

Implementasi Strategi Adaptif Pengajaran Bahasa Inggris Interaktif bagi Siswa Pemula di Madrasah Berbasis Pesantren dengan Kendala Infrastruktur Teknologi (Pengabdian Kampus Merdeka)

Florence Angelaila Fauzi¹, Muhammad Zaini Miftah²

¹Universitas Islam Negeri Palangka Raya. Email: rencezee1403@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Palangka Raya. Email: m.zaini.miftah@uin-palangkaraya.ac.id

Informasi Artikel:

Dikirim: 18-Nov-2025

Direvisi: 20-Des-2025

Diterima: 24-Des-2025

Dipublikasikan online:

27-Desember-2025

***Penulis Koresponden:**

rencezee1403@gmail.com



This article is licensed under Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License.

Artikel ini diliensikan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi Non-Komersial 4.0 Internasional

ABSTRACT

This community service activity was carried out by UIN Palangka Raya students as part of the Program of Merdeka Belajar Kampus Merdeka at MTs Fathul Jannah Palangka Raya. The community service activity implemented adaptive strategies of interactive English learning. This activity was motivated by two main challenges: the low mastery of basic English vocabulary among seventh-grade students at the beginner level and limited infrastructure, particularly unstable electricity supply, which limits the use of digital media. This community service was carried out in the form of classroom teaching activity for secondary school students, carried out together with an English teacher and a lecturer as observers. This activity report used a descriptive qualitative method, namely data collected through observations, log books, and reflective journals carried out from July to November 2025, and analyzed based on findings in the field. Overall, the Community Service Activity (PKM) in the form of classroom teaching activity using low-tech adaptive learning strategies has proven effective in overcoming infrastructure and cultural constraints in the madrasah context. English teachers facing similar problems can implement the strategies used in this PKM activity.

Keywords: Adaptive strategy; Low-Tech Teaching; English for beginner; Madrasah; Pesantren.

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh mahasiswa UIN Palangka Raya dalam Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Fathul Jannah Palangka Raya. Pengabdian berupa mengimplementasikan strategi adaptif dalam pembelajaran Bahasa Inggris interaktif. Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi oleh dua tantangan utama, yaitu rendahnya penguasaan kosakata dasar Bahasa Inggris pada siswa kelas VII tingkat pemula serta keterbatasan infrastruktur, khususnya pasokan listrik yang tidak stabil, sehingga membatasi penggunaan media digital. Pengabdian ini dilakukan dalam bentuk tindakan kelas kepada siswa yang dilaksanakan bersama guru Bahasa Inggris dan dosen pendamping selaku observernya. Laporan kegiatan pengabdian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yaitu data dikumpulkan melalui observasi, buku log, dan jurnal reflektif yang dilaksanakan pada bulan Juli hingga November 2025, dan dianalisis berdasarkan temuan di lapangan. Secara keseluruhan, kegiatan PKM dalam bentuk tindakan kelas yang menggunakan strategi pembelajaran adaptif berbasis low-tech terbukti efektif dalam mengatasi kendala infrastruktur dan budaya pada konteks madrasah. Guru Bahasa Inggris pada permasalahan serupa dapat mengimplementasikan strategi yang digunakan dalam kegiatan PKM ini.

Kata Kunci: Strategi Adaptif; Low-Tech Teaching; Bahasa Inggris Pemula; Madrasah; Pesantren

Cara mengutip:

Fauzi, F.A., & Miftah, M.Z. 2025. Implementasi Strategi Adaptif Pengajaran Bahasa Inggris Interaktif bagi Siswa Pemula di Madrasah Berbasis Pesantren dengan Kendala Infrastruktur Teknologi (Pengabdian Kampus Merdeka). *Huma Betang: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 54-62.

