Vol 4 No.4 (2025) - November, pp 1566-1571 https://doi.org/10.59025/xsk9p964

Jurnal Masyarakat Madani Indonesia
e-ISSN: 2829-6702
https://syadani.onlinelibrary.id/

Peningkatan Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa SMPN 11 Ambon Melalui Lagu, Games, Dan Short Movie

Rahmatul Firdausa Umarella[1], Louisa Sarah Kamanasa[2], Delona Ria Polhaupessy[3], Bella C. F. Camerling[4], Juan Yeremia SaQuarella[5], Feky J. I. Pesurnay[5], Arleyd Z. M. Siwa[5], Arfransia M. Pesurnay[5], Sheryl Gresiany Lokollo[5]

[1]*Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, PSDKU Aru, Universitas Pattimura*
[2]*Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, PSDKU MBD, Universitas Pattimura*
[3]*Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Program Pascasarjana Universitas Pattimura*
[4]*Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Pattimura*
[5]*Universitas Pattimura*

INFO ARTIKEL

Diserahkan:
17/10/2025
Direvisi:
07/11/2025
Diterima
15/10/2025

***Keywords*:**

Minat belajar,
Lagu anak-anak,
Permainan edukatif,
Film pendek,
Bahasa Inggris,
SMP

ABSTRAK

Siswa di SMPN 11 Ambon menunjukkan rendahnya motivasi dan partisipasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris, yang disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan kurang kontekstual. Untuk menjawab tantangan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan pendekatan berbasis praktik yang menyenangkan dan partisipatif. Tujuan kegiatan adalah meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris melalui integrasi media interaktif berupa lagu anak-anak, permainan edukatif, dan film pendek. Metode pelaksanaan terdiri dari empat tahap: identifikasi kebutuhan melalui observasi dan diskusi dengan guru, persiapan media dan materi, implementasi langsung di kelas, serta refleksi dan evaluasi. Lagu digunakan untuk melatih pelafalan dan memperkaya kosakata, permainan edukatif seperti kompetisi mengeja mendorong interaksi dan kepercayaan diri, sedangkan film pendek dimanfaatkan untuk membangun kemampuan berpikir kritis dan pemahaman nilai moral dalam konteks Bahasa Inggris. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam antusiasme, keberanian berbicara, dan keterlibatan siswa, dengan partisipasi aktif rata-rata mencapai 78%. Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui observasi dan wawancara informal. Kegiatan ini terbukti efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa, serta berpotensi untuk direplikasi sebagai model pembelajaran kontekstual di sekolah lain.

Corresponding author email: umarellarf@gmail.com

Published by Alesha Media Digital. This is an open access article under the CC BY SA license
Copyright@ Author (2025).

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran wajib di tingkat sekolah menengah di Indonesia. Minat belajar Bahasa Inggris siswa harus selalu dipupuk oleh guru maupun siswa tersebut sendiri. Pembelajaran di kelas harus diisi dengan berbagai kegiatan yang mampu memantik semangat belajar para siswa. Guru harus lebih kreatif dalam menentukan materi yang dibawakannya. Jika materi sudah ditentukan, unsur pembelajaran berikutnya harus diputuskan agar membuat jalannya pembelajaran menarik. Lagu, permainan, dan film pendek dapat disisipkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk menarik minat siswa/siswi dalam belajar.

Memilih lagu yang tepat dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar [1]. Dengan memakai lagu dalam pembelajaran Bahasa Inggris, siswa bisa belajar dengan cara yang

menyenangkan. Guru dapat menyesuaikan level pembelajaran yang siswa miliki dengan lagu yang akan dipakai dalam pembelajaran. Memilih lagu yang masih memakai tata bahasa yang baik dan benar dapat membantu siswa belajar tata bahasa di dalamnya. Memperoleh kosakata, mempelajari grammar, hingga meningkatkan kemampuan menyimak dan pengucapan dalam Bahasa Inggris bisa didapat dengan pemakaian lagu dalam proses belajar mengajar [1] [2]. Lagu yang dipilih harus sesuai dengan materi yang dibawakan.

