

Workshop Interactive Whispering Games untuk Meningkatkan Kemampuan *Pronunciation* Siswa SMPI Anharul Ulum di Lingkungan Pesantren Anharul Ulum Blitar

Ekka Zahra Puspita Dewi^{1*}, Siti Ngaisah¹, Salma Hira¹, Ana Safitri¹, Wening Pangesthi Maharani², Ade Taruna Wijaya³, Recovery Dwi Wulandari², Awaludin Jamil⁴, Siti Muarifah³, Chairumin Alfin⁵, Adi Tri Atmaja⁴, Ati Musaiyaroh³, Rafiq Ilma Meinina⁴, Nining Haryuni⁶

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Madani, Indonesia

²Program Studi D3 Kebidanan, Universitas Madani, Indonesia

³Program Studi Manajemen, Universitas Madani, Indonesia

⁴Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Madani, Indonesia

⁵Program Studi Rekayasa Sipil, Universitas Madani, Indonesia

⁶Program Studi Peternakan, Universitas Madani, Indonesia

*Corresponding author: zhradewi@umina.ac.id

Abstract. *This community service program aimed to improve the English pronunciation skills of students at Anharul Ulum Islamic Junior High School, Blitar Regency, particularly in a pesantren-based educational context. Prior to the program, by conducting a pre-test, the students demonstrated moderate to low pronunciation proficiency, characterized by limited accuracy in segmental and suprasegmental features, low fluency, and a lack of confidence in oral production. To address these issues, the program was implemented through three stages: introduction, implementation, and evaluation. During the implementation stage, Interactive Whispering Games were employed as a game-based learning strategy to promote active participation, collaborative learning, and reduced speaking anxiety. The effectiveness of the program was evaluated through pre-test and post-test assessments involving 53 students, complemented by observation and reflective feedback from students and teachers. The results revealed improvements across all assessed pronunciation aspects, with the highest increase observed in fluency, indicating enhanced spontaneity and confidence in oral production. Qualitative findings further showed increased student engagement, motivation, and positive attitudes toward pronunciation practice. Overall, the program demonstrates that Interactive Whispering Games are an effective, low-technology, and contextually appropriate approach for enhancing pronunciation skills in pesantren-based junior high schools and offer a practical model for similar community service initiatives. Overall, the program highlights the effectiveness of game-based learning strategies for supporting pronunciation development in a pesantren-based junior high school environment and offers a practical model for similar community service initiatives.*

Keywords: *Community Service, Pronunciation, Whispering Games, Game-Based Learning, Pesantren*

Abstrak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pelafalan (*pronunciation*) bahasa Inggris siswa SMP Islam Anharul Ulum, Kabupaten Blitar, yang berada di lingkungan pesantren Anharul Ulum. Sebelum pelaksanaan kegiatan, melalui pre-test, kemampuan *pronunciation* siswa terukur dan termasuk dalam kategori sedang hingga rendah, ditandai dengan rendahnya akurasi bunyi segmental dan suprasegmental, kelancaran berbicara yang terbatas, serta rendahnya kepercayaan diri dalam praktik lisan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu pengenalan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, metode *Interactive Whispering Games* diterapkan sebagai strategi pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, kerja sama, serta mengurangi kecemasan dalam

berbicara bahasa Inggris. Evaluasi dilakukan melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap 53 siswa, serta didukung oleh observasi dan refleksi bersama guru dan siswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh aspek *pronunciation*, dengan peningkatan tertinggi pada aspek kelancaran pelafalan (*fluency*). Selain itu, hasil refleksi kualitatif menunjukkan peningkatan motivasi, keaktifan, dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran *pronunciation*. Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa *Interactive Whispering Games efektif* diterapkan sebagai metode pembelajaran *pronunciation* yang inovatif, kontekstual, dan berkelanjutan dalam lingkungan sekolah berbasis pesantren. Secara keseluruhan, program ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan efektif diterapkan dalam konteks sekolah berbasis pesantren dan dapat menjadi model praktis bagi program pengabdian serupa.

Kata Kunci: Pengabdian kepada Masyarakat, *Pronunciation*, *whispering games*, pembelajaran berbasis permainan, Pesantren

