

Pelatihan Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Guru MI Ma'arif NU 1 Kedungbanteng

M. Happy Nur Tsani ^{1*}, Asfi Aniuranti ², Melan Puspitasari ³,
Alifia Nur Fauziah ⁴

¹⁻⁴ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Sosial, Ekonomi, dan Humaniora,
Universitas Nahdlatul Ulama Purwokerto

* Corresponding Author: M. Happy Nur Tsani
e-mail: mhappynur_r2@unupurwokerto.ac.id

Abstrak

Tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah memberikan pelatihan strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan bagi guru MI Ma'arif NU 1 Kedungbanteng. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris serta menghasilkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan. Pelaksanaan PKM ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan, pelatihan dan demonstrasi, pendampingan dan diakhiri dengan evaluasi. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah *Practice-Based Learning* (pembelajaran berbasis praktik) yang disesuaikan dengan materi Bahasa Inggris pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Kegiatan PKM ini mendapatkan respons positif dari para peserta. Hasil angket yang diberikan menunjukkan 62,5% peserta sangat setuju bahwa kegiatan pelatihan secara keseluruhan memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat.

Kata Kunci: *Pembelajaran Bahasa Inggris, Strategi Pembelajaran Menyenangkan, Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang sangat penting di era globalisasi saat ini. Di Indonesia, Bahasa Inggris telah diajarkan sejak jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pengajaran Bahasa Inggris sejak dini bertujuan untuk memberikan dasar yang kuat bagi siswa agar mereka dapat berinteraksi secara global dan bersaing di masa depan. Menurut Octaviani dan Fauzan (2017), Sebagian besar guru sekolah dasar setuju bahwa Bahasa Inggris penting bagi anak-anak dan sangat bermanfaat bagi masa depan mereka.

Namun faktanya, guru di SD/MI banyak menghadapi tantangan dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris, salah satunya adalah kompetensi guru yang tidak sesuai dengan bidang yang diajarkan. Banyak sekolah yang menugaskan guru kelas atau guru yang basicnya bukan Bahasa Inggris untuk mengajar mata pelajaran ini. Sehingga hal ini

berdampak pada rendahnya penguasaan materi, kemampuan bahasa Inggris guru dan penggunaan strategi pembelajaran yang kurang tepat. Mutohhar (2017) menyatakan bahwa karena tidak memiliki latar belakang formal pendidikan bahasa Inggris, sebagian besar guru MI tidak mahir dalam bahasa Inggris. Kondisi ini menyebabkan kesalahan pengucapan, penyampaian materi yang monoton, dan ketidakmampuan untuk membuat kegiatan belajar yang komunikatif.

Situasi serupa terjadi di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Maarif NU 01 Kedungbanteng, yang merupakan sebuah Lembaga Pendidikan dasar yang berada di bawah naungan Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Kabupaten Banyumas. Jumlah guru di sekolah ini ada 10, termasuk guru kelas dan guru mata pelajaran. Meskipun mata pelajaran Bahasa Inggris telah diterapkan, guru kelas yang mengajar belum memiliki latar belakang Pendidikan Bahasa Inggris. Guru yang mengajar biasanya berlatar belakang PGMI atau PAI, sehingga mereka tidak memiliki kemampuan untuk menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa asing, dan mereka tidak memiliki metodologi untuk mengajarnya.

Kondisi ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton karena guru hanya menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) atau buku paket dan tidak mempelajari sumber belajar lain. Siswa tidak termotivasi karena media pembelajaran yang tidak kreatif. Menurut Zainuddin (2019), kekurangan sumber belajar menghalangi guru untuk menyampaikan pelajaran secara menarik dan kontekstual. Siswa menganggap pembelajaran bahasa Inggris sulit dan tidak menyenangkan karenanya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan program pelatihan bagi guru MI Maarif NU 01 Kedungbanteng. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru saat menerapkan strategi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa MI. Hal ini sesuai dengan rekomendasi Rahmawati & Lestari (2021) yang menyatakan bahwa keterampilan linguistik dan pedagogis guru dapat ditingkatkan melalui pelatihan berkelanjutan.

Selain itu, berbagai penelitian juga menawarkan solusi yang mendukung. Aniuranti et al. (2021) mengatakan bahwa untuk meningkatkan pemahaman grammar siswa bisa melalui penggunaan karya sastra. Kemudian, Aniuranti et al. (2023) menyebutkan bahwa melalui cerita humor dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, Aniuranti (2021) juga menyatakan bahwa menggunakan lagu merupakan hal yang efektif untuk pembelajaran grammar. Selain itu, Aniuranti et al. (2024) menjelaskan bahwa untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris ini bisa dengan penggunaan media pembelajaran digital interaktif seperti *Kahoot* dan *Canva*.