Hal yang sama juga ditemukan dalam implementasi games di dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih menarik, efektif, dan menyenangkan [3]. Games dapat menambahkan tingkat percaya diri, motivasi, dan kemampuan berbahasa seorang siswa. Pendekatan gamifikasi tidak hanya meningkatkan skor akademik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan [4]. Peningkatan skor pada semua keterampilan bahasa menegaskan bahwa gamifikasi mampu mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh, bukan hanya pada satu aspek keterampilan. Guru dapat mengintegrasikan permainan dengan strategi pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, kolaboratif, dan suportif, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Inggris secara optimal.

Hal serupa juga berlaku dalam penggunaan film pendek sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Penggunaan film pendek dalam pembelajaran Bahasa Inggris terbukti efektif meningkatkan kompetensi berbicara secara holistik melalui peningkatan signifikan dalam aspek kelancaran, kosakata, dan pengucapan [5], serta menghadirkan bahasa autentik dan ekspresi alami yang tidak tersedia dalam metode konvensional [6]. Film juga berfungsi sebagai media kontekstual yang memperkaya pemahaman budaya dan mengaktifkan kecerdasan verbal, visual, dan emosional siswa [7]. Untuk memaksimalkan dampaknya, diperlukan panduan pedagogis yang mencakup pemilihan film sesuai tingkat kemampuan serta aktivitas pasca-tonton yang terstruktur seperti diskusi, refleksi, dan presentasi, yang telah direkomendasikan oleh ketiga peneliti tersebut. Dengan pendekatan ini, film pendek menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus strategis dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa EFL.

Penggunaan lagu, permainan, dan pemutaran film dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa, motivasi, dan keterlibatan siswa secara holistik. Lagu membantu siswa dalam memperkuat pelafalan, memperkaya kosakata, dan memahami struktur kalimat melalui konteks musikal yang menyenangkan [8]. Permainan menciptakan suasana belajar yang aktif dan kompetitif secara sehat, mendorong siswa untuk lebih percaya diri dan terlibat dalam proses belajar [9]. Sementara itu, pemutaran film menyediakan input bahasa otentik dan kontekstual, memperkenalkan siswa pada ekspresi idiomatik serta budaya target, sekaligus meningkatkan keterampilan menyimak dan berpikir kritis [10]. Ketiga pendekatan ini mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pembelajaran kontekstual, kolaboratif, dan berbasis teknologi.

Siswa SMP di Indonesia masih menghadapi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, seperti rendahnya motivasi, keterlibatan yang minim, dan metode belajar yang monoton. Untuk menjawab kebutuhan masyarakat akan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kontekstual, pendekatan berbasis praktik seperti lagu, permainan, dan film pendek menjadi alternatif yang relevan. Lagu terbukti efektif dalam meningkatkan pelafalan siswa melalui konteks musikal yang menarik dan berulang [11]. Permainan edukatif menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kompetitif secara sehat, sehingga meningkatkan motivasi dan keterampilan bahasa siswa [12]. Sementara itu, penggunaan film pendek terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, sekaligus menyampaikan nilai karakter seperti kemandirian, pemecahan masalah, dan persahabatan dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan dan bermakna [13]. Ketiga pendekatan ini mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menekankan partisipasi aktif, konteks nyata, dan media digital yang relevan dengan kehidupan siswa.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMPN 11 Ambon dengan sasaran utama siswa kelas VII, VIII, dan IX. Total siswa yang terlibat dalam kegiatan ini berjumlah 150 orang, terdiri dari 63 siswa kelas VII, 42 siswa kelas VIII, dan 45 siswa kelas IX. Kegiatan berlangsung pada 24 Agustus 2025, dengan durasi pelaksanaan 4 jam, dimulai pukul 09.00 hingga 13.00 WIT. Seminggu sebelumnya dilakukan identifikasi kebutuhan dengan observasi dan diskusi dengan guru.

Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar Bahasa Inggris melalui pendekatan yang menyenangkan, partisipatif, dan berbasis praktik langsung di kelas. Metode pelaksanaan dirancang dalam beberapa tahapan yang saling berkesinambungan.



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap pertama, tim pengabdian melakukan identifikasi kebutuhan siswa melalui observasi awal dan diskusi informal dengan guru Bahasa Inggris. Hasilnya menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam membangun motivasi belajar Bahasa Inggris. Berdasarkan temuan tersebut, tim menyusun rencana kegiatan yang menggabungkan media interaktif seperti lagu anak-anak berbahasa Inggris, permainan edukatif, dan pemutaran film pendek.

Tahap kedua adalah persiapan media dan materi. Lagu-lagu yang dipilih berasal dari kategori lagu anak-anak dengan struktur kalimat sederhana dan kosakata dasar yang mudah dipahami, seperti “Head, Shoulders, Knees and Toes.” Dan “Funky Chicken”. Permainan edukatif disiapkan untuk mendorong interaksi dan partisipasi aktif siswa, termasuk kompetisi spelling bee sederhana yang dirancang untuk melatih daya ingat kosakata dan membangun kepercayaan diri. Selain itu, film pendek berjudul "Are You Okay?" Film animasi pendek ini membahas tentang perundugan di sekolah dan dipilih sebagai media reflektif yang menyajikan dialog sederhana dan pesan moral yang relevan dengan kehidupan siswa.

Tahap ketiga adalah implementasi kegiatan di kelas. Kegiatan dilaksanakan langsung di ruang kelas dengan suasana yang inklusif dan interaktif. Siswa diajak menyanyi bersama lagu-lagu yang telah dipilih untuk melatih kemampuan mendengar dan pelafalan. Permainan edukatif dilakukan secara berkelompok, dan kompetisi spelling bee dilaksanakan dalam suasana santai namun kompetitif. Pemenang diberikan apresiasi sederhana sebagai bentuk motivasi. Setelah itu, film pendek "Are You Okay?" diputar dan dilanjutkan dengan diskusi ringan mengenai isi cerita, karakter, dan nilai-nilai positif yang terkandung dalam tayangan.

Tahap terakhir adalah refleksi dan evaluasi. Di akhir kegiatan, siswa diajak untuk menyampaikan kesan, pemahaman, dan saran terhadap aktivitas yang telah dilakukan. Tim pengabdian mencatat respons siswa dan melakukan evaluasi internal terhadap efektivitas metode yang digunakan. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk menyusun rekomendasi kegiatan lanjutan yang dapat diterapkan oleh pihak sekolah secara mandiri. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan membangun pengalaman positif siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMPN 11 Ambon dilaksanakan untuk mencapai tujuan utama yaitu meningkatkan motivasi dan minat belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII, VIII, dan IX melalui pendekatan yang menyenangkan, partisipatif, dan berbasis praktik langsung. Setiap tahapan kegiatan dirancang

secara sistematis dan dijalankan sesuai dengan metode pelaksanaan yang telah dirumuskan sebelumnya.

3.1 Lagu Anak-anak Berbahasa Inggris

Langkah awal kegiatan dimulai dengan sesi menyanyi bersama menggunakan lagu anak-anak berbahasa Inggris yang memiliki struktur kalimat sederhana dan kosakata dasar, seperti "Head, Shoulders, Knees and Toes", "Funky Chicken", dan "If You're Happy." Lagu-lagu ini dipilih untuk melatih kemampuan mendengar, pelafalan, dan memperkaya kosakata siswa secara alami. Kegiatan ini dilaksanakan secara klasikal dengan pendampingan langsung dari tim pelaksana. Indikator keberhasilan pada tahap ini terlihat dari antusiasme siswa saat menyanyi, keterlibatan aktif bahkan dari siswa yang sebelumnya pasif, serta peningkatan kepercayaan diri dalam mengucapkan kata-kata Bahasa Inggris secara lisan. Berdasarkan observasi, sekitar 85% siswa terlibat aktif dalam sesi ini.