1. PENDAHULUAN

Kemampuan pelafalan (*pronunciation*) merupakan salah satu aspek esensial dalam penguasaan bahasa Inggris karena berperan langsung dalam keberhasilan komunikasi dan kejelasan pemaknaan antara penutur dan petutur (Abimanto & Sumarsono, 2024; Aboe et al., 2023; Idayani et al., 2025; Olha, 2023; Yulianti et al., 2025). Penguasaan bahasa Inggris secara komprehensif ditentukan oleh empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang didukung oleh tiga komponen kebahasaan utama, meliputi pelafalan, tata bahasa, dan kosakata (Dewi et al, 2025). Keterpaduan antara keterampilan dan komponen kebahasaan tersebut menjadi indikator penting dalam menilai tingkat kemahiran seseorang dalam berbahasa asing. Seiring dengan perkembangan globalisasi dan meningkatnya arus informasi lintas negara, kebutuhan akan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris semakin mendesak (Andika & Mardiana, 2023). Dalam konteks ini, penguatan aspek pelafalan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari upaya meningkatkan kompetensi berbahasa Inggris. Namun, meskipun bahasa Inggris semakin luas digunakan sebagai bahasa kedua (*L2*), aspek *pronunciation* masih belum mendapatkan perhatian yang memadai dalam kurikulum utama (Dja'far & Hamidah, 2024), sehingga menjadi tantangan yang perlu ditangani secara sistematis dalam praktik pembelajaran bahasa Inggris (Pennington, 2021a)

Pembelajaran *pronunciation* merupakan salah satu aspek penting yang perlu mendapat perhatian serius dalam dunia pendidikan, khususnya di wilayah pelosok dengan basis lingkungan pesantren. Pendidikan bahasa Inggris di lingkungan pesantren masih menghadapi sejumlah tantangan, terutama terkait keterbatasan materi pembelajaran serta rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam praktik berbahasa (Fahriany & Wahyuningsih, 2025a). Selain itu, ketersediaan dan kualitas bahan ajar bahasa Inggris belum sepenuhnya optimal, terutama dalam hal kesesuaian konteks materi dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik berlatar belakang pesantren (Fahriany & Wahyuningsih, 2025a). Dalam pesantren konvensional menerapkan bahwa bahasa Inggris juga bukan pembelajaran primer, melainkan sekunder (Abror, et.al., 2024). Meskipun demikian, dalam praktiknya telah ditemukan beberapa pesantren yang menerapkan program khusus bahasa Inggris dan terbukti memberikan dampak positif melalui kewajiban penggunaan bahasa Inggris dalam aktivitas harian (Pramesti, 2021). Namun, implementasi program semacam ini belum merata di seluruh pesantren, serta masih dibatasi oleh alokasi waktu dan fokus kurikulum yang lebih dominan pada studi keagamaan (Saksono et al., 2023).

Beberapa studi menunjukkan bahwa pengajaran bahasa Inggris pada pesantren *salaf* masih belum maksimal. Haqiqiyah (2025) menyebutkan bahwa penghambat perkembangan belajar santri di lingkungan pesantren *salaf* dikarenakan adanya pengaruh pemikiran konservatif dari para

pengasuh dan upaya mempertahankan tradisi klasik yang membuat bahasa Inggris tidak menjadi prioritas pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya kemampuan santri untuk menguasai komunikasi bahasa Inggris di lingkungan pesantren. Rosyada & Ramadhianti (2021) menemukan bahwa banyak pesantren tradisional yang masih memilih untuk mempertahankan model dan sistem pendidikannya yang tradisional. Meski demikian, mereka tetap dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman yang terus bergerak, sehingga inovasi pembelajaran dan upaya untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris, sebagaimana upaya di Pondok Pesantren *Salaf* – al-Mustaqim yang mengadakan pembelajaran *English Speaking* untuk santri demi menjawab tantangan dakwah secara global. Al-Asyari (2022) juga memaparkan bahwa sudah saatnya lembaga pendidikan pesantren berbenah dan mengikuti dinamika perkembangan zaman, sehingga *masalah* dan kebermanfaatannya bisa menjangkau masyarakat yang lebih luas.

Wilayah pelosok dengan basis lingkungan pesantren tidak selalu identik dengan keterbatasan potensi pendidikan. Justru, melalui perhatian dan intervensi yang tepat dalam pengembangan kemampuan bahasa asing (Annas, 2024), lingkungan pesantren dapat menjadi ruang strategis untuk memperkuat kompetensi global peserta didik. Kondisi ini juga tercermin di SMPI Anharul Ulum yang berada di bawah naungan Yayasan Pesantren Kiai Haji Mohamad Dawami Nurhadi. Sekolah ini telah memiliki program *One Day Full English* sebagai wadah pengembangan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Namun demikian, aspek pelafalan bahasa Inggris belum menjadi fokus utama dalam pelaksanaan program tersebut, sehingga diperlukannya pengembangan program untuk meningkatkan aspek pelafalan bahasa Inggris siswa. Melalui kajian observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan guru serta siswa, ditemukan bahwa permasalahan pembelajaran bahasa Inggris pada aspek *pronunciation* di SMPI Anharul Ulum meliputi: (1) rendahnya akurasi pelafalan bunyi segmental dan suprasegmental, khususnya pada konsonan dan vokal bahasa Inggris yang tidak terdapat dalam bahasa Indonesia, serta intonasi, penekanan, dan ritme dalam pengucapan; (2) minimnya latihan *pronunciation* yang bersifat komunikatif dan kontekstual; (3) keterbatasan strategi pembelajaran guru dalam memberikan umpan balik pelafalan secara efektif dan *real-time*; serta (4) rendahnya kesadaran siswa terhadap kesalahan pelafalan yang berdampak pada tingkat *intelligibility* dan kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Inggris. Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara program penguatan penggunaan bahasa Inggris dengan penguasaan aspek pelafalan yang akurat, sehingga diperlukan intervensi pembelajaran yang lebih terstruktur, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik lingkungan pesantren.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini menawarkan solusi berupa penerapan *Interactive Whispering Games* sebagai strategi pembelajaran *pronunciation* yang bersifat komunikatif, partisipatif, dan kontekstual. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan kesempatan praktik lisan secara berulang dalam suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus menurunkan kecemasan siswa dalam berbicara bahasa Inggris. Secara empiris, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, kepercayaan diri, serta aspek kelancaran dan akurasi pelafalan bahasa Inggris (Dewi et al., 2025; Fahriany & Wahyunengsih, 2025b; Pramesti et al., 2021a). Selain itu, aktivitas berbasis interaksi lisan terbukti mampu mendukung perkembangan fluency dan *intelligibility* pembelajar EFL, khususnya pada konteks pembelajaran dengan keterbatasan sarana teknologi (Pennington, 2021b). Oleh karena itu, tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan *pronunciation* siswa, khususnya pada aspek akurasi bunyi dan kelancaran pelafalan, serta memperkuat kapasitas guru dalam

menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan yang inovatif dan berkelanjutan dalam program *One Day Full English* di lingkungan pesantren.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam rangka mendukung peningkatan kemampuan *pronunciation* bahasa Inggris siswa di SMPI Anharul Ulum, Kabupaten Blitar, yang berada di lingkungan pondok pesantren. Metode yang digunakan bersifat partisipatif dan aplikatif, dengan menekankan kolaborasi aktif antara tim pengabdian, guru bahasa Inggris, dan siswa sebagai mitra sasaran. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa kegiatan tidak hanya bersifat transfer pengetahuan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar langsung yang dapat diimplementasikan secara berkelanjutan dalam program sekolah.

Pendekatan pengabdian dirancang untuk menjawab permasalahan utama yang dihadapi mitra, yaitu rendahnya fokus pembelajaran pada aspek pelafalan bahasa Inggris serta terbatasnya variasi metode pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu: (1) pengenalan, (2) pelaksanaan, dan (3) evaluasi (Darmanto et al., 2025), sebagaimana ditunjukkan pada alur pelaksanaan kegiatan pengabdian.

FLOWCHART



Gambar 1. Flowchart Pelaksanaan *Workshop Interactive Whispering Games*

1. Tahap Perencanaan dan Identifikasi Kebutuhan

Tahap awal dilakukan melalui observasi lapangan dan diskusi dengan guru bahasa Inggris serta pihak sekolah untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran *pronunciation* yang telah berjalan. Pada tahap ini, tim pengabdian memetakan tingkat kemampuan awal pelafalan siswa melalui pre-test. Pre-test diberikan kepada seluruh peserta sebelum pelaksanaan *workshop Interactive Whispering Games* untuk mengidentifikasi kemampuan awal *pronunciation* siswa. Pada tahap ini, siswa diminta melafalkan daftar kosakata dan frasa bahasa Inggris sederhana yang telah disesuaikan dengan tingkat SMP, mencakup aspek pengucapan vokal dan konsonan, penekanan kata (*word stress*), serta kelancaran pelafalan. Selama pre-test, performa siswa dinilai menggunakan lembar observasi berbasis rubrik sederhana oleh tim pengabdian dan guru bahasa Inggris. Selanjutnya tim pengabdian memetakan metode pembelajaran yang biasa digunakan, serta kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, dilakukan pengenalan konsep dasar *pronunciation* bahasa Inggris, termasuk perbedaan bunyi vokal dan konsonan yang sering mengalami interferensi dengan bahasa ibu siswa. Hasil identifikasi

kebutuhan ini menjadi dasar dalam perancangan materi dan skenario *Interactive Whispering Games* yang sesuai dengan karakteristik siswa dan lingkungan pesantren.

2. Tahap Pelaksanaan *Workshop Interactive Whispering Games*

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian yang dikemas dalam bentuk workshop pembelajaran interaktif. Pada tahap ini, siswa dilibatkan secara aktif dalam berbagai variasi *Interactive Whispering Games* yang dirancang untuk melatih kepekaan fonologis dan akurasi pelafalan. Kegiatan dimulai dengan demonstrasi permainan oleh tim pengabdian, dilanjutkan dengan praktik berkelompok oleh siswa. Setiap permainan difokuskan pada pelafalan kosakata dan frasa bahasa Inggris yang umum digunakan dalam konteks pembelajaran tingkat SMP.