PENDAHULUAN

Tantangan dalam pengajaran Bahasa Inggris di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) sering kali berakar pada kesenjangan kemampuan dasar siswa dan ketersediaan infrastruktur pendukung (Hidayat & Nurlina, 2019). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa efektivitas pengajaran bahasa sangat bergantung pada dukungan fasilitas media (Sari & Mulyadi, 2022; Damayanti, et al., 2025). Kondisi di MTs Fathul Jannah Palangka Raya mencerminkan tantangan ini secara akut, di mana siswa kelas VII (pemula) memiliki pemahaman yang sangat minim terhadap kosakata dasar. Tantangan ini diperparah dengan kendala infrastruktur dan kesenjangan akses teknologi yang nyata di sekolah (Darmawan et al., 2025), di mana pasokan listrik yang tidak stabil menghambat penggunaan media digital seperti proyektor. Kondisi inilah yang melatarbelakangi perlunya inovasi pedagogis yang adaptif dan minim teknologi.

Selain kendala fisik, MTs Fathul Jannah sebagai sekolah berbasis pesantren memiliki tantangan kultural. Budaya belajar di lingkungan ini kental dengan tradisi hafalan (*rote learning*), yang berpotensi berbenturan dengan filosofi pengajaran modern yang mendorong kreativitas dan interaksi dua arah. Hamid dan Muttaqin (2023) serta Hakim (2021) telah menyoroti bahwa integrasi pendekatan pedagogis yang berpusat pada siswa di lembaga pendidikan berbasis agama memerlukan adaptasi kontekstual yang mendalam. Keterlibatan mahasiswa dalam Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Asistensi Mengajar menjadi platform strategis untuk menjembatani kesenjangan ini, menuntut mahasiswa untuk tidak hanya mentransfer ilmu, tetapi juga berinovasi dan beradaptasi terhadap realitas sekolah mitra (Kemendikbudristek, 2021). Mahasiswa dihadapkan pada tugas mendesak untuk merancang strategi pengajaran yang efektif untuk siswa pemula, namun tetap selaras dengan nilai-nilai disiplin pesantren.



Gambar 1. Pembelajaran materi Bahasa Inggris di kelas 7

Berdasarkan paparan masalah, kajian pustaka, dan tantangan mitra tersebut, kegiatan PKM ini bertujuan utama melakukan pengabdian kepada mitra yang mengalami permasalahan strategi mengajar di kelas yang fasilitas sekolahnya sangat terbatas, dalam hal ini guru Bahasa Inggris untuk melakukan perbaikan proses dan hasil belajar dengan sarana dan prasarana yang terbatas. Mahasiswa pelaksana pengabdian kepada masyarakat melakukan kegiatan tindakan kelas dengan mengimplementasikan strategi adaptif yang telah diterapkan mahasiswa MBKM selama praktik mengajar. Secara spesifik, pengabdian ini bertujuan untuk (1) mengimplementasikan metode non-digital dan interaktif yang digunakan dalam menyederhanakan materi Bahasa Inggris dasar bagi siswa kelas VII (pemula) melalui kegiatan pendampingan kepada guru Bahasa Inggris; dan (2) untuk menganalisis hasil pengabdian dengan model tindakan kelas tersebut, yaitu bagaimana mahasiswa MBKM menyelaraskan pembelajaran interaktif dengan budaya belajar hafalan di MTs Fathul Jannah. Hasil pengabdian ini diharapkan memberikan kontribusi berupa model pembelajaran yang adaptif (*low-tech teaching methodology*) yang dapat diterapkan oleh guru dalam mengatasi kendala infrastruktur sekaligus mempertahankan relevansi pengajaran di lingkungan pendidikan berbasis agama.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di MTs Fathul Jannah Palangka Raya pada rentang waktu Juli–November 2025. Sasaran utama kegiatan adalah siswa kelas VII yang diidentifikasi sebagai kelompok dengan kemampuan Bahasa Inggris dasar yang paling rendah. Metode pengabdian menggunakan model pendampingan kegiatan tindakan kelas dengan pendekatan deskriptif kualitatif (Moleong, 2017) dengan penekanan pada *action research* yang dilakukan oleh mahasiswa dan guru Bahasa Inggris. Data dikumpulkan melalui: (a) Observasi Kelas; (b) Logbook Kegiatan Individu; dan (c) Jurnal Refleksi DPL yang mendokumentasikan adaptasi dan tantangan yang dihadapi. Pelaksanaan kegiatan difokuskan pada pengembangan materi sederhana dan implementasi teknik mengajar yang tidak bergantung pada listrik atau teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Implementasi Strategi Inovasi Pedagogi Non-Digital

Keterbatasan fasilitas dan kendala listrik (Darmawan et al., 2025) memaksa mahasiswa untuk bergantung pada metode ajar non-digital. Inovasi berpusat pada penyederhanaan materi dan peningkatan interaksi, sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual (Yin & Chen, 2020).



Gambar 2. Pengajaran Materi Bahasa Inggris di kelas 7

1. Penyederhanaan materi dan aktivitas permainan

Data refleksi menunjukkan banyak siswa kelas VII hanya menguasai angka 1-10. Strategi penyederhanaan yang dilakukan meliputi aktivitas permainan sederhana, dan pendekatan bertahap (*Differentiated Instruction*).

a) Aktivitas Permainan Sederhana

Mahasiswa menggunakan permainan ringan (*ice-breaking*) di awal atau tengah pelajaran untuk menjaga motivasi dan antusiasme. Penggunaan gamifikasi non-digital ini efektif untuk meningkatkan motivasi belajar (Hasbullah et al., 2026) dan efektivitas kosakata pada siswa pemula (Rizqi & Sumitro, 2024). Penerapan aktivitas permainan sederhana dirancang untuk menurunkan hambatan afektif siswa pemula, terutama rasa canggung dan takut salah ketika berhadapan dengan Bahasa Inggris, sekaligus memperkenalkan kosakata dasar secara lebih bermakna. Prinsip yang digunakan adalah *low-tech gamification*, yaitu pemanfaatan elemen permainan tanpa perangkat elektronik, yang menurut Hasbullah et al. (2026) dan Rizqi & Sumitro (2024) terbukti meningkatkan

motivasi serta efektivitas penguasaan kosakata pada siswa pemula. Permainan seperti *Number Race* digunakan untuk memperkuat penguasaan angka 1–10, dengan mekanisme kompetisi ringan yang membuat siswa fokus pada pengenalan angka secara lisan sebelum mengerjakan latihan terkait di LKS.

Selanjutnya, permainan *Flashcard Chain* memanfaatkan kartu bergambar dan glosarium terjemahan untuk memperluas perbendaharaan kosakata melalui asosiasi visual, sementara *Word Relay* membantu siswa menghubungkan kosakata yang dipelajari dengan konteks kalimat yang terdapat pada latihan LKS sehingga mereka tidak hanya mengenali kata secara terpisah, tetapi juga memahami fungsi dan maknanya dalam struktur frasa. Variasi permainan lain seperti *Matching Game* dan *Simon Says* digunakan untuk mempercepat pemahaman terjemahan dan melatih kemampuan mendengar instruksi sederhana dalam format yang tetap low-tech. Seluruh permainan tersebut diintegrasikan secara strategis sebagai kegiatan pemanasan sebelum siswa mengerjakan latihan tertulis, sehingga berperan sebagai *scaffolding* yang memudahkan pemahaman konten LKS. Sementara itu, terjemahan dan glosarium sederhana yang disediakan mahasiswa membantu mempercepat pemahaman siswa terhadap kosakata dasar sehingga mereka lebih bersedia dan mampu menyelesaikan LKS secara mandiri.

Rangkaian pelaksanaan biasanya mencakup salam pembuka sesuai norma pesantren, satu sesi permainan 8–10 menit, penjelasan singkat materi dengan menuliskan kosakata dan terjemahan di papan tulis, praktik permainan kedua yang berfokus pada kosakata dalam LKS, dan latihan individual atau kelompok di akhir sesi. Implementasi permainan selalu diselaraskan dengan budaya kedisiplinan pesantren melalui aturan tegas, salam pembuka-penutup, serta konsultasi rutin dengan guru senior untuk memastikan permainan tidak bertentangan dengan norma setempat. Selain itu, permainan ini juga disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa melalui pendekatan *differentiated instruction*, misalnya dengan membentuk kelompok heterogen agar siswa yang lebih kuat dapat membantu teman yang masih sangat dasar.

Dampak positif terlihat pada peningkatan partisipasi aktif, keberanian siswa membaca kosakata di depan kelas, serta peningkatan jumlah jawaban benar pada latihan LKS yang didokumentasikan dalam logbook mahasiswa. Berdasarkan observasi harian, permainan sederhana terbukti membuat siswa lebih cepat memahami materi, lebih termotivasi mengikuti kelas, dan lebih siap menghadapi latihan tertulis. Dengan demikian, permainan low-tech yang dirancang secara kontekstual tidak hanya menghidupkan suasana pembelajaran, tetapi juga meningkatkan efektivitas penguasaan kosakata dalam lingkungan madrasah berbasis pesantren yang memiliki tradisi belajar hafalan yang kuat.

b) Pendekatan Bertahap (*Differentiated Instruction*)

Mahasiswa memutuskan untuk fokus mengajar di kelas VII, kelompok paling dasar, sebagai bentuk implementasi pendekatan bertahap (*Differentiated Instruction*) (Soamole, 2024) agar materi dapat terserap secara maksimal. Penerapan *Differentiated Instruction* (DI) menjadi strategi utama dalam penyederhanaan materi bagi siswa kelas VII di MTs Fathul Jannah, mengingat kemampuan mereka yang sangat beragam dan sebagian besar masih berada pada level pemula, bahkan hanya menguasai angka dasar 1–10. Pendekatan ini didasarkan pada prinsip bahwa siswa tidak memulai pembelajaran dari titik awal yang sama, sehingga materi harus disampaikan secara bertahap sesuai kapasitas masing-masing.

Dalam konteks madrasah berbasis pesantren yang kuat dengan tradisi hafalan, DI menjadi penting karena menyediakan jembatan dari pembelajaran mekanis menuju pemahaman bertahap tanpa mengabaikan budaya belajar yang telah mengakar. Temuan Soamole (2024) menegaskan relevansi DI di tingkat MTs, terutama ketika perbedaan kemampuan siswa cukup mencolok dan pembelajaran menuntut penyesuaian sesuai Kurikulum Merdeka. Keputusan mahasiswa untuk memusatkan pengajaran pada kelas VII merupakan upaya strategis setelah mencermati karakteristik siswa melalui observasi dan refleksi.

Siswa kelas VII menunjukkan kemampuan paling dasar, namun responsivitas mereka tinggi sehingga lebih mudah diarahkan untuk membangun fondasi kosakata melalui tahapan kecil dan terstruktur. Mereka juga

berada pada fase transisi dari SD/MI ke MTs, sehingga lebih fleksibel mengikuti scaffolding yang disusun melalui DI. Implementasi DI dilakukan dengan menyederhanakan konten menjadi unit-unit kecil seperti angka, nama benda, dan kosakata penting dalam LKS, dilengkapi terjemahan Bahasa Indonesia untuk mengurangi beban kognitif pemula. Proses pembelajaran kemudian disesuaikan melalui penggunaan media visual, contoh konkret, dan glosarium sederhana, sementara produk pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa, seperti pemberian tugas membaca, menulis, atau menerjemahkan sesuai level mereka. Pendekatan bertahap ini terintegrasi sepenuhnya dengan permainan sederhana dan latihan LKS.

Permainan seperti *Number Race*, *Flashcard Chain*, dan *Word Relay* dimodifikasi tingkat kesulitannya sesuai level kemampuan siswa, sehingga setiap aktivitas tidak hanya menyenangkan, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran. DI juga memberikan ruang bagi siswa yang lebih mampu untuk membantu teman sekelompoknya, sementara siswa yang masih kesulitan dapat mengikuti ritme yang lebih lambat tanpa merasa tertinggal. Dampaknya terlihat pada meningkatnya kepercayaan diri siswa, menurunnya kecemasan belajar, dan meningkatnya keterlibatan aktif dalam kelas. Guru senior pun memberikan respons positif terhadap penerapan DI karena pendekatan ini menjaga ketertiban kelas sesuai budaya pesantren, namun tetap memungkinkan siswa berkembang melalui langkah-langkah yang terukur. Dengan demikian, DI tidak hanya mempermudah transfer materi bagi siswa pemula, tetapi juga menghadirkan pembelajaran yang adaptif, manusiawi, dan selaras dengan nilai-nilai pendidikan pesantren.

