

Implementasi Metode *Attractive Learning Approach* untuk Meningkatkan Pemahaman Bahasa Inggris Siswa di MTs Fathul Jannah

Azizatun Hafizah¹, Muhammad Zaini Miftah²

^{1,2}Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Palangka Raya, Indonesia

*e-mail: hafizahazizatun94@gmail.com¹, m.zaini.miftah@uin-palangkaraya.ac.id²

Abstract: *This community service activity aims to improve the English comprehension of ninth-grade students at MTs Fathul Jannah through the implementation of the Attractive Learning Approach. This method was selected because it can create an engaging, interactive, and enjoyable learning atmosphere. The implementation consisted of situation analysis, planning, execution, and evaluation and reflection. The learning media included instructional videos, educational games, and group discussions to enhance students' motivation and participation. The results show increased enthusiasm, activeness, and engagement among students during learning activities. Through games and discussions, students became more confident in understanding and using English vocabulary and structures. Quiz-based evaluations indicated score improvement after the program. The supervising teacher gave positive feedback, noting that the method created a livelier and more conducive classroom environment. Overall, the Attractive Learning Approach proved effective as an alternative method to improve students' English comprehension. This activity also provided students with more varied learning experiences and encouraged sustained engagement in every session.*

Keywords: *Attractive Learning, English Learning, Student Motivation, Active Engagement*

AbstrakL: Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan pemahaman Bahasa Inggris siswa kelas IX di MTs Fathul Jannah melalui penerapan *Attractive Learning Approach*. Metode ini dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Pelaksanaan terdiri atas analisis situasi, perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi. Media yang digunakan meliputi video pembelajaran, permainan edukatif, dan diskusi kelompok untuk mendorong motivasi serta partisipasi siswa. Hasil menunjukkan peningkatan antusiasme, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Melalui permainan dan diskusi, siswa lebih percaya diri memahami dan menggunakan kosakata serta struktur Bahasa Inggris. Evaluasi melalui kuis memperlihatkan peningkatan nilai setelah kegiatan. Guru pendamping memberikan respons positif karena metode ini menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan kondusif. Secara keseluruhan, *Attractive Learning Approach* efektif sebagai alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman Bahasa Inggris siswa. Kegiatan ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif bagi siswa dan mendorong keterlibatan mereka secara berkelanjutan di setiap sesi pembelajaran yang berlangsung.

Kata kunci: *Attractive Learning, Pembelajaran Bahasa Inggris, Motivasi Siswa, Keterlibatan Aktif*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat madrasah tsanawiyah sangat penting untuk menunjang kemampuan komunikasi siswa di era globalisasi. Namun, banyak kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran ini, termasuk rendahnya motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Kondisi ini menjadi tantangan serius bagi para pendidik untuk menemukan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Penyebab utama permasalahan ini adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, sehingga membuat suasana belajar menjadi monoton dan kurang variasi media pembelajaran. Kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran disebabkan kurangnya penggunaan media sebagai sumber belajar (Masykur et al., 2018). Selain itu, keterbatasan sumber daya belajar juga membatasi ruang gerak guru dalam menciptakan suasana yang menarik dan interaktif.

Dalam konteks ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa terhadap Bahasa Inggris. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah *Attractive Learning Approach*, yaitu metode pembelajaran yang menekankan pada suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi. Pendekatan ini berupaya

menciptakan pengalaman belajar yang menarik dengan memanfaatkan media variatif seperti video, permainan edukatif, dan diskusi kelompok. Saputra, (2021) yang mengevaluasi efektivitas *game-based learning* dalam pengajaran bahasa Inggris. Ditemukan genre permainan interaktif sangat membantu meningkatkan keterampilan kosakata, tata bahasa, dan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Rochmawan (2023) menemukan bahwa penggunaan *game digital* dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat pendidikan dasar meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di MTs Fathul Jannah sebagai bentuk kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah. Melalui penerapan metode *Attractive Learning*, diharapkan siswa dapat belajar dengan perasaan senang dan antusias, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih baik. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan inspirasi bagi guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan di kelas. Guru dapat menggunakan berbagai jenis media untuk mendukung proses pembelajaran guna mengoptimalkan proses pembelajaran. Media juga berperan dalam mengatasi kebosanan dalam belajar.