Metode permainan dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, serta mengurangi kecemasan dalam berbicara bahasa Inggris. Guru bahasa Inggris dilibatkan secara langsung dalam proses pelaksanaan sebagai fasilitator, sehingga diharapkan mampu mengadopsi dan mengembangkan permainan serupa dalam kegiatan pembelajaran dan program *One Day Full English* di sekolah.

3. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Tahap evaluasi dan refleksi difokuskan pada pelaksanaan *post-test* untuk mengukur efektivitas *workshop Interactive Whispering Games* terhadap peningkatan kemampuan *pronunciation* siswa. *Post-test* diberikan kepada seluruh peserta setelah rangkaian kegiatan workshop selesai dilaksanakan dengan menggunakan instrumen dan tingkat kesulitan yang setara dengan *pre-test*. Pada tahap ini, siswa diminta melafalkan kosakata dan frasa bahasa Inggris sederhana serta membaca teks pendek yang dirancang untuk mengukur akurasi pelafalan bunyi segmental dan suprasegmental, kejelasan pengucapan (*intelligibility*), serta kelancaran pelafalan. Penilaian *post-test* dilakukan menggunakan lembar observasi berbasis rubrik sederhana yang mencakup aspek akurasi bunyi, kejelasan pengucapan, dan partisipasi siswa, dengan melibatkan tim pengabdian dan guru bahasa Inggris sebagai penilai. Hasil *post-test* kemudian dibandingkan dengan hasil *pre-test* untuk mengetahui peningkatan kemampuan *pronunciation* siswa secara kuantitatif. Selain itu, observasi performa siswa selama kegiatan dan refleksi bersama guru serta umpan balik siswa terkait tingkat kesulitan, kesenangan, dan manfaat permainan digunakan sebagai data pendukung untuk menilai keberterimaan dan keberhasilan metode pembelajaran.

Materi *pronunciation* yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini mencakup pengenalan bunyi segmental dan suprasegmental bahasa Inggris. Materi segmental meliputi latihan pengucapan vokal pendek dan panjang serta konsonan bahasa Inggris yang tidak terdapat dalam bahasa Indonesia, seperti /θ/, /ð/, /ʃ/, dan /tʃ/. /ɪ/ vs /i:/: *ship – sheep, sit – seat* /æ/ vs /e/: *man – men, bad – bed*. Materi suprasegmental difokuskan pada penekanan kata (*word stress*), ritme, dan intonasi melalui latihan kosakata, frasa, dan kalimat sederhana. Selain itu, siswa juga diminta melafalkan teks pendek yang disesuaikan dengan tingkat SMP sebagai bagian dari *pre-test* dan *post-test*. Seluruh materi disajikan dalam bentuk aktivitas *Interactive Whispering Games* untuk mendorong praktik lisan yang berulang, interaktif, dan kontekstual.

Temuan evaluasi ini menjadi dasar dalam menilai efektivitas program sekaligus merumuskan rekomendasi penerapan *Interactive Whispering Games* secara berkelanjutan dalam pembelajaran bahasa Inggris di lingkungan pesantren. Melalui tahapan metode yang sistematis dan partisipatif ini, kegiatan pengabdian diharapkan mampu memberikan dampak nyata terhadap peningkatan

kemampuan pronunciation siswa sekaligus memperkuat kapasitas guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan yang inovatif dan kontekstual.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menguraikan hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Interactive Whispering Games Workshop for Enhancing Junior High School Students' Pronunciation yang dilaksanakan di SMPI Anharul Ulum Kabupaten Blitar. Pembahasan disusun berdasarkan tiga tahapan utama kegiatan, yaitu tahap perancangan program atau identifikasi kebutuhan, tahap pelaksanaan *workshop*, dan tahap evaluasi. Setiap tahapan dianalisis secara deskriptif dan reflektif untuk menunjukkan keterkaitan antara permasalahan awal mitra, strategi pelaksanaan kegiatan, serta dampak yang dihasilkan terhadap peningkatan kemampuan pronunciation siswa dalam konteks pendidikan berbasis pesantren.

Tahap 1. Rancangan Program dan Identifikasi Kebutuhan

Tahap rancangan program dan identifikasi kebutuhan merupakan fondasi utama dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini karena berfungsi sebagai dasar dalam perancangan metode dan materi workshop. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas serta diskusi terarah dengan guru bahasa Inggris dan pihak sekolah. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di SMPI Anharul Ulum masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang menitikberatkan pada penguasaan kosakata, penerjemahan teks, dan pemahaman bacaan, sementara aspek pronunciation belum mendapatkan porsi pembelajaran yang memadai.

