


Debat Edukatif dan Permainan Interaktif Sebagai Media untuk Memotivasi Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa SMA Negeri 26 Maluku Tengah

¹Stella Rose Que*, ²Rachmi Retno Nursanti, ³Annery Fienta, ⁴Syahdania Aini Ngadjen, ⁵Fitri Faradila Notanubun, ⁶Halima Marasabessy

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia
Email Corresponding: que.stella@yahoo.com

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Debat edukatif Permainan interaktif Motivasi belajar Kepercayaan diri Keterampilan berbicara	Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan kemampuan berbicara, berpikir kritis, serta motivasi dan kepercayaan diri siswa SMA Negeri 26 Maluku Tengah melalui debat edukatif dan permainan interaktif. Metode yang digunakan adalah <i>Participatory Action Research (PAR)</i> dengan tahapan <i>planning, action, dan reflection</i> . Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan <i>open, axial, dan selective coding</i> . Hasil menunjukkan bahwa debat edukatif meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kepercayaan diri, sedangkan permainan interaktif memperkuat penguasaan kosakata dan menciptakan suasana belajar kolaboratif. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa serta menegaskan efektivitas pendekatan berbasis pengalaman dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
Keywords: Educational debate Interactive games Learning motivation Self-confidence Speaking skills	ABSTRACT This Community Service Program (PKM) aims to improve the speaking skills, critical thinking, motivation, and self-confidence of students at SMA Negeri 26 Central Maluku through educational debate and interactive games. The method used is <i>Participatory Action Research (PAR)</i> , which consists of the <i>planning, action, and reflection</i> stages. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using <i>open, axial, and selective coding</i> . The results show that educational debate enhances students' critical thinking and self-confidence, while interactive games strengthen vocabulary mastery and create a collaborative learning atmosphere. Overall, this program provides a significant contribution to increasing student engagement and learning motivation, as well as reinforcing the effectiveness of experience-based approaches in English language learning.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sekarang menjadi bahasa global yang mendominasi komunikasi, perdagangan, teknologi, dan pendidikan internasional. Seiring dengan globalisasi serta perubahan ekonomi dan sosial di Indonesia, membuat pentingnya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah telah meningkat (Mauliska & D'Angelo, 2024). Akibatnya, memahami dan menguasai bahasa Inggris adalah persyaratan penting agar dapat mempersiapkan sumber daya manusia yang mampu bersaing di pasar kerja dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat global (Isadaud et al., 2022). Akan tetapi, menurut Andayani (2022), Meskipun keinginan untuk belajar bahasa Inggris meningkat, hambatan seperti keterbatasan pengajar, kurangnya infrastruktur, dan motivasi yang rendah tetap menjadi faktor utama yang menghambat pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah perlu difokuskan pada pengembangan keterampilan berbicara (*speaking skill*) dan berpikir kritis (*critical thinking*) agar siswa mampu berkomunikasi efektif dalam konteks akademik dan sosial. Maulana et al. (2022) menyatakan bahwa kedua keterampilan ini saling berkaitan dalam

pembelajaran English as a Foreign Language (EFL). Hal ini sejalan dengan Pinza-Tapia et al. (2021) yang menegaskan bahwa latihan berpikir kritis dapat meningkatkan kefasihan dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara Bahasa Inggris.

Namun, tantangan masih dihadapi di wilayah seperti Jazirah Leihitu, Maluku Tengah, antara lain minimnya paparan bahasa asing dan kesempatan praktik berbicara, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan kepercayaan diri siswa. Faktor afektif seperti kecemasan dan takut juga memperburuk kondisi ini (Asnaini et al., 2025). Dalam konteks EFL, motivasi dan kepercayaan diri sangat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara (Kusmartini, 2025). Karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan suportif agar siswa berani mengemukakan ide (Ulpa et al., 2025; Wijaya, 2024). Pendekatan kreatif seperti menggabungkan debat edukatif dan permainan interaktif terbukti efektif meningkatkan keterampilan berbicara dan berpikir kritis secara bersamaan (Rahmawati et al., 2025), serta mengembangkan kemampuan argumentatif, metakognitif, dan partisipasi siswa (Budiastuti, 2025).

Selain debat, permainan interaktif terbukti meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan kemampuan berbahasa mereka. Studi oleh Mohamad & Ismail (2023) menunjukkan bahwa penggunaan permainan interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing meningkatkan keterlibatan siswa, pencapaian belajar, dan kemampuan komunikasi mereka di kelas. Sementara itu, studi oleh Shen et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan permainan interaktif dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, partisipasi aktif mereka, dan kepercayaan diri mereