

Implementasi Program "Let's Speak Up!" untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SMP di Panti Asuhan Maria Ines

Hartani Tamba^{1*}, Anggun Sagala²

¹FKIP Universitas Palangka Raya. Email: hartanitamba5@gmail.com

²FKIP Universitas Palangka Raya. Email: anggunanastasyasagala@gmail.com

Informasi Artikel:

Dikirim: 30-Mei-2026

Direvisi: 20-Juni-2026

Diterima: 27-Juni-2026

Dipublikasikan online:

30-Juni-2026

***Penulis Koresponden:**

hartanitamba5@gmail.com



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

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

ABSTRACT

This community service activity discusses the implementation of the Let's Speak Up! program as an effort to improve English-speaking skills and self-confidence among junior high school students at Maria Ines Orphanage, Palangka Raya. The program was conducted through five meetings using communicative and interactive learning approaches. Various learning activities were designed, including ice breaking, pair practice, descriptive speaking, role play, storytelling, speaking games, and speaking challenges. The implementation process focused on creating a supportive learning environment that encouraged participants to actively use English in meaningful communication. The results showed positive improvements in students' participation, motivation, vocabulary mastery, and confidence in speaking English. Participants gradually became more willing to express ideas, respond to questions, and perform simple conversations in front of their peers. The use of games, collaborative activities, and reward systems contributed significantly to maintaining students' engagement throughout the program. Furthermore, the program provided meaningful opportunities for students to practice speaking skills beyond formal classroom settings. The findings indicate that communicative and game-based learning activities can effectively support English language development among adolescents in community-based educational settings.

Keywords: *Speaking Skill, Self-Confidence, English Learning, Communicative Activities, Community Service*

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini membahas implementasi program *Let's Speak Up!* sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbicara dan kepercayaan diri siswa SMP di Panti Asuhan Maria Ines, Palangka Raya. Program dilaksanakan melalui lima kali pertemuan dengan menerapkan pendekatan pembelajaran komunikatif dan interaktif. Berbagai aktivitas pembelajaran dirancang untuk memberikan kesempatan praktik berbicara secara langsung, seperti *ice breaking, pair practice, descriptive speaking, role play, storytelling*, permainan edukatif, dan *speaking challenge*. Pelaksanaan program difokuskan pada penciptaan lingkungan belajar yang mendukung sehingga peserta terdorong untuk menggunakan bahasa Inggris secara aktif dalam komunikasi yang bermakna. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi, motivasi belajar, penguasaan kosakata, serta kepercayaan diri peserta dalam berbicara bahasa Inggris. Peserta menjadi lebih berani menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, serta melakukan percakapan sederhana di depan teman-temannya. Penggunaan permainan, aktivitas kolaboratif, dan sistem penghargaan memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung. Selain itu, program ini juga memberikan kesempatan bagi peserta untuk memperoleh pengalaman praktik berbicara yang lebih luas di luar pembelajaran formal. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas komunikatif dan permainan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris pada remaja di lingkungan pendidikan berbasis komunitas.

Kata Kunci: Kemampuan Berbicara, Kepercayaan Diri, Pembelajaran Bahasa Inggris, Aktivitas Komunikatif, Pengabdian Masyarakat

Cara mengutip: Tamba, H., & Sagala, A. (2026). Implementasi Program "Let's Speak Up!" untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SMP di Panti Asuhan Maria Ines. *Huma Betang: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 32-40. DOI: <https://doi.org/1069743/humabetang.v2i1.22>

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peranan penting dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, teknologi, komunikasi, dan dunia kerja. Kemampuan berbahasa Inggris menjadi salah satu kompetensi yang perlu dimiliki oleh generasi muda untuk menghadapi tantangan globalisasi yang semakin berkembang. Di antara empat keterampilan berbahasa, kemampuan berbicara (*speaking*) merupakan keterampilan yang sangat penting karena memungkinkan seseorang untuk menyampaikan gagasan, informasi, dan perasaan secara langsung kepada orang lain.