Latihan pelafalan yang dilakukan di kelas umumnya terbatas pada kegiatan menirukan pengucapan guru secara serentak, tanpa adanya variasi aktivitas yang mendorong siswa untuk berlatih secara aktif dan mandiri. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi bunyi bahasa Inggris secara lebih mendalam. Selain itu, siswa menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah ketika diminta melafalkan kosakata atau frasa bahasa Inggris secara individu di depan kelas.

Kesalahan pengucapan bunyi vokal dan konsonan tertentu yang tidak terdapat dalam bahasa Indonesia, seperti bunyi /θ/, /ð/, atau perbedaan bunyi vokal panjang dan pendek, masih sering ditemukan. Kesalahan dalam penempatan penekanan kata (*word stress*) juga menjadi permasalahan dominan yang memengaruhi kejelasan pelafalan siswa. Kondisi ini diperkuat oleh hasil pre-test pronunciation yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa berada pada kategori sedang hingga rendah, terutama pada aspek word stress dan kelancaran pelafalan.

Temuan pada tahap ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran pronunciation siswa dan metode pembelajaran yang selama ini diterapkan. Oleh karena itu, *Interactive Whispering Games* dirancang sebagai alternatif solusi pembelajaran yang menekankan latihan mendengar dan mengucapkan bunyi secara berulang, interaktif, dan menyenangkan, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa serta konteks lingkungan pesantren.

Perencanaan program ini memiliki jadwal serta melibatkan narasumber yang disajikan dalam tabel di bawah ini,

Tabel 1. Rancangan Program Pelaksanaan

Meeting	Materi	Metode	Narasumber
1	Perencanaan Program dan identifikasi masalah	Diskusi	Tim Pengabdian
2	Implementasi <i>Interactive Whispering Games</i>	<i>Demonstration-based learning</i>	Tim Pengabdian & Guru Sekolah
3	Evaluasi	Diskusi	Tim Pengabdian

Tahap 2. Hasil Pelaksanaan *Workshop Interactive Whispering Games*

Tahap pelaksanaan workshop merupakan inti dari kegiatan pengabdian yang dirancang untuk menjawab permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Workshop dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran berbasis permainan interaktif dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kelompok kecil. Setiap kelompok mengikuti rangkaian *Interactive Whispering Games* yang mengharuskan siswa mendengar, menirukan, dan menyampaikan kosakata atau frasa bahasa Inggris secara berantai dari satu siswa ke siswa lainnya.

Kegiatan implementasi dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2025, bertepatan dengan hari Jumat, dan diselenggarakan dengan program *One Day Full English* yang diselenggarakan oleh SMPI Anharul Ulum. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama 120 menit, yang diawali dengan pemberian *pre-test* singkat selama 15 menit untuk mengukur kemampuan awal pronunciation siswa. Selanjutnya, kegiatan inti berupa penerapan *Interactive Whispering Games* dilaksanakan selama 90 menit. Kegiatan ditutup dengan pelaksanaan *post-test* selama 15 menit sebagai instrumen evaluasi untuk mengukur peningkatan kemampuan *pronunciation* siswa setelah mengikuti *workshop*.

Sebelum memulai kelas, tim pengabdian mengenalkan diri kemudian memberikan perencanaan aktivitas apa saja yang akan diikuti oleh siswa, termasuk pelaksanaan *pre-test*, tahap implementasi dan terakhir *post-test*. Pemberian instruksi awal disajikan oleh gambar 2.



Gambar 2. Penjelasan perencanaan aktivitas program pada siswa

Selanjutnya siswa diberikan *pre-test* sebagai instrumen pengukur kemampuan siswa sebelum diberikan *treatment* penerapan *interactive whispering games* yang disajikan pada gambar 3.



Gambar 3. Pelaksanaan *Pre-test*

Setelah siswa melaksanakan *pre-test*, tahap selanjutnya yang masih termasuk ke dalam tahap implementasi adalah pemberian instruksi yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada siswa. Siswa diberikan arahan singkat terkait bagaimana *rules of games*-nya berjalan. Tampak siswa antusias dan memerhatikan instruksi dengan saksama yang ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4. Pemberian instruksi pelaksanaan *Interactive Whispering Games*

Tahap selanjutnya memasuki tahap implementasi *interactive whispering games*. Siswa diajak berbaris dan membentuk kelompok kecil yang disajikan pada gambar 5, kemudian tim pengabdian memberikan frasa sederhana yang menekankan kepada keakuratan bunyi, ritme, dan

penekanan kata yang ditunjukkan pada gambar 6, dan selanjutnya siswa saling berbisik (*whisper*) yang ditunjukkan pada gambar 7. Selama pelaksanaan workshop, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran. Aktivitas permainan mendorong siswa untuk fokus aspek yang diajarkan, karena kesalahan pelafalan pada satu tahap akan memengaruhi hasil akhir pesan yang disampaikan. Dengan demikian, siswa secara tidak langsung terdorong untuk lebih memperhatikan aspek pronunciation.