2. Implementasi pemanfaatan media visual sederhana

Saat media digital tidak dapat digunakan, mahasiswa memaksimalkan bahan ajar yang tersedia, istilah ini dinamakan Visualisasi Non-Elektronik. Pada kegiatan Visualisasi Non-Elektronik, mahasiswa mendampingi guru untuk memanfaatkan media visual sederhana (papan tulis, kartu kata/gambar buatan tangan) untuk mengajar materi *Descriptive Text* dan angka. Rurua et al. (2023) memvalidasi bahwa pemanfaatan bahan sederhana efektif sebagai solusi di sekolah dengan keterbatasan media. Upaya inisiasi penggunaan media visual ini juga menjadi inspirasi bagi guru lain di sekolah tersebut. Pemanfaatan media visual sederhana menjadi strategi penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris di MTs Fathul Jannah, terutama ketika kendala infrastruktur seperti listrik dan ketersediaan proyektor menghambat penggunaan media digital. Dalam kondisi tersebut, mahasiswa memaksimalkan segala bentuk bahan ajar non-elektronik yang dapat diakses, seperti papan tulis, kartu kata, kartu gambar buatan tangan, dan potongan kosakata yang relevan dengan materi dalam LKS.

Media visual sederhana ini memainkan peran signifikan dalam memperjelas konsep dasar, terutama pada materi *Descriptive Text* dan pengenalan angka yang menjadi fokus utama bagi siswa kelas VII. Dengan menuliskan kata kunci, menggambar objek sederhana, atau menunjukkan kartu visual, mahasiswa mampu menghadirkan representasi konkret yang membantu siswa pemula memahami kosakata baru tanpa harus mengandalkan teknologi apa pun. Strategi ini terbukti sangat membantu, karena siswa dapat melihat langsung hubungan antara gambar, kata Bahasa Inggris, dan terjemahannya—mempermudah proses asosiasi dan mengurangi ketergantungan pada kemampuan membaca yang masih terbatas.

Pendekatan ini sejalan dengan temuan Rurua et al. (2023), yang menegaskan bahwa pemanfaatan bahan sederhana sebagai media pembelajaran merupakan solusi efektif bagi sekolah dengan keterbatasan fasilitas. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media visual manual mampu meningkatkan pemahaman konsep, fokus belajar, serta partisipasi siswa, terutama di lingkungan pendidikan yang minim teknologi. Praktik di kelas juga menunjukkan hasil serupa: siswa terlihat lebih antusias ketika media visual digunakan karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan kartu kata, mencocokkan gambar dengan istilah Bahasa Inggris, atau menuliskan kembali kata yang ditunjukkan oleh guru. Aktivitas ini membuat pembelajaran lebih konkret dan tidak abstrak, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa yang masih berada pada tahap awal penguasaan bahasa.

Lebih jauh, pemanfaatan media visual sederhana ini ternyata memberikan dampak tidak hanya bagi siswa, tetapi juga bagi ekosistem pedagogis di madrasah. Guru senior yang mengamati praktik mahasiswa menunjukkan apresiasi atas kreativitas dalam memanfaatkan media manual sebagai solusi dari keterbatasan

infrastruktur (Refleksi 5). Hal ini kemudian menginspirasi sebagian guru untuk mulai mempertimbangkan penggunaan kartu kata dan papan tulis visual dalam pembelajaran mereka, terutama pada mata pelajaran lain yang juga membutuhkan representasi konsep secara konkret. Dengan demikian, penggunaan media visual sederhana tidak hanya menjadi strategi adaptif, tetapi juga memiliki nilai keberlanjutan karena dapat direplikasi oleh guru lain tanpa memerlukan biaya besar atau peralatan khusus. Pemanfaatan ini menunjukkan bahwa inovasi pedagogis tidak selalu bergantung pada teknologi canggih, tetapi pada kemampuan guru untuk merancang representasi visual yang relevan dan mudah dipahami oleh siswa pemula di lingkungan madrasah berbasis pesantren.