Meskipun demikian, banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berbicara bahasa Inggris. Hambatan yang sering ditemukan meliputi keterbatasan kosakata, kurangnya kesempatan untuk berlatih, rasa takut melakukan kesalahan, serta rendahnya tingkat kepercayaan diri ketika menggunakan bahasa Inggris dalam situasi nyata. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran dan kurang termotivasi untuk menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi.

Menurut Richards (2008), kemampuan berbicara tidak hanya berkaitan dengan penguasaan unsur kebahasaan, tetapi juga kemampuan menggunakan bahasa secara komunikatif dalam berbagai konteks sosial. Oleh karena itu, proses pembelajaran *speaking* perlu dirancang melalui aktivitas yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan bahasa secara aktif dan bermakna. Pendekatan pembelajaran komunikatif (*Communicative Language Teaching*) menekankan pentingnya interaksi, kolaborasi, dan penggunaan bahasa dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata sehingga peserta didik dapat mengembangkan kompetensi komunikatif secara optimal.

Panti Asuhan Maria Ines merupakan salah satu lembaga sosial yang memberikan perhatian terhadap pendidikan anak-anak dan remaja. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh tim *Project on Community Development* (PoCD), ditemukan bahwa peserta didik tingkat SMP di panti asuhan tersebut telah memperoleh pembelajaran bahasa Inggris baik melalui sekolah maupun kegiatan tambahan. Namun demikian, sebagian besar peserta masih mengalami kesulitan dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan karena kurangnya kesempatan praktik dan rendahnya kepercayaan diri.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, tim PoCD merancang program *Let's Speak Up!* yang berfokus pada peningkatan kemampuan *speaking* dan kepercayaan diri peserta melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Program ini memadukan permainan edukatif, *role play*, *pair practice*, *speaking challenge*, *storytelling*, serta berbagai aktivitas komunikatif lainnya yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung.

Penerapan aktivitas berbasis permainan dan komunikasi diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar serta mengurangi kecemasan peserta dalam menggunakan bahasa Inggris. Wright dkk (2006) menyatakan bahwa permainan bahasa dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa asing. Selain itu, Harmer (2007) menjelaskan bahwa aktivitas komunikatif yang memberikan kesempatan praktik secara langsung dapat membantu peserta didik mengembangkan kelancaran berbicara dan kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa target.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa SMP di Panti Asuhan Maria Ines melalui implementasi program *Let's Speak Up!* yang dirancang secara komunikatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelaporan kegiatan ini adalah metode deskriptif, yaitu dengan memaparkan seluruh rangkaian kegiatan mulai dari lokasi dan jadwal pelaksanaan, tahapan kegiatan, implementasi program, hingga evaluasi hasil kegiatan.

A. Lokasi dan Jadwal Kegiatan

Kegiatan PoCD ini dilaksanakan di Panti Asuhan Maria Ines yang berlokasi di Jalan Rajawali KM 7, Bukit Tunggal, Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Lokasi ini dipilih karena memiliki potensi sebagai lingkungan pembelajaran nonformal yang dapat mendukung pengembangan kemampuan bahasa Inggris peserta didik. Program *Let's Speak Up!* dilaksanakan dalam lima kali pertemuan yang berlangsung sejak 13 April 2026 hingga 18 Mei 2026. Setiap pertemuan dirancang dengan tema dan aktivitas yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang variatif serta meningkatkan keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan PoCD

Tema Kegiatan	Aktivitas Pembelajaran	Tema Kegiatan
<i>Let's Get to Know You</i>	<i>Ice Breaking, Self Introduction, Pair Practice, Ball Toss Game</i>	<i>Let's Get to Know You</i>
<i>Describe It!</i>	<i>Describing Picture, Guess the Object, Describing Friends</i>	<i>Describe It!</i>
<i>Let's Talk!</i>	<i>Dialogue Practice, Role Play, Mini Performance</i>	<i>Let's Talk!</i>
<i>Speak and Play</i>	<i>Guess the Word, Board Game Speaking, Speaking Challenge</i>	<i>Speak and Play</i>
<i>Show Your English!</i>	<i>Storytelling, Self Introduction, Role Play, Final Performance</i>	<i>Show Your English!</i>