Gambar 5. Siswa berbaris bersiap untuk melaksanakan *Interactive Whispering Games*



Gambar 6. Proses Pelaksanaan *Interactive Whispering Games*



Gambar 7. Proses Pelaksanaan *Interactive Whispering Games*

Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam sikap keaktifan dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan berani melafalkan kosakata bahasa Inggris tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan komunikatif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah. Interaksi antar siswa dalam permainan juga memungkinkan terjadinya proses belajar sosial, di mana siswa saling mendukung, bekerja sama, dan secara alami melakukan koreksi pelafalan berdasarkan bunyi yang mereka dengar.

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, guru bahasa Inggris berperan sebagai pengamat sekaligus pendamping tim pengabdian. Pada sesi akhir kegiatan, guru memberikan arahan pedagogis, mencontohkan pelafalan yang tepat, serta menyampaikan umpan balik korektif kepada siswa setelah rangkaian permainan selesai dilaksanakan. Keterlibatan guru ini tidak hanya membantu siswa dalam memperbaiki kesalahan pelafalan, tetapi juga memberikan pengalaman pedagogis bagi guru dalam menerapkan metode pembelajaran pronunciation berbasis permainan. Dalam konteks lingkungan pesantren, metode ini dinilai relevan dan aplikatif karena tidak memerlukan sarana teknologi yang kompleks serta dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam program *One Day Full English* yang telah berjalan di sekolah.

Tahap 3. Hasil Evaluasi Peningkatan Kemampuan Pronunciation Siswa

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas pelaksanaan workshop terhadap peningkatan kemampuan *pronunciation* siswa. Evaluasi dilaksanakan melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* serta melalui refleksi bersama antara tim pengabdian, guru, dan siswa. Evaluasi kuantitatif bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan siswa secara objektif, sementara evaluasi kualitatif digunakan untuk menangkap respons, pengalaman, dan persepsi peserta terhadap pelaksanaan kegiatan.

Hasil evaluasi kuantitatif disajikan dalam Tabel 2, yang menunjukkan perbandingan nilai pronunciation siswa sebelum dan sesudah mengikuti workshop.

Tabel 2. Perbandingan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kemampuan Pronunciation Siswa

Aspek Penilaian	Rata-rata <i>Pre-test</i>	Rata-rata <i>Post-tes</i>	Selisih Peningkatan
Pengucapan vokal (<i>vowel sounds</i>)	67,4	77,5	10,1
Pengucapan konsonan (<i>consonant sounds</i>)	71,3	83,4	12,1
Penekanan kata (<i>word stress</i>)	69,5	81,2	11,7
Kelancaran pelafalan (<i>fluency</i>)	70,2	88,3	18,1
Rata-rata keseluruhan	69,6	82,6	13

Keterangan: Skor berada pada rentang 0–100.

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa seluruh aspek *pronunciation* mengalami peningkatan setelah pelaksanaan workshop. Dari 53 siswa, peningkatan tertinggi terjadi pada aspek kelancaran pelafalan (*fluency*) dan pengucapan konsonan (*consonant sounds*). Peningkatan tertinggi pada aspek kelancaran pelafalan (*fluency*) menunjukkan bahwa *Interactive Whispering Games* sangat efektif dalam mendorong siswa untuk memproduksi ujaran secara lebih lancar dan spontan. Aktivitas berbasis permainan memberikan kesempatan praktik lisan yang berulang dalam suasana

belajar yang menyenangkan dan minim tekanan, sehingga menurunkan kecemasan berbicara siswa. Dalam konteks lingkungan pesantren yang menekankan interaksi sosial dan kebersamaan, metode ini semakin memperkuat keberanian siswa untuk berbicara bahasa Inggris tanpa banyak jeda. Berbeda dengan aspek segmental yang membutuhkan latihan teknis dan waktu lebih panjang, *fluency* sebagai kemampuan makro, berkembang lebih cepat melalui praktik komunikatif yang intensif.

Hasil refleksi kualitatif juga menunjukkan bahwa siswa merasa lebih nyaman, termotivasi, dan tidak tertekan dalam pembelajaran *pronunciation*. Guru menilai bahwa metode ini efektif, mudah diterapkan, serta memiliki potensi besar untuk digunakan secara berkelanjutan sebagai variasi pembelajaran bahasa Inggris. Secara keseluruhan, tahap evaluasi menegaskan bahwa kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kemampuan *pronunciation* siswa sekaligus memberikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan selaras dengan karakteristik lingkungan pesantren.