B. Hasil Implementasi Strategi Adaptasi Metode Interaktif dalam Budaya Pesantren

1. Adaptasi metode interaktif dalam budaya pesantren

Pengajaran interaktif harus beradaptasi dengan budaya sekolah yang menekankan hafalan dan disiplin. Adaptasi ini sangat penting mengingat lingkungan pesantren memiliki pengaruh besar pada proses belajar siswa (Maulana & Raharjo, 2024). Penerapan metode interaktif dalam konteks madrasah berbasis pesantren menuntut adanya penyesuaian yang sensitif terhadap nilai-nilai kedisiplinan dan tradisi pembelajaran yang dominan, yaitu orientasi pada hafalan dan penghormatan terhadap otoritas. Mahasiswa yang mengajar di MTs Fathul Jannah menyadari bahwa pola interaksi siswa sangat dipengaruhi oleh struktur hierarki pesantren, di mana ustaz dan ustazah memiliki posisi otoritatif yang tinggi sehingga siswa menunjukkan kepatuhan yang lebih kuat kepada figur tersebut dibandingkan guru umum atau mahasiswa MBKM. Kesadaran ini mendorong mahasiswa untuk menyeimbangkan antara penerapan metode interaktif yang mendorong aktivitas dua arah dengan tetap menjaga atmosfer kelas yang sesuai dengan nilai-nilai adab dan disiplin pesantren, sebagaimana ditegaskan oleh Maulana dan Raharjo (2024) yang menjelaskan bahwa lingkungan pesantren secara signifikan membentuk perilaku dan cara belajar siswa.

Salah satu strategi penting yang dilakukan mahasiswa adalah membangun *rappor* atau kedekatan emosional dengan siswa di luar jam pembelajaran formal. Dengan kebiasaan menyapa, berbincang ringan, dan berinteraksi secara sopan di lingkungan madrasah, mahasiswa perlahan membangun rasa percaya dan kenyamanan tanpa harus mengaburkan batas peran guru dan murid. Kedekatan ini terbukti membantu menciptakan suasana kelas yang lebih terbuka ketika metode interaktif digunakan; siswa lebih berani menjawab pertanyaan, membaca kosakata, dan terlibat dalam permainan edukatif, tetapi tetap dalam koridor kesopanan dan kontrol kelas yang sesuai dengan norma pesantren. Dengan kata lain, interaksi informal di luar kelas berfungsi sebagai modal sosial untuk mendukung interaksi akademik yang produktif di dalam kelas.

Selain membangun kedekatan dengan siswa, mahasiswa juga secara konsisten berkonsultasi dengan guru senior untuk memastikan bahwa strategi pembelajaran interaktif yang digunakan tidak bertentangan dengan norma, adab, serta struktur kedisiplinan yang berlaku di pesantren. Guru senior memberikan arahan mengenai batasan suara, aturan duduk, cara memberi instruksi, dan cara memberikan teguran yang sesuai. Proses konsultasi ini tidak hanya membantu mahasiswa menyesuaikan metode mengajar mereka, tetapi juga memberikan legitimasi sosial terhadap metode interaktif itu sendiri. Ketika guru senior menunjukkan dukungan, siswa semakin menerima gaya mengajar yang berbeda dari kebiasaan hafalan yang biasanya mereka jalani.

Dengan demikian, adaptasi metode interaktif berjalan harmonis dengan budaya pesantren, tidak mengganggu disiplin, dan tetap menghormati otoritas yang ada. Melalui kombinasi antara pembentukan kedekatan interpersonal dan penghormatan terhadap hierarki otoritas, mahasiswa berhasil menanamkan metode interaktif tanpa menimbulkan resistensi budaya. Strategi ini memungkinkan suasana belajar yang lebih dinamis dan komunikatif, namun tetap sesuai dengan karakteristik pendidikan pesantren yang menekankan adab, kepatuhan, dan ketertiban sebagai fondasi utama dalam proses pembelajaran.