B. Tahapan Kegiatan

Tahapan kegiatan Program *Let's Speak Up!* ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama yaitu persiapan, implementasi, monitoring dan dokumentasi, serta evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim PoCD melakukan komunikasi awal dengan pihak Panti Asuhan Maria Ines untuk memperoleh izin pelaksanaan kegiatan sekaligus mengidentifikasi kebutuhan peserta. Selanjutnya dilakukan observasi guna mengetahui kondisi awal kemampuan bahasa Inggris peserta serta hambatan yang mereka alami dalam berbicara bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa sebagian besar peserta telah memperoleh pembelajaran bahasa Inggris di sekolah, namun masih mengalami kesulitan dalam praktik berbicara karena kurangnya rasa percaya diri dan kesempatan untuk menggunakan bahasa Inggris secara langsung. Hasil observasi tersebut menjadi dasar dalam penyusunan program *Let's Speak Up!* Tim kemudian menyusun materi pembelajaran, merancang permainan edukatif, menyiapkan media pembelajaran, serta membagi tugas kepada setiap anggota tim untuk mendukung kelancaran pelaksanaan program.

2. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, kegiatan dilaksanakan sesuai jadwal yang telah disepakati bersama pihak panti asuhan. Seluruh kegiatan dirancang menggunakan pendekatan komunikatif yang menekankan penggunaan bahasa Inggris secara aktif melalui interaksi langsung. Berbagai aktivitas pembelajaran diterapkan seperti permainan edukatif, *pair practice*, *role play*, *storytelling*, *speaking challenge*, dan presentasi sederhana. Pendekatan tersebut

bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keberanian peserta dalam menggunakan bahasa Inggris.

3. Tahap Monitoring dan Dokumentasi

Selama kegiatan berlangsung, tim melakukan monitoring terhadap tingkat partisipasi peserta, perkembangan kemampuan berbicara, serta keterlibatan mereka dalam setiap aktivitas pembelajaran. Selain itu, dokumentasi dilakukan melalui foto dan catatan lapangan yang digunakan sebagai bahan refleksi dan evaluasi kegiatan.

4. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipatif selama kegiatan berlangsung dan penilaian terhadap kemampuan peserta dalam menyampaikan informasi sederhana menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, tim juga melakukan diskusi dengan peserta dan pengelola panti untuk memperoleh masukan terkait pelaksanaan program serta dampaknya terhadap kemampuan dan kepercayaan diri peserta dalam berbicara bahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Program *Let's Speak Up!*, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis komunikasi dan permainan mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, serta kepercayaan diri peserta dalam menggunakan bahasa Inggris. Setiap pertemuan dirancang dengan aktivitas yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan menarik.

A. Media dan Strategi Pembelajaran yang Dikembangkan

Program *Let's Speak Up!* menggunakan pendekatan *Communicative Language Teaching* (CLT) yang dipadukan dengan berbagai permainan edukatif dan aktivitas kolaboratif. Strategi pembelajaran yang digunakan meliputi *pair practice*, *role play*, *storytelling*, *board game speaking*, *speaking challenge*, dan presentasi sederhana. Aktivitas-aktivitas tersebut dipilih karena mampu memberikan kesempatan kepada peserta untuk menggunakan bahasa Inggris dalam konteks yang lebih nyata dan bermakna. Selain itu, penggunaan permainan edukatif juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih santai sehingga peserta tidak merasa takut melakukan kesalahan saat berbicara.

B. Implementasi Program

Dalam pelaksanaannya program PoCD ini diimplementasikan sebanyak lima kali kunjungan ke Panti Asuhan Maria Ines, Palangka Raya, Kalimantan Tengah.

1. Implementasi Pertama

Pada pertemuan pertama dengan tema *Let's Get to Know You*, peserta mengikuti kegiatan *ice breaking*, *self introduction*, *pair practice*, dan permainan lempar bola. Kegiatan ini bertujuan membangun kedekatan antara peserta dan fasilitator sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang nyaman. Pada awal kegiatan, sebagian peserta masih terlihat malu dan enggan menggunakan bahasa Inggris. Namun melalui aktivitas perkenalan diri dan permainan interaktif, peserta mulai berani memperkenalkan diri serta menjawab pertanyaan sederhana menggunakan bahasa Inggris.

Hasil pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa peserta mulai berani memperkenalkan diri dan menjawab pertanyaan sederhana menggunakan bahasa Inggris setelah mengikuti kegiatan *ice breaking*, *self introduction*, *pair practice*, dan permainan interaktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fauzi (2022) yang menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini akan lebih efektif apabila dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan seperti permainan dan kegiatan interaktif. Dalam penelitiannya, Fauzi (2022) menemukan bahwa penerapan *song and game-based learning strategy* mampu meningkatkan penguasaan kosakata dan partisipasi peserta didik secara signifikan.

Kegiatan yang bersifat menyenangkan membuat peserta merasa lebih nyaman, mengurangi kecemasan dalam belajar bahasa asing, serta mendorong mereka untuk lebih aktif menggunakan bahasa Inggris dalam proses

komunikasi. Oleh karena itu, peningkatan keberanian peserta pada pertemuan pertama dapat dikaitkan dengan penggunaan aktivitas permainan dan interaksi yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak. Temuan tersebut juga sejalan dengan pendapat Nunan (2003) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbicara akan lebih efektif apabila peserta didik diberikan kesempatan menggunakan bahasa sasaran melalui aktivitas komunikasi yang bermakna. Menurut Nunan (2003), kegiatan seperti pengenalan diri (self-introduction) dan latihan berpasangan (pair practice) mampu membangun keberanian peserta didik untuk berinteraksi menggunakan bahasa Inggris karena mereka belajar menggunakan bahasa dalam konteks yang nyata. Dengan demikian, aktivitas yang diterapkan pada pertemuan pertama tidak hanya membantu peserta mengenal satu sama lain, tetapi juga menjadi langkah awal dalam membangun rasa percaya diri untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris.



Gambar 1. Materi pertama dengan tema *Let's Get to Know You*

2. Implementasi Kedua

Pada pertemuan kedua bertema *Describe It!*, peserta diperkenalkan pada penggunaan descriptive text sederhana melalui aktivitas *describing picture*, *Guess the Object*, dan mendeskripsikan teman. Peserta menunjukkan peningkatan dalam penggunaan kosakata, khususnya adjective yang digunakan untuk mendeskripsikan benda dan orang. Aktivitas *Guess the Object* membantu peserta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sekaligus melatih keterampilan berbicara secara spontan. Temuan ini didukung oleh penelitian Sunardi, dkk (2025) dalam artikel "Penerapan Metode Game Based Learning melalui Media Baamboozle untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif, aktif merespons pertanyaan, dan meningkatkan kemampuan berbahasa secara lisan.

Melalui kegiatan *Guess the Object*, peserta tidak hanya memperkaya kosakata, tetapi juga belajar menyampaikan ide secara spontan berdasarkan petunjuk yang tersedia. Hasil tersebut juga didukung oleh Widodo (2022) yang menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas yang mendorong eksplorasi kosakata dan komunikasi secara aktif. Penggunaan media serta permainan yang melibatkan interaksi antarpeserta membantu mereka memahami makna kosakata dengan lebih mudah sekaligus meningkatkan keberanian untuk menggunakannya dalam komunikasi sederhana. Kondisi tersebut terlihat pada kegiatan *Describe It!* ketika peserta mampu mendeskripsikan gambar maupun teman mereka menggunakan kosakata yang semakin beragam.



