakteristik peserta didik yang sangat akrab dengan dunia digital menuntut adanya platform belajar yang lebih menarik, visual, dan interaktif guna mencegah kejemuhan serta degradasi motivasi belajar. Kurangnya pengenalan terhadap media edukatif yang inovatif tidak hanya membuat pembelajaran Bahasa Inggris terasa membosankan, tetapi juga menghambat

optimalisasi potensi peserta didik dalam menguasai kompetensi bahasa secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan sebuah intervensi kreatif yang mampu menjembatani kebutuhan peserta didik dengan kemajuan teknologi pendidikan terkini.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sebagai respons strategis terhadap kebutuhan akan pembaruan metode pembelajaran tersebut. Melalui program yang berjudul "*The Implementation of Innovation in English Language Learning for Junior High School*", kami mengintegrasikan luaran mata kuliah Innovation ke dalam lingkungan sekolah nyata di SMPN 3 Padangsidimpuan. Pendekatan yang dipilih adalah pemanfaatan media digital interaktif yang relevan bagi anak muda, seperti *test-english.com*, *Cambridge website*, dan media konvensional berbasis permainan seperti ular tangga. Tujuannya bukan sekadar memberikan pengetahuan gramatikal secara kognitif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang berkesan dan menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik dalam berkomunikasi. Melalui sinergi antara mahasiswa sebagai calon pendidik profesional dan pihak sekolah, program ini berupaya memperkenalkan wajah baru pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih visual, interaktif, dan menyenangkan. Dengan cara ini, kami berharap dapat merangsang keterlibatan emosional peserta didik dalam proses belajar serta membekali mereka dengan kemampuan literasi digital yang esensial di era modern. Pada akhirnya, program ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang adaptif terhadap perubahan zaman, di mana penguasaan bahasa dan teknologi berjalan beriringan guna mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga siap menghadapi tantangan global dengan karakter dan kompetensi yang tangguh.

Apalagi di era transformasi digital, penguasaan Bahasa Inggris pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) menghadapi dinamika yang kompleks antara tuntutan kurikulum dan perubahan karakteristik peserta didik. Siswa generasi saat ini, yang sering disebut sebagai *digital natives*, menuntut metode pembelajaran yang lebih interaktif dan aksesibel (Prensky, 2001). Namun, dalam praktiknya, guru sering kali masih terjebak pada metode konvensional yang bersifat satu arah, sehingga menyebabkan rendahnya motivasi dan tingginya kecemasan bahasa pada siswa.

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, implementasi inovasi teknologi dalam kelas menjadi sebuah keharusan. Penggunaan platform digital seperti *test-english.com* memberikan solusi pada aspek diferensiasi pembelajaran, di mana siswa dapat berlatih tata bahasa dan pemahaman bacaan sesuai dengan kecepatan belajar mereka sendiri (Test-English, 2023). Selain itu, pengintegrasian *Cambridge English website* memberikan standar kualitas materi yang autentik. Menurut Al-Dosari (2022), sumber daya digital yang terstandarisasi seperti *Cambridge* sangat efektif dalam meningkatkan literasi digital sekaligus kemampuan linguistik siswa karena menyediakan paparan bahasa yang sesuai dengan konteks global (CEFR).

Namun, pembelajaran yang terlalu berorientasi pada perangkat digital berisiko mengurangi interaksi sosial yang nyata di dalam kelas. Oleh karena itu, inovasi ini menggabungkan teknologi dengan media konvensional berbasis permainan, yaitu Ular Tangga. Penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa terbukti mampu menurunkan *affective filter*—hambatan psikologis seperti rasa malu atau takut salah (Krashen, 1982). Permainan Ular Tangga yang dimodifikasi menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan, yang menurut Yolageldili & Arikan (2011), sangat krusial dalam membantu siswa usia remaja memahami konsep bahasa yang abstrak secara lebih konkret melalui aktivitas fisik.

Sinergi antara materi digital dari *Test-English* dan *Cambridge* dengan aktivitas fisik permainan *Ular Tangga* menciptakan model pembelajaran campuran (*blended learning*) yang holistik. Inovasi ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kompetensi kognitif siswa dalam Bahasa Inggris, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan keterlibatan aktif di kelas. Berdasarkan urgensi tersebut, artikel ini akan membahas bagaimana implementasi kombinasi media tersebut dapat menjadi strategi inovatif dalam pengajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP.

2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “*The Implementation of Innovation in English Language Learning for Junior High School*” telah dilaksanakan di SMPN 3 yang beralamat di Kelurahan WEK I, Kota Padangsidimpuan, Provinsi Sumatera Utara. Kegiatan ini

dilaksanakan hanya 1 (satu) kali yaitu pelaksanaannya pada tanggal 15 Desember 2025. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 38 orang yang terdiri dari peserta didik kelas VII. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdapat beberapa tahap. Tahap pertama yaitu perencanaan. Tahap perencanaan ini diawali dengan pembentukan tim pengabdi yang terdiri dari Dosen Pengampu mata kuliah dan mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris. Selanjutnya, tim pengabdi yang telah dibentuk melakukan analisis situasi dengan menentukan sekolah sasaran dan bidang permasalahan yang akan dianalisis.

Setelah penentuan sekolah sasaran dan bidang permasalahan yang akan dianalisis, tim pengabdi mencoba menemukan, melihat, dan mempelajari keseluruhan masalah yang dihadapi oleh sekolah sasaran. Selain itu, dilakukan pula koordinasi mengenai perizinan atau ketersediaan sekolah sasaran. Selanjutnya, langkah yang diambil adalah persiapan di mana tim pengabdi menyiapkan semua materi, bahan, atau alat yang akan digunakan atau diperlukan saat pelaksanaan. Materi yang disiapkan meliputi materi ajar yang bersumber dari test-english.com dan Cambridge website, serta media konvensional berupa permainan ular tangga yang dirancang khusus untuk mengajarkan tenses. Sesudah semua persiapan terkait kegiatan pengabdian selesai, maka langkah selanjutnya adalah pelaksanaan. Dalam tahap pelaksanaan, tim pengabdi melakukan kegiatan dengan menggunakan berbagai metode, di antaranya, metode ceramah, tanya jawab, kuis, serta praktik langsung menggunakan media konvensional ular tangga untuk mengajarkan tenses agar peserta didik dapat belajar dengan lebih interaktif dan mudah dipahami.

1. Metode ceramah di lakukan dengan menggunakan presentasi dan media interaktif berbasis permainan berupa *website Test-English* dan Ular Tangga



Gambar 1: Materi Present Tense oleh Tiim PKM menggunakan ular tangga



Gambar 2: Materi Vocabulary oleh Tim PKM

2. Metode tanya jawab digunakan untuk memperjelas materi yang masih belum terlalu jelas bagi para peserta didik peserta PKM.

3. Kuis untuk memastikan para peserta didik mampu menggunakan website yang di perkenalkan Tim PKM



Gambar 3: Peserta didik mencoba menggunakan *website Test-English*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini berhasil dilaksanakan dan berhasil mencapai tujuan. Dimulai dari berangkatnya para mahasiswa Tim PKM dari Institut Pendidikan Tapanuli Selaatan ke lokasi, SMPN 3 Padangsidimpuan, pukul 08.00 WIB, hari Senin, 15 Desember 2025. Sesampainya di lokasi, kami langsung berkoordinasi dengan pihak sekolah. Lalu, di pandu oleh pihak sekolah Tim PKM memasuki kelas yang sudah di sepakati sebelumnya yaitu dua kelas untuk menjadi peserta pengabdian kali ini, yaitu kelas IX berjumlah 19 peserta didik di setiap kelasnya. Kemudian sebelum masuk kepada materi Tim PKM melakukan sedikit Ice Breaking bersama dengan para peserta didik dan perkenalan diri. Setelah itu, masuk kedalam materi yang akan di jelaskan oleh Tim PKM menggunakan media yang sudah disiapkan sebelumnya. Setelah pemaparan materi selesai, Tim melakukan sesi kuis dan juga pemberian contoh dari setiap materi. Terkhusus di kelas yang menggunakan media *website*, peserta didik diperkenankan untuk mencobanya secara langsung. Setelah semua pertanyaan sudah terjawab, Tim PKM memberikan hadiah kepada yang berhasil menjawab kuis dengan benar.



Gambar 4: Pemberian hadiah pada peserta didik yang berhasil menjawab kuis
Setelah semua rangkaian kegiatan selesai kami berfoto bersama kelas IX peserta PKM dan dengan Dosen Pengampu Mata Kuliah sebelum kembali pulang



Gambar 5: Foto bersama dengan peserta didik kelas IX peserta PKM



Gambar 6: Foto bersama Tim PKM dengan Dosen Pengampu Mata Kuliah

4. SIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat “the Implementation of Innovation in English Language Learning for Junior High School” berhasil dilaksanakan dan mencapai tujuannya. Penggunaan media inovatif melalui platform digital dan permainan ular tangga yang sudah di modifikasi agar mampu menjadi jembatan materi ini mampu membuktikan bahwa edukasi dengan pendekatan interaktif efektif untuk mendorong pemahaman dan minat belajar Bahasa Inggris pada peserta didik tingkat menengah. Antusiasme dan partisipasi langsung 38 peserta PKM di SMPN 3 Padangsidimpuan menjadi tanda bahwa kegiatan ini sukses. Perubahan signifikan terliat pada para peserta didik yang sebelumnya kurang terpapar metode pembelajaran variatif, kini menjadi lebih termotivasi. Mereka bukan hanya bisa memahami konsep tenses

melalui media ular tanga dan materi vocabulary melalui situs web yang tim PKM sediakan, tetapi juga menunjukkan sikap yang lebih percaya diri dalam berinteraksi menggunakan Bahasa Inggris. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan kompetensi digital serta kemampuan bahasa peserta didik secara positif dan sangat diperlukan di era pendidikan modern saat ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Al-Dosari, H. S. (2022). *The Role of Digital Platforms in Enhancing English Language Teaching and Learning*. Journal of Language Teaching and Research, 13(1).
- Cambridge University Press & Assessment. (2023). *Digital Learning Resources and the CEFR Standards*.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Pergamon Press.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants Part 1*. On the Horizon, 9(5), 1-6.
- Test-English Team. (2023). *Interactive Grammar and Reading Tasks for Secondary Education*. [test-english.com]
- Yolageldili, G., & Arıkan, A. (2011). *Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners*. Elementary Education Online, 10(1), 219-229.