Berdasarkan analisis di atas, menunjukkan bahwa pelatihan strategi pembelajaran yang menyenangkan bagi guru-guru MI Ma'arif NU 1 Kedungbanteng adalah solusi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris.

Tujuan dari program ini adalah:

1. Meningkatkan pemahaman guru mengenai prinsip-prinsip pengajaran Bahasa Inggris.
2. Meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

3. Mengembangkan kemampuan guru untuk menggunakan media digital sebagai sumber belajar.

Manfaat dari kegiatan ini diharapkan dapat dirasakan oleh guru maupun siswa. Guru akan memperoleh kompetensi dalam mengajar Bahasa Inggris, dan siswa akan memiliki pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan di MI Ma'arif NU 1 Kedungbanteng, Kabupaten Banyumas, pada tanggal 10 Oktober 2025. Sasaran kegiatan adalah guru Bahasa Inggris di MI, yang dipilih berdasarkan keterlibatan mereka dalam pengajaran dan kesediaan mengikuti seluruh rangkaian pelatihan. Dalam melaksanakan pelatihan ini, terdapat empat tahapan, yaitu persiapan, pelatihan dan demonstrasi, pendampingan dan diakhiri dengan evaluasi.

Pada tahap persiapan mencakup observasi, wawancara dengan kepala sekolah untuk menemukan permasalahan yang dihadapi mitra, menyiapkan materi dan media pembelajaran.

Setelah tahap persiapan selesai dilaksanakan, selanjutnya adalah pelatihan dan demonstrasi. Kegiatan pelatihan diawali dengan mengukur sejauh mana pengetahuan guru mengenai pembelajaran Bahasa Inggris melalui pre-test menggunakan G-form dan post-test menggunakan Kahoot. Selanjutnya, penyampaian materi oleh narasumber. Setelah penyampaian materi selesai, dilakukan demonstrasi tentang penerapan strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan melalui *Practice Based Learning*.

Adapun tahap selanjutnya yaitu pendampingan guru dalam Menyusun RPP yang memuat strategi pembelajaran yang menyenangkan tersebut. Keberhasilan kegiatan diukur melalui beberapa indikator, seperti: kemampuan guru dalam menyusun dan menerapkan RPP strategi pembelajaran yang menyenangkan, peningkatan skor pre-test dan post-test, serta partisipasi aktif minimal 80%.



Gambar 1. Potret MI Ma'arif NU 1 Kedungbanteng

Evaluasi dilakukan dengan pre-test dan post-test untuk mengetahui bagaimana tingkat pemahaman para guru mengenai materi yang telah disampaikan dalam pelatihan. Kemudian, evaluasi juga berdasarkan kuesioner persepsi guru terhadap materi pelatihan, pemateri, kegiatan dan teknik pelatihan, mahasiswa yang terlibat dan pelatihan kegiatan secara keseluruhan. Sementara itu, luaran peserta berupa RPP juga menjadi bahan evaluasi.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pelatihan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan untuk Guru di MI Ma'arif NU 1 Kedungbanteng telah dilaksanakan dengan tertib dan lancar. Adapun deskripsi kegiatannya akan dijabarkan pada poin-poin berikut ini:

Pra Pelatihan

Kegiatan pra pelatihan diawali dengan proses sosialisasi antara ketua tim PKM dan kepala madrasah MI Ma'arif NU 1 Kedungbanteng. Pada tahap ini, ketua tim PKM berdiskusi mengenai berbagai permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris serta menentukan jadwal pelaksanaan pelatihan. Melalui diskusi tersebut diperoleh informasi bahwa guru-guru MI Ma'arif NU 1 Kedungbanteng menghadapi beberapa kendala.

Berdasarkan hasil diskusi, disepakati bahwa kegiatan pelatihan akan dilaksanakan pada hari Jumat, 10 Oktober 2025 pukul 08.00–11.00 WIB. Setelah penentuan jadwal, tim PKM menyiapkan seluruh kebutuhan pelatihan yang meliputi materi pelatihan, pre-test, post-test, angket respons peserta, dan kesiapan perangkat pendukung kegiatan. Selain itu, tim juga meminta bantuan dua mahasiswa untuk berperan sebagai pembawa acara dan dokumentasi selama pelaksanaan pelatihan.