Gambar 2. Aktivitas implementasi belajar pertemuan kedua bertema *Describe It!*

3. Implementasi Ketiga

Pertemuan ketiga bertema *Let's Talk!* berfokus pada pengembangan kemampuan komunikasi melalui dialog sederhana, role play, dan mini performance. Peserta mulai menunjukkan peningkatan dalam menyusun percakapan sederhana dan merespons lawan bicara menggunakan bahasa Inggris. Kegiatan *role play* memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempraktikkan bahasa Inggris dalam situasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari sehingga meningkatkan kelancaran berbicara dan rasa percaya diri mereka.

Hasil ini relevan dengan penelitian Angelica dan Wulandari (2025) berjudul "The Use of Role-Play in Enhancing Students' Confidence in Speaking". Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa role play mampu mengurangi kecemasan saat berbicara, meningkatkan kelancaran berbahasa, serta membangun kepercayaan diri peserta karena mereka dapat mempraktikkan bahasa dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Oleh karena itu, penggunaan role play dalam program ini berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan komunikasi dan rasa percaya diri peserta.

Selain itu, Brown (2004) menjelaskan bahwa penilaian dalam pembelajaran berbicara tidak hanya berfokus pada ketepatan tata bahasa, tetapi juga mencakup aspek kelancaran, kemampuan menyampaikan gagasan, pengucapan, dan keberanian berkomunikasi. Selama kegiatan role play dan mini performance, tim tidak hanya mengamati hasil akhir peserta, tetapi juga memperhatikan perkembangan kemampuan komunikasi mereka secara bertahap. Pendekatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta untuk terus memperbaiki kemampuan berbicara tanpa merasa takut melakukan kesalahan sehingga kepercayaan diri mereka berkembang secara lebih optimal.



Gambar 3. Aktivitas implementasi belajar pertemuan ketiga bertema *Let's Talk!*

4. Implementasi Keempat

Pada pertemuan keempat bertema *Speak and Play*, kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui *Guess the Word*, *Board Game Speaking*, dan *Speaking Challenge*. Kegiatan ini menjadi salah satu sesi yang paling menarik bagi peserta karena melibatkan unsur permainan dan kompetisi. Peserta terlihat lebih aktif menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan menggunakan bahasa Inggris secara spontan. Sistem reward yang diberikan juga membantu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung. Pernyataan ini didukung oleh penelitian Aliya, dkk (2025) yang menyatakan menjelaskan bahwa pemberian reward dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan keterlibatan peserta selama proses pembelajaran. Dalam program ini, reward menjadi bentuk apresiasi yang mendorong peserta untuk lebih aktif berpartisipasi, menjawab pertanyaan, serta berani menggunakan bahasa Inggris selama kegiatan berlangsung.

Peningkatan motivasi peserta juga dapat dijelaskan melalui teori Slavin (2018) yang menyatakan bahwa pemberian penguatan (*reinforcement*) dan pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik peserta didik. Dalam program *Let's Speak Up!*, pemberian *reward* serta aktivitas berbasis permainan memberikan penguatan positif yang mendorong peserta untuk lebih aktif berpartisipasi, berani menjawab pertanyaan, dan menggunakan bahasa Inggris selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 4. Aktivitas implementasi belajar pertemuan keempat bertema *Speak and Play*

5. Implementasi Kelima

Pertemuan terakhir bertema *Show Your English!* merupakan tahap evaluasi sekaligus apresiasi terhadap hasil belajar peserta. Peserta diberikan kesempatan untuk menampilkan kemampuan mereka melalui presentasi singkat, *role play*, dan *storytelling* sederhana. Dibandingkan kondisi awal program, peserta terlihat lebih percaya diri dalam berbicara menggunakan bahasa Inggris. Mereka mampu menyampaikan informasi sederhana dengan lebih lancar, menggunakan kosakata yang lebih beragam, serta menunjukkan keberanian yang lebih tinggi saat tampil di depan teman-temannya.