Gambar 2. Bernyanyi Bersama

3.2 Permainan Edukatif

Tahapan berikutnya adalah pelaksanaan permainan edukatif, khususnya kompetisi spelling bee sederhana. Kegiatan ini dirancang untuk melatih daya ingat kosakata, ketepatan ejaan, dan membangun semangat kompetitif yang sehat. Permainan dilakukan secara berkelompok maupun individu, dengan suasana santai namun tetap kompetitif. Indikator keberhasilan meliputi keberanian siswa untuk tampil di depan kelas, kemampuan mengeja dengan benar, dan interaksi positif antar peserta. Pemberian apresiasi sederhana kepada pemenang turut memperkuat motivasi dan rasa bangga siswa terhadap pencapaian mereka. Guru pendamping mencatat bahwa permainan ini berhasil meningkatkan partisipasi dan kerja sama dalam kelompok. Tingkat partisipasi aktif siswa dalam sesi ini mencapai 78%.



Gambar 3. Kompetisi Spelling Bee Sederhana

3.3 Pemutaran dan Diskusi Film Pendek

Tahap terakhir adalah pemutaran film pendek berjudul Are You Okay?, yang menyajikan dialog sederhana dan pesan moral tentang perundungan yang relevan dengan kehidupan remaja. Setelah menonton, siswa diajak

berdiskusi mengenai isi cerita, karakter, dan nilai-nilai positif yang terkandung dalam film. Diskusi dilakukan secara terbuka dan dipandu oleh tim pelaksana. Indikator keberhasilan pada tahap ini meliputi kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat secara lisan, keberanian berbicara di depan teman-teman, serta pemahaman terhadap pesan moral dalam konteks Bahasa Inggris. Aktivitas ini juga melatih kemampuan berpikir kritis dan membangun keberanian siswa dalam berargumentasi. Berdasarkan catatan fasilitator, sekitar 72% siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi.



Gambar 4. Short Movie Screening

Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif dan kualitatif melalui observasi langsung selama pelaksanaan serta wawancara informal dengan siswa dan guru pendamping. Tolak ukur keberhasilan mencakup peningkatan kepercayaan diri, partisipasi aktif, dan respons positif terhadap metode yang digunakan. Secara keseluruhan, rata-rata partisipasi aktif siswa dalam seluruh rangkaian kegiatan mencapai 78%. Siswa menyatakan bahwa kegiatan ini menyenangkan dan membantu mereka lebih percaya diri dalam belajar Bahasa Inggris. Guru pendamping juga menyampaikan bahwa suasana kelas menjadi lebih dinamis dan komunikatif.

Keunggulan kegiatan ini terletak pada kesesuaiannya dengan kebutuhan siswa akan metode pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Media yang digunakan—lagu, permainan, dan film pendek—terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang hidup dan membangun pengalaman positif terhadap Bahasa Inggris. Sementara itu tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan tergolong sedang. Kelemahan yang ditemukan adalah keterbatasan waktu pelaksanaan yang membuat beberapa sesi tidak dapat berlangsung lebih mendalam. Tantangan utamanya adalah menjaga keterlibatan siswa secara konsisten, terutama bagi mereka yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah. Namun, pendekatan yang komunikatif dan berbasis kelompok berhasil mengatasi hambatan tersebut.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMPN 11 Ambon berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui pendekatan yang menyenangkan dan berbasis praktik. Sebelum kegiatan dilaksanakan, hasil observasi awal dan diskusi dengan guru menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang termotivasi dan cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran Bahasa Inggris. Setelah kegiatan berlangsung, terjadi perubahan signifikan: siswa menjadi lebih antusias, percaya diri, dan aktif dalam menyampaikan pendapat serta berpartisipasi dalam aktivitas belajar. Keunggulan kegiatan ini terletak pada kesesuaiannya dengan kondisi lokal, penggunaan media yang sederhana namun efektif (lagu, permainan, dan film pendek), serta kemampuannya menciptakan suasana belajar yang inklusif dan komunikatif. Kelemahan yang dihadapi adalah keterbatasan waktu yang membatasi kedalaman diskusi dan perlunya penyesuaian materi untuk mengakomodasi variasi kemampuan siswa.