Gambar 2. Ketua tim PKM berdiskusi dengan pihak mitra

Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan dalam satu hari, yaitu pada 10 Oktober 2025, bertempat di ruang kelas MI Ma'arif NU 1 Kedungbanteng. Rangkaian kegiatan dimulai dengan pembukaan dihadiri oleh tim PKM, kepala madrasah dan para guru MI Ma'arif NU 1 kedungbanteng. Kegiatan dilanjutkan dengan pengisian pre-test oleh peserta. Pelatihan terdiri atas dua materi inti yang disampaikan oleh Asfi Aniuranti, S.Pd., M.A. sebagai pemateri 1 dan M. Happy Nur Tsani S.Pd., M.Pd. Sebagai pemateri 2.

1. Materi Pertama: Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan

Materi pertama membahas:

- a. Definisi *young learners*
- b. Karakteristik *young learners*
- c. Berbagai strategi pembelajaran yang menyenangkan
- d. Contoh penerapan strategi dalam kelas

Materi ini memberikan pemahaman mendasar kepada peserta mengenai karakteristik siswa sekolah dasar serta kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan mereka.



Gambar 3. Penyampaian materi oleh Bu Asfi Aniuranti



Gambar 4. Penyampaian Materi oleh Asfi Aniuranti

2. Materi kedua: Simulasi Penerapan Strategi dan Media

Materi kedua dipandu oleh M. Happy Nur Tsani, S.Pd., M.Pd. dengan fokus pada simulasi pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan langsung dalam kelas. Simulasi yang dilakukan meliputi, simulasi media online Kahoot, Ball Tos Game, Word Arrangement, dan Scrabble Word.

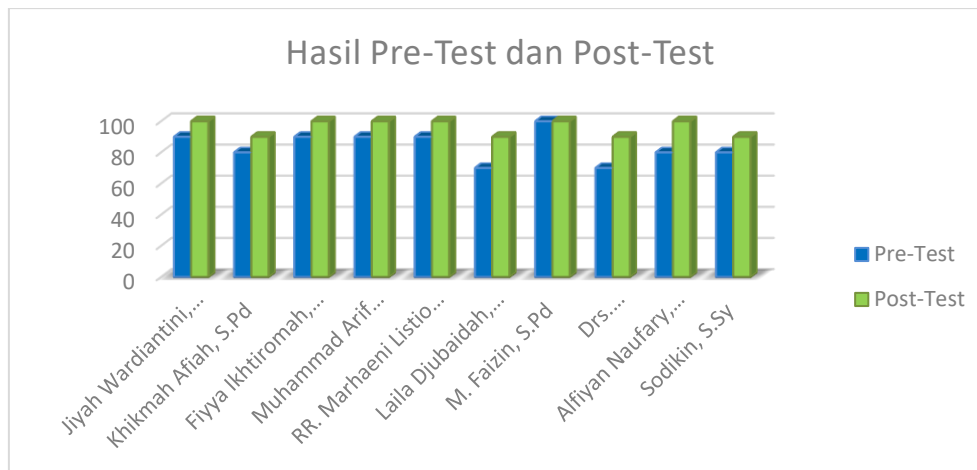


Gambar 5. Penyampaian Materi oleh M. Happy Nur Tsani

Setelah sesi materi dan simulasi selesai, dilanjutkan dengan pengisian soal post-test dan angket respon peserta untuk tim PKM. Kemudian, kegiatan dilanjutkan dengan sesi foto bersama dan penutupan.

Analisis Hasil Pre-Test dan Post-Test

Pelaksanaan pre-test dan post-test bertujuan untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta terkait strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan.



Gambar 6. Grafik Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test pengetahuan peserta terkait strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan

Berdasarkan grafik, terlihat peningkatan nilai pada seluruh peserta pelatihan, terutama bagi peserta yang nilai pre-test-nya relatif rendah (70–80). Peserta yang sudah memperoleh nilai tinggi (90–100) tetap mengalami sedikit peningkatan atau mempertahankan nilainya. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan efektif untuk semua level kemampuan awal guru. Adapun rata-rata pre-test: 84 dan rata-rata post-test: 96, menunjukkan kenaikan rata-rata: 12 poin atau 14,3%. Artinya, pelatihan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta rata-rata 14,3%, yang menunjukkan efektivitas tinggi terhadap kemampuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan.

Penyusunan RPP

Setelah kegiatan pelatihan, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan sesuai dengan materi yang telah disampaikan. Terdapat 6 guru kelas yang menyusun RPP dengan mengintegrasikan strategi pembelajaran dalam RPP tersebut.

Tabel 1. Hasil luaran RPP yang disusun oleh guru

No.	Nama Guru	Kelas	Strategi yang diterapkan
1	Khikmah Afiah, S.Pd.	1	Games dan English Songs
2	Laila Djubaidah, S.Pd.I.	2	Games, English Songs, Questioning dan Demonstration
3	Drs. H. Tholchatusyarif, M.Pd.	3	Pictures, Demonstration dan Cooperative Learning
4	RR. Marhaeni LYP, S.Pd.	4	Stories, Games dan Questioning
5	M. Faizin, S.Pd.	5	Questioning, Demonstration, Pictures and Games
6	Jiyah Wardiantini, S.Pd.I.	6	Demonstration, Questioning dan Games

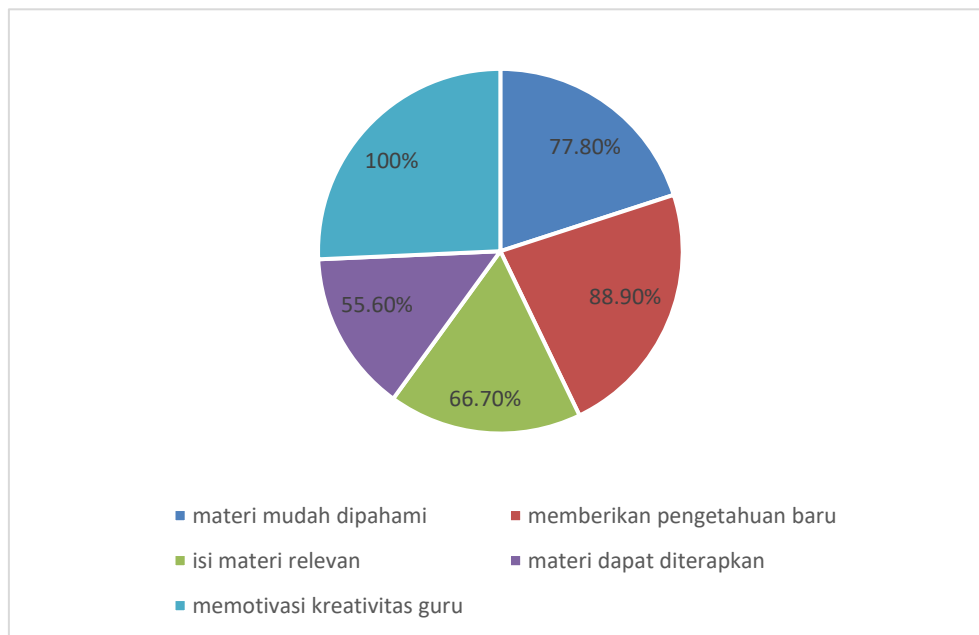
Evaluasi

Berdasarkan hasil angket respons peserta, menunjukkan bahwa sebagian besar guru-guru memberikan respons positif terhadap materi yang disampaikan, kegiatan dan teknik pelatihan, pemateri, mahasiswa yang terlibat dan pelaksanaan pelatihan secara

keseluruhan. Tidak ditemukan respons negatif dari para guru. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini telah terlaksana dengan baik dan sesuai tujuan.

Tabel 1. Evaluasi pelatihan secara keseluruhan

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Pelatihan secara keseluruhan memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi saya	62,5%	37,5%	0	0
	Jumlah	62,5%	37,5%		



Gambar 7. Diagram Persentase Persepsi Peserta Terhadap Materi Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan bagi guru MI Ma'arif NU 1 Kedungbanteng didasarkan pada kebutuhan guru dalam mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (*young learners*). Menurut Cameron (2001), *young learners* memiliki karakteristik belajar yang berbeda dengan pelajar dewasa, yaitu mudah bosan, membutuhkan aktivitas fisik, serta membutuhkan pembelajaran yang variatif dan berbasis pengalaman. Hal ini sejalan dengan kondisi guru-guru MI Ma'arif NU 1 Kedungbanteng yang masih menghadapi pembelajaran monoton dan keterbatasan media pembelajaran.

Materi pertama pada pelatihan ini memberikan penguatan mengenai karakteristik *young learners*, dimana Brewster, Ellis, & Girard (2002) menegaskan bahwa siswa sekolah dasar belajar lebih efektif melalui kegiatan yang menyenangkan, bermakna, serta mengintegrasikan gerak, gambar, dan permainan. Oleh karena itu, pengenalan strategi pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) menjadi sangat relevan.