Secara umum, seluruh kegiatan berlangsung dengan baik dan memperoleh respons positif dari peserta maupun pihak panti asuhan. Program ini berhasil meningkatkan keberanian peserta untuk menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas berbasis permainan dan interaksi langsung. Hasil program ini juga diperkuat oleh penelitian Dewi dan Listiowarni (2019) mengenai “Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris” yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta membantu peserta menggunakan bahasa Inggris secara lebih aktif dalam proses komunikasi. Aktivitas berbasis permainan dan interaksi langsung yang diterapkan dalam program ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk belajar sambil berpartisipasi secara aktif sehingga keberanian berkomunikasi dalam bahasa Inggris semakin berkembang.



Gambar 5. Aktivitas implementasi belajar pertemuan terakhir bertema *Show Your English!*

Hasil akhir program juga sejalan dengan penelitian Yustina dan Arlianty (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu meningkatkan keberanian berbicara peserta didik melalui suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Aktivitas berbasis permainan memberikan kesempatan kepada peserta untuk berkomunikasi tanpa tekanan sehingga mereka lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun melakukan percakapan sederhana. Kondisi tersebut terlihat pada pertemuan terakhir ketika peserta mampu menampilkan *storytelling*, *role play*, dan presentasi sederhana dengan rasa percaya diri yang lebih baik dibandingkan pada awal pelaksanaan program.

SIMPULAN

Program *Let's Speak Up!* berhasil menjadi salah satu alternatif kegiatan pembelajaran bahasa Inggris yang efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan berbicara peserta di Panti Asuhan Maria Ines. Melalui lima kali pertemuan yang dirancang menggunakan pendekatan komunikatif dan aktivitas berbasis permainan, peserta memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan bahasa Inggris secara langsung dalam suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi, keberanian berbicara, motivasi belajar, penguasaan kosakata, serta kemampuan komunikasi sederhana peserta. Selain itu, penggunaan permainan edukatif, *role play*, *storytelling*, dan *speaking challenge* terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan interaktif.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan untuk pengembangan program selanjutnya adalah:

1. Menyelenggarakan program lanjutan yang berfokus pada praktik komunikasi bahasa Inggris secara berkelanjutan.
2. Mengembangkan media pembelajaran berbasis digital untuk mendukung kegiatan *speaking* di luar pertemuan tatap muka.
3. Meningkatkan kolaborasi dengan sekolah dan lembaga pendidikan lainnya untuk memperluas jangkauan program.
4. Melakukan monitoring secara berkala terhadap perkembangan kemampuan berbicara peserta setelah program selesai dilaksanakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Angelica, F. V., & Wulandari, F. (2025). *The use of role-play in enhancing students' confidence in speaking*. ELSA, 6(1), 21–29. <https://doi.org/10.63848/elsa.v06n1.3>
- Brown, H. D. (2004). *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. Pearson Education.
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Fauzi, I. (2022). *Improving Vocabulary Through Implementing Song and Game-Based Learning Strategy of English for Young Learners*. *Yavana Bhasha: Journal of English Language Education*, 5(1), 22–33. <https://doi.org/10.25078/yb.v5i1.728>
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching* (4th ed.). Pearson Longman.
- Nunan, D. (2003). *Practical English Language Teaching*. McGraw-Hill Education.
- Richards, J. C. (2008). *Teaching Listening and Speaking: From Theory to Practice*. Cambridge University Press.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). Pearson.
- Sunardi, N. R., Surahmat, Z., Anirah, & Rahmaniari. (2025). *Penerapan metode game based learning melalui media Baamboozle untuk meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris*. Al-Irsyad: Journal of Education Science, 4(1), 49–60. <https://doi.org/10.58917/aijes.v4i1.153>
- Widodo, H. P. (2022). *Interactive English Learning for Young Learners*. Deepublish.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Yustina, N., & Arlianty, D. (2025). *Peningkatan keberanian berbicara siswa melalui game edukatif The Shield of Faith*. *Advances In Education Journal*, 2(3), 880–887. <https://journal.al-aff.org/index.php/aej/article/view/362>