2. Integrasi metode kreatif dan pendidikan karakter

Mahasiswa mengintegrasikan metode interaktif sebagai alat penyampaian konten, sambil memposisikan diri sebagai pihak yang turut membina karakter dan moral siswa. Integrasi metode kreatif dengan pendidikan karakter menjadi langkah strategis yang dilakukan mahasiswa dalam mengajarkan Bahasa Inggris di lingkungan madrasah berbasis pesantren. Mahasiswa memposisikan metode interaktif bukan hanya sebagai sarana penyampaian konten linguistik, tetapi sekaligus sebagai pendekatan yang menguatkan nilai-nilai kedisiplinan, adab, dan moral yang menjadi ciri khas pendidikan pesantren. Melalui permainan edukatif, latihan kelompok, dan aktivitas berbasis interaksi, mahasiswa menciptakan suasana belajar yang lebih hidup tanpa menanggalkan norma tata krama dan ketertiban yang dijunjung tinggi di madrasah. Pendekatan ini sejalan dengan kajian Aprianto et al. (2022) yang menegaskan bahwa pembelajaran interaktif mampu meningkatkan penguasaan konten secara signifikan, terutama pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang membutuhkan konteks penggunaan bahasa secara langsung. Namun, kegiatan interaktif tersebut tetap dikendalikan dalam kerangka disiplin sehingga tidak bertentangan dengan etika pembelajaran khas pesantren.

Mahasiswa menerapkan metode kreatif dalam bentuk permainan bahasa sederhana, latihan membaca berpasangan, atau kegiatan mencocokkan kata dan gambar, namun setiap kegiatan diawali dengan salam, adab kelas, serta aturan permainan yang jelas. Dengan cara ini, kreativitas tidak dipertentangkan dengan kedisiplinan, tetapi justru dipadukan sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan sekaligus tertib. Integrasi ini sejalan dengan penelitian Ekasari et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar maupun madrasah harus tetap mengedepankan pendidikan karakter, karena nilai-nilai seperti tanggung jawab, kejujuran, dan kerjasama dapat terbentuk melalui interaksi kelas yang terstruktur.

Di MTs Fathul Jannah, mahasiswa memperkuat nilai-nilai tersebut dengan memberikan peran kepada siswa untuk memimpin kelompok, menjaga kerapian kelas saat aktivitas berlangsung, serta memberikan pujian bagi perilaku positif yang mencerminkan adab pesantren. Dengan demikian, kegiatan kreatif menjadi sarana untuk membangun kemampuan bahasa sekaligus karakter. Peran ganda mahasiswa sebagai pengajar konten sekaligus pembina karakter merupakan bagian dari mandat Program MBKM Asistensi Mengajar, yang tidak hanya menempatkan mahasiswa sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai figur pendidik yang memahami konteks sosial dan kultural tempat mereka mengajar.

Melalui integrasi ini, metode interaktif tidak sekadar meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami kosakata atau menyelesaikan soal LKS, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral yang relevan dengan kehidupan sehari-hari santri. Kelas menjadi ruang di mana kreativitas berjalan paralel dengan tata krama, dan pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih bermakna karena selaras dengan identitas dan budaya pesantren.



Gambar 3. Kegiatan siswa di tengah kendala infrastruktur dan budaya belajar hafalan

Strategi adaptif pengajaran Bahasa Inggris oleh mahasiswa MBKM di MTs Fathul Jannah berhasil dioptimalkan di tengah kendala infrastruktur dan budaya belajar hafalan. Adaptasi yang dilakukan berfokus pada (1) Inovasi Non-Digital, melalui gamifikasi sederhana (Hasbullah et al., 2026; Rizqi & Sumitro, 2024) dan pemanfaatan media visual manual (Rurua et al., 2023); serta (2) Penyelarasan Budaya, dengan membangun

rappor personal dan beradaptasi sebagai pembina karakter (Ekasari et al., 2024), menghormati hierarki otoritas pesantren (Maulana & Raharjo, 2024). Selanjutnya, sekolah/madrasah hendaknya dapat berinisiasi dalam penggunaan media visual sederhana dan metode permainan non-digital yang telah diperkenalkan mahasiswa dapat distandarisasi sebagai alternatif saat terjadi kendala listrik. Selain itu, kegiatan ini menunjukkan perlunya dimasukkan pelatihan yang berfokus pada *low-tech teaching methodology* dan *cross-cultural pedagogical adaptation* bagi calon guru, sesuai dengan tuntutan kompetensi TPACK di madrasah abad 21 (Badruzzaman et al., 2024).