Meski demikian, pendekatan ini menunjukkan potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai

model pembelajaran rutin di sekolah. Oleh karena itu, direkomendasikan agar kegiatan serupa diintegrasikan ke dalam kurikulum reguler, baik melalui pembelajaran tematik maupun penguatan pada kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Integrasi ini dapat dilakukan secara bertahap dengan dukungan guru dan kebijakan sekolah, sehingga pendekatan kontekstual dan partisipatif ini dapat menjadi bagian dari strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang berkelanjutan dan relevan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, program ini memiliki potensi tinggi untuk direplikasi di sekolah lain dengan karakteristik serupa, serta dikembangkan lebih lanjut dengan variasi media dan strategi yang disesuaikan dengan konteks lokal dan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Vallejo, J., & Pérez Ortega, M. I. (2024). The impact of song-based english lessons in the motivation of efl students. Religación, 9(42), e2401244. https://doi.org/10.46652/rgn.v9i42.1244

[2] Almauizzah, A., & Hindriana, A. D. (2025). English Songs As Learning Media To Teach Efl Students : a Systematic Literature Review. Journal of English Language Teaching and Learning (JELTL), 6(1), 42–49.

[3] Munawarah, S., Hayati, S., Fitriyani, W., Rahman, E., Mieyrandha, M., Maharani, L. M., Tegar, J., & Fauzi, I. (2024). Games in Enhancing Productive Skills for EFL Students. EBONY: Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature, 4(2), 42–51. https://doi.org/10.37304/ebony.v4i2.14032

[4] Permana, I. G. Y., Rismadewi, N. W. M., & Putra, N. C. A. (2024). Gamification in EFL Classroom: Results of Implementation and Teachers' Point of View. Utamax : Journal of Ultimate Research and Trends in Education, 6(1), 1–11. https://doi.org/10.31849/utamax.v6i1.19297

[5] Iman, J. N. (2025). Short Movie i n EFL Classroom : EFL Learners ' English Speaking Achievement. 17(2), 84–95.

[6] Hameed, P. F. M. (2016). Short films in the EFL classroom: Creating resources for teachers and learners. International Journal of Applied Linguistics and English Literature, 5(2), 215–219. https://doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.5n.2p.215

[7] Goctu, R. (2017). Using Movies in Efl Classrooms. European Journal of Language and Literature, 8(1), 121. https://doi.org/10.26417/ejls.v8i1.p121-124

[8] Hui, C. W. J., & Jamaludin, K. A. (2024). The Use of Songs in English Language Teaching: A Systematic Literature Review to Identify Advantages and Appropriateness of Age Categories. International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development, 13(1), 1680–1693. https://doi.org/10.6007/ijarped/v13-i1/20729

[9] Susaniari, N. K. A. C., & Santosa, M. H. (2024). A systematic review on the implementation of game-based learning to increase EFL students' motivation. Journal of English Language and Education, 9(6), 77–87. https://doi.org/10.31004/jele.v9i6.520

[10] Pavithra, K., & Gandhimathi, S. N. S. (2024). A systematic review of empirical studies incorporating English movies as pedagogic aids in English language classroom. Frontiers in Education, 9(June), 1–15. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1383977

[11] Situmeang, L. V. G., & Panjaitan, N. B. (2024). Students' Perception of Using the Songs To Improve Pronunciation. EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi, 11(3), 1252–1264. https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i3.1265

[12] Ghazy, A., Wajdi, M., Sada, C., & Ikhsanudin, I. (2021). The use of game-based learning in English class. Journal of Applied Studies in Language, 5(1), 67–78. https://doi.org/10.31940/jasl.v5i1.2400

[13] Hutapea, J. V., & Suwastini, N. K. A. (2019). Using Short Films for Teaching English While Building Characters. Lingua Scientia, 26(1), 33. https://doi.org/10.23887/ls.v26i1.18846