Tahap 4. Implementasi Metode dalam Konteks Lingkungan Pesantren

Dari perspektif konteks mitra, metode *Interactive Whispering Games* terbukti sesuai dengan karakteristik lingkungan pesantren yang memiliki keterbatasan sarana teknologi. Permainan ini dapat dilaksanakan tanpa membutuhkan perangkat digital, sehingga mudah diintegrasikan ke dalam program *One Day Full English* yang telah berjalan di SMPI Anharul Ulum. Selain itu, pendekatan berbasis permainan selaras dengan karakteristik siswa sekolah menengah pertama yang cenderung menyukai aktivitas kelompok dan interaksi sosial.

Keterlibatan guru dalam seluruh tahapan kegiatan menjadi faktor pendukung keberhasilan program. Guru memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan metode pembelajaran *pronunciation* yang inovatif dan kontekstual, sehingga berpotensi untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran sehari-hari. Hal ini sejalan dengan konsep pengabdian kepada masyarakat yang menekankan pemberdayaan mitra dan keberlanjutan program (Fatmala et.al, 2025).

4. KESIMPULAN

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa penerapan *Interactive Whispering Games* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan *pronunciation* siswa SMPI Anharul Ulum. Evaluasi kuantitatif terhadap 53 siswa memperlihatkan adanya peningkatan pada seluruh aspek pelafalan yang dinilai, dengan peningkatan tertinggi pada aspek kelancaran pelafalan (*fluency*). Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu mendorong siswa untuk memproduksi ujaran bahasa Inggris secara lebih lancar, spontan, dan percaya diri. Selain itu, evaluasi kualitatif menunjukkan perubahan sikap belajar siswa yang lebih aktif, antusias, dan tidak tertekan dalam praktik pelafalan, sehingga tujuan utama kegiatan pengabdian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran *pronunciation* dapat tercapai dengan baik.

Interactive Whispering Games terbukti sesuai dengan karakteristik lingkungan pesantren yang memiliki keterbatasan sarana teknologi namun kaya akan interaksi sosial. Metode ini tidak memerlukan perangkat digital yang kompleks dan dapat dilaksanakan secara fleksibel dalam konteks program *One Day Full English* yang telah berjalan di sekolah. Keterlibatan aktif siswa dalam permainan serta peran guru sebagai fasilitator menjadikan proses pembelajaran lebih partisipatif dan kontekstual. Dengan demikian, metode ini tidak hanya relevan secara pedagogis,

tetapi juga aplikatif dan realistis untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam lingkungan pendidikan berbasis pesantren.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, direkomendasikan agar *Interactive Whispering Games* diintegrasikan secara rutin sebagai bagian dari variasi pembelajaran *pronunciation* dalam program *One Day Full English*. Guru bahasa Inggris diharapkan dapat mengembangkan variasi permainan serupa dengan menyesuaikan materi, tingkat kesulitan, dan tujuan pembelajaran. Selain itu, penguatan aspek akurasi segmental dan suprasegmental dapat dilakukan melalui pendampingan lanjutan dan pengayaan rubrik penilaian *pronunciation*. Ke depan, metode ini juga berpotensi untuk diimplementasikan di lingkungan pesantren lain sebagai model pembelajaran *pronunciation* yang inovatif, kontekstual, dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pengabdian menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak SMPI Anharul Ulum Kabupaten Blitar beserta Yayasan Pesantren Kiai Haji Mohamad Dawami Nurhadi atas dukungan, kerja sama, dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru dan siswa yang telah berpartisipasi secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan. Selain itu, penulis mengapresiasi institusi asal penulis yang telah memberikan dukungan moral dan akademik sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanto, D., & Sumarsono, W. (2024). Improving English Pronunciation with AI Speech-Recognition Technology. *Acitya: Journal of Teaching and Education*, 6(1), 146–156. <https://doi.org/10.30650/ajte.v6i1.3810>
- Aboe, R. M., Anwar, I. W., Thalib, S. B., & Bundu, P. (2023). Students Perspective of Pronunciation in English as Foreign Language (EFL) Classroom. *Conference UNJA*, 4, 140–147. <https://conference.unja.ac.id/ICMI/article/view/272/225>
- Abror, A. A., Haikal, M. A., & Hariri, H. H. (2024). *Metode pengajaran bahasa inggris di pesantren : efektivitas antara pendekatan tradisional dan modern*. 3.
- Andika, M., & Mardiana, N. (2023). *Edukasi pentingnya bahasa inggris di era globalisasi*. BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1), 246–251. <https://doi.org/10.31949/jb.v4i1.3961>
- Annas, K. (2024). *Pengembangan Klub Bahasa di Pondok Pesantren Darunnajah: Analisis Tantangan dan Strategi Peningkatan Keterampilan Berbahasa Arab*, *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Bisma)*, 2(1), 243–254. <https://doi.org/10.61159/bisma.v2i1.280>
- Darmanto, D., Dewi, E. Z. P., Muliawan, A. A., Hakim, L., Kristanto, N., Wulandari, R., Alfian, M., Pradana, R., & Nengrum, Y. S. (2025). *Promoting employment opportunities in south korea*. 4(04), 444–454. <https://doi.org/10.62668/sabangkaabdimas.v4i04.1674>
- Dewi, E. Z. P., Ngaisah, S., & Hira, S. (2025). *Grammatical Omission In English Descriptive Texts : Insights From Second Semester Efl Learners*. 4(02), 268–282. <https://doi.org/10.62668/kapalamada.v4i02.1672>
- Dewi, E. Z. P., Ngaisah, S., Hira, S., & Darmanto, D. (2025). The Effectiveness of the ODOV Strategy in Developing Young Learners' English Vocabulary. *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(4), 2479–2488. <https://doi.org/10.38035/jim.v4i4>
- Dja'far, V. H., & Hamidah, F. N. (2024). Improving English Pronunciation Skills through AI-Based Speech Recognition Technology. *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 11(2). <https://doi.org/10.30605/25409190.747>
- Fahriany, & Wahyunengsih. (2025a). *English Reading in Indonesian Islamic Boarding Schools : Needs and Materials*. 8(1), 246–264. <https://doi.org/10.31538/nzh.v8i1.64>

- Fahriany, & Wahyunengsih. (2025b). English Reading in Indonesian Islamic Boarding Schools: Needs and Materials. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 246–264. <https://doi.org/10.31538/nzh.v8i1.64>
- Fatmala, A. N. P., Mayasari, A. D., & Sharfina, A. G. (2025). Program Sosialisasi Kewirausahaan Untuk Pemberdayaan Masyarakat Di Kecamatan Samarinda Seberang Kota Samarinda *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1(1), 10-16. <https://sagandonginstitute.com/index.php/jppm/article/view/8>
- Haqiqiyah, M. (2025). Bahasa Inggris di Pesantren Salaf; Antara Tren, Tuntutan Dan Birokrasi. *Journal of Education and Contemporary Linguistik*, 2(1), 60-67. <https://journal.alifba.id/index.php/jcl/article/view/103>
- Al-Asyari, A. H. (2022). Tantangan Sistem Pendidikan Pesantren di Era Modern. *Risalatuna: Journal of Pesantren Studies*, 2(1), 127-143. <https://doi.org/10.54471/rjps.v2i1.1572>
- Idayani, A., Satriani, E., Akhra, I. D., & History, A. (2025). Pengucapan Bahasa Inggris: Memanfaatkan Aplikasi English Pronunciation IPA untuk Membantu Mahasiswa Mengucapkan Kata dengan Benar. *Jurnal Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 16(1), 102–111. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2025.vol16\(1\).21426](https://doi.org/10.25299/perspektif.2025.vol16(1).21426)
- Olha, S. (2023). Pronunciation As An Important Aspect Of Elt: Modern Trends. *European Science, sge18-02*, 118–140. <https://doi.org/10.30890/2709-2313.2023-18-02-026>
- Pennington, M. C. (2021a). *Teaching Pronunciation : The State of the Art 2021*, Sage Journal. <https://doi.org/10.1177/00336882211002283>
- Pennington, M. C. (2021b). Teaching Pronunciation: The State of the Art 2021. *RELC Journal*, 52(1), 3–21. <https://doi.org/10.1177/00336882211002283>
- Pramesti, M. A., Iswary, E., & Yassi, A. H. (2021a). Dipondok modern darussalam gontor putri 4 kendari (kajian sosiolinguistik). *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(7), 271–282. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jirk.v1i7.796>
- Pramesti, M. A., Iswary, E., & Yassi, A. H. (2021b). *Penggunaan Alih Kode Pada Percakapan Keseharian Santriwati Dipondok Modern Darussalam Gontor Putri 4 Kendari (Kajian Sosiolinguistik)*. 1(7), 271-282. <https://bajangjournal.com/index.php/JIRK/article/view/796>
- Rosyada, A., & Ramadhianti, A. (2021). Implementasi Pembelajaran English-Speaking pada Pondok Pesantren Tradisional Al Mustaqim: Tantangan untuk Dakwah Global. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 428–437. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>
- Saksono, L., Anam, S., Dari, R. W., & Kartika, A. D. (2023). *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Inggris Santri Pondok Pesantren Bumi Sholawat Sidoarjo*. 1(2), 16–22. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/abisatya/article/view/27326>
- Yulianti, L. D., Marhum, M., & Kamaruddin, A. (2025). Pronunciation Problems of English Segmental Sounds Encountered by EFL Learners of English Education Study Program. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 13(1), 124–139. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v13i1.86838>