SIMPULAN

Implementasi strategi adaptif pengajaran Bahasa Inggris oleh mahasiswa MBKM di MTs Fathul Jannah berhasil dioptimalkan di tengah kendala infrastruktur dan budaya belajar hafalan. Strategi tersebut mencakupi (1) Inovasi Non-Digital, melalui gamifikasi sederhana, pemanfaatan media visual manual; dan (2) Penyelarasan Budaya, dengan membangun *rappor* personal dan beradaptasi sebagai pembina karakter, serta menghormati hierarki otoritas pesantren. Saran Tindak Lanjut kepada pihak Sekolah/Madrasah agar inisiasi penggunaan media visual sederhana dan metode permainan non-digital yang telah diperkenalkan mahasiswa dapat distandarisasi sebagai alternatif saat terjadi kendala listrik. Selanjutnya, sebagai masukan kepada Program Studi/MBKM, pengalaman ini menunjukkan perlunya dimasukkan pelatihan yang berfokus pada *low-tech teaching methodology* dan *cross-cultural pedagogical adaptation* bagi calon guru, sesuai dengan tuntutan kompetensi TPACK di madrasah abad 21.

DAFTAR RUJUKAN

- Aprianto, D. A., Pamungkas, B. A., Ahmad, A., & Arfa, M. (2022). Pembelajaran bahasa inggris berbasis pada interactive contents di Madrasah Tsanawiyah (MTs). *Jurnal Mengabdi dari Hati*, 1(1), 01-16.
<https://www.journal.mudaberkarya.id/index.php/JMH/article/view/1>
- Badruzzaman, A., Ulfa, S., & Oktaviani, H. I. (2024). Analysis Of Technological, Pedagogical, And Content Knowledge (TPACK) Competencies Of Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Teacher Education Students As A 21st Century Learning Framework. *Proceedings Series of Educational Studies*, (5), 1116-1140.
<https://conference.um.ac.id/index.php/pses/issue/view/186>
- Darmawan, P. D., Aziz, M. F. R., & Aini, K. (2025). Kesenjangan Akses Teknologi di Sekolah: Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis E-Learning. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2), 1-12.
<http://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/84>
- Damayanti, A., Kurniawan, R., Shalli Anziila, A., Rahmawati, T., Rafi, & Fauzi, I. (2025). Benefits of AI-Based Application in Facilitating English Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 3(2), 135–145.
<https://doi.org/10.69743/edumedia.v3i2.48>
- Ekasari, W. I., Taufiqulloh, T., & Prihatin, Y. (2024). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas V SD. *Journal of Education Research*, 5(3), 3283-3289.
<https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1453>
- Hakim, L. (2021). Transformasi pendidikan agama islam: strategi dan adaptasi pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 760-766.
<https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3360>
- Hamid, M., & Muttaqin, A. (2023). Tantangan Adaptasi Metode Pembelajaran Interaktif di Lingkungan Madrasah: Studi Kasus Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan Madrasah*, 8(1), 45-60.

- Hasbullah, R. A., Awaliyah, F. R., & Adam, A. (2026). Gamifikasi dalam Pengembangan Bahan Ajar: Strategi Peningkatan Motivasi Belajar di Era Gen Z. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 263-280. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.8325>
- Maulana, A. A., & Raharjo, R. (2024). Pengaruh Lingkungan Pondok Pesantren Dan Pembelajaran Talimul Mutaalim Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Smp Askhabul Kahfi Semarang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(3), 89-98. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.303>
- Rizqi, H., & Sumitro, E. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Pra-Sekolah. *Sintaksis: Publikasi Para ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(4), 65-71. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v2i4.765>
- Rurua, S. F., Gala, I. N., & Tanari, B. (2023). Pemanfaatan Bahan Sederhana Sebagai Media Pembelajaran di SD Negeri 1 Tangkura Kecamatan Poso Pesisir Selatan. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2.2), 2057-2063. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v3i1.261>