Strategi pembelajaran menyenangkan seperti Kahoot, lempar bola, susun kata, dan scrabble word tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memberikan *active engagement*. Hal ini sesuai dengan pandangan Gee (2007) yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat retensi memori,

dan menciptakan pengalaman belajar berbasis tantangan. Dalam konteks ini, Kahoot sebagai media digital interaktif terbukti mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta, sebagaimana disampaikan oleh Wang & Tahir (2020) bahwa Kahoot meningkatkan *motivation, engagement, dan learning outcomes*.

Simulasi permainan lain seperti lempar bola dan scrabble word juga mendukung pembelajaran kolaboratif dan kosa kata yang bermakna. Pendekatan ini sesuai dengan teori Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Ketika guru melakukan role play dan permainan kelompok, mereka tidak hanya memahami teori, tetapi juga mengalami secara langsung praktik pembelajaran komunikatif (Harmer, 2007).

Secara keseluruhan, pelatihan ini mampu meningkatkan kompetensi guru dalam aspek pengetahuan dan keterampilan pedagogis. Hasil pre-post test yang meningkat menggambarkan adanya perubahan pengetahuan mengenai strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik *young learners*. Peningkatan ini menguatkan pernyataan Lightbown & Spada (2013) bahwa pemahaman guru terhadap pendekatan dan teknik pengajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran bahasa di kelas.

Selain itu, respons positif peserta melalui angket menunjukkan bahwa pelatihan ini relevan dengan kebutuhan guru. Dalam perspektif pengembangan profesional guru, kegiatan ini memenuhi konsep *teacher professional development* yang berorientasi praktik, kolaboratif, dan berkelanjutan (Birman et al., 2000).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini berhasil memberikan solusi nyata terhadap kendala yang dihadapi guru MI Ma'arif NU 1 Kedungbanteng, sekaligus memperkuat kemampuan mereka dalam menerapkan pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Kesimpulan

Kegiatan PKM ini dilaksanakan bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh guru MI Ma'arif NU 1 Kedungbanteng dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Metode pelaksanaan kegiatan yaitu persiapan, pelatihan dan demonstrasi, pendampingan dan diakhiri dengan evaluasi. Hasil angket menunjukkan respon positif guru terhadap materi yang disampaikan, kegiatan dan teknik pelatihan, pemateri, mahasiswa yang terlibat dan pelaksanaan pelatihan secara keseluruhan. Tidak ditemukan respon negatif dari para guru. Kegiatan ini mampu meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui strategi yang telah disampaikan.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Purwokerto yang telah memberikan hibah PKM kepada tim PKM. Ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada pihak mitra yaitu MI Ma'arif NU 1 Kedungbanteng Kabupaten Banyumas.

Referensi

- Aniuranti, A., Faiza, D., & Wulandari, Y. (2021). Enhancing students' understanding of English grammar through literary works and exploring students' voice on their use. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 264-270.
- Aniuranti, A., Tsani, M. H. N., & Wulandari, Y. (2023). Teaching English grammar and maintaining students' learning motivation through humour stories. *Scope: Journal of English Language Teaching*, 7(2), 150-156.
- Aniuranti, A. (2021). An investigation of song-based language teaching on tenses learning. *Economics, Social, and Humanities Journal (Esochum)*, 1(1), 45-55.
- Aniuranti, A., Muhasanah, N., & Kariadi, M. T. (2024). Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital bagi Guru dalam Kelompok Kerja Guru Bahasa Inggris di Kecamatan Karanglewas, Banyumas. *Madaniya*, 5(4), 1829-1840.
- Birman, B. F., Desimone, L., Porter, A. C., & Garet, M. S. (2000). *Designing professional development that works*. Educational Leadership.
- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). *The Primary English Teacher's Guide*. Pearson Education.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge University Press.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Kurniasih, R. (2020). Studi Kualitatif Pengajaran Bahasa Inggris oleh Guru Non-Spesialis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 115-123.
- Mutohhar, A. (2017). Problematika Pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah*, 2(1), 45-52.
- Oktaviani, A., & Fauzan, A. (2017). Teachers perceptions about the importance of English for young learners. *Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal*, 1(1), 1-15.
- Rahmawati, D., & Lestari, Y. (2021). Pelatihan Guru Non-Spesialis dalam Pengajaran Bahasa Inggris Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Islami*, 5(1), 33-41.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Harvard University Press.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149.
- Zainuddin, M. (2019). Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Madrasah. *Jurnal Edukasi Bahasa*, 6(3), 201-210.