Motivasi belajar sendiri memegang peran krusial dalam keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi yang kuat dapat mendorong ketekunan, fokus, dan kualitas pembelajaran siswa, sementara motivasi yang rendah dapat menghambat pemahaman bahasa (Anggraeni, 2024). Penguatan kemampuan literasi bahasa Inggris melalui media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, terutama dengan penggunaan media interaktif dan multimedia yang menggabungkan teks, gambar, video, animasi, serta fitur seperti kuis dan simulasi digital (Megawati, 2024). Penerapan *game based learning* memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena prosesnya dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif, interaktif, dan menyenangkan (Murti et al., 2023). Dengan media dan metode yang tepat, diharapkan motivasi belajar tersebut dapat tumbuh dan menggerakkan siswa untuk berprestasi.

Selain itu, inovasi media pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, video, animasi, serta fitur interaktif seperti kuis dan simulasi digital juga terbukti meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Integrasi teknologi seperti *augmented reality* dan *virtual reality* dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Abidin et al., 2022). Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di MTs Fathul Jannah, sekaligus menjadi inspirasi bagi guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan adaptif sesuai kebutuhan siswa dalam era teknologi yang terus berkembang.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di **MTs Fathul Jannah** pada 21 Juli sampai dengan 21 November, dengan sasaran utama **siswa kelas IX** yang berjumlah **25 orang**. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama **4 bulan** yang meliputi empat tahap, yaitu analisis situasi, perencanaan kegiatan, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi.

Pada tahap **analisis situasi**, tim pelaksana melakukan observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Inggris untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang ada. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa siswa kurang termotivasi dalam belajar karena metode pengajaran yang digunakan masih bersifat satu arah dan minim variasi media. Dari temuan ini, diputuskan untuk menerapkan *Attractive Learning Approach* sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Tahap **perencanaan kegiatan** dilakukan dengan menyusun rancangan pembelajaran yang menggabungkan beberapa media menarik. Materi pembelajaran dikembangkan melalui video pembelajaran singkat, permainan edukatif (*game-based learning*), dan kegiatan diskusi kelompok. Media pendukung seperti lembar kerja, alat bantu permainan, dan perangkat audio-visual juga dipersiapkan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan.

Tahap **pelaksanaan kegiatan** dilaksanakan secara langsung di kelas dengan bimbingan guru pendamping. Kegiatan diawali dengan pemutaran video pembelajaran untuk memperkenalkan topik secara visual dan kontekstual. Selanjutnya, siswa mengikuti berbagai permainan edukatif seperti *vocabulary quiz*, *word scramble*, dan *guess the picture*, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk berdiskusi mengenai teks atau dialog yang relevan dengan materi. Setiap kelompok kemudian mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dengan suasana yang santai namun tetap edukatif.

Tahap terakhir adalah **evaluasi dan refleksi**. Setelah kegiatan selesai, dilakukan sesi refleksi bersama siswa untuk menggali kesan, pengalaman, dan masukan terhadap metode pembelajaran yang telah diterapkan. Selain itu, siswa diberikan kuis singkat untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil refleksi dan penilaian ini menjadi dasar untuk mengetahui sejauh mana efektivitas metode *Attractive Learning* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap Bahasa Inggris.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan metode *Attractive Learning Approach* memberikan dampak positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat antusias, aktif berpartisipasi, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Ketika video pembelajaran ditayangkan, mereka memperhatikan dengan seksama dan mampu menjawab pertanyaan yang diajukan setelah menonton. Aktivitas permainan edukatif juga berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa tertekan dalam mempelajari kosakata atau struktur kalimat.

Pada kegiatan diskusi kelompok, siswa terlihat bekerja sama dengan baik. Mereka saling berbagi ide, berdiskusi, dan berlatih menyusun kalimat dalam Bahasa Inggris dengan lebih percaya diri. Aktivitas ini juga membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi serta memperluas penguasaan kosakata. Berdasarkan hasil kuis yang diberikan setelah kegiatan, terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa dibandingkan dengan hasil sebelum metode *Attractive Learning* diterapkan.

Guru Bahasa Inggris yang mendampingi kegiatan ini juga memberikan tanggapan positif. Menurutnya, suasana kelas menjadi lebih hidup dan siswa tampak lebih berani dalam menggunakan Bahasa Inggris. Guru merasa metode ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan partisipasi dalam kegiatan belajar. Selain itu, guru juga tertarik untuk mengadaptasi metode ini dalam kegiatan pembelajaran rutin di sekolah.

Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan bahwa *Attractive Learning* tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang positif, aktif, dan kolaboratif. Temuan ini sejalan dengan teori bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa serta memperkuat retensi pengetahuan yang diperoleh selama proses belajar.



Gambar 1. Mengamati video

Gambar 2. Menjawab Quizz pembelajaran



Gambar 3. Menuliskan

Gambar 4. Berdiskusi Teka Teki

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian dengan judul “*Implementasi Metode Attractive Learning Approach untuk Meningkatkan Pemahaman Bahasa Inggris Siswa di MTs Fathul Jannah*” telah berhasil memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Melalui penerapan pendekatan ini, siswa menjadi lebih termotivasi, aktif, dan mampu memahami materi Bahasa Inggris dengan lebih baik. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video, permainan edukatif, dan diskusi kelompok mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Metode *Attractive Learning* terbukti dapat menjadi alternatif efektif bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini. Oleh karena itu, disarankan agar guru terus mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan berbagai media dan teknologi. Pihak sekolah juga diharapkan dapat memberikan dukungan dalam penyediaan fasilitas pendukung seperti proyektor, speaker, dan perangkat pembelajaran interaktif lainnya.

Untuk tindak lanjut, kegiatan serupa dapat diperluas pada kelas lain atau mata pelajaran berbeda guna menguji konsistensi efektivitas metode *Attractive Learning*. Dengan demikian, diharapkan semakin banyak siswa yang merasakan manfaat dari pendekatan pembelajaran yang inspiratif, interaktif, dan menyenangkan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Aljamaliah, N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). Strategi pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan Educandy di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Anggraeni, S. A. (2024). Pentingnya peran motivasi dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan, Universitas Djuanda*.
- Aris, I. E., Wijaya, S., & Ilannur, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Atraktif Ropibel Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas IV SDN Singapadu Kecamatan Curug Kota Serang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 62-73.
- Bahri, A., Damayanti, C. M., Sirait, Y. H., & Alfarisy, F. (2022). Aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran bahasa inggris di indonesia. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 3(1), 120-130.
- Frederica, A. B. B., Hajee, R. D. S., Maulana, H. S., Santana, Y. D., Rahmawati, S. A., Rahman, M., ... & Wakhidah, N. (2025). Optimalisasi Platform TikTok sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SMK Nusaputera 1 Semarang: Panduan Membuat Konten Atraktif dan Beretika. *Jurnal DIMASTIK*, 3(2), 126-133.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299.
- Harahap, O. F. M., Pd, M., Mastiur Napitupulu, S. K. M., & Batubara, N. S. (2022). *Media pembelajaran: teori dan perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa inggris*. CV. Azka Pustaka.
- Haryadi, R. N., Utarinda, D., Poetri, M. S., & Sunarsi, D. (2023). Peran teknologi informasi dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Informatika Utama*, 1(1), 28-35.
- Herdyastika, M., & Kurniawan, M. (2020). Analisis Perbandingan Implementasi Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Inovatif di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1585–1593. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.902>

- Masykur, R., Aulia, L.R., & Sugiharta, I. (2018). Microsoft Powerpoint pada Aplikasi Android dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis, *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 6(2), 265-273.
- Megawati, F. (2024). Penguatan kemampuan literasi bahasa Inggris melalui media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 132-141.
- Nuraeni, C. (2025). Translanguaging sebagai Strategi Inovatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Teori, Implementasi, dan Tantangan. *Journal of Indonesian Scholars for Social Research*, 5(1 Special Issues), 1-13. <https://doi.org/10.59065/jissr.v5i1> (Special Issues).181
- Oktafiah, Y. (2023). GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DAN MENARIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT/MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS PADA ANAK SEKOLAH DASAR. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(5), 781-792.
- Premana, A., Ubaedillah, U., & Pratiwi, D. I. (2021). Peran video blog sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 132-138.
- Wahyuningsih, S. P., Budiman, M. A., & Sari, V. P. (2022). Analisis Manfaat Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Online Bahasa Inggris Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 2(1), 1-7.
- Winatha, K.R., & Setiawan, I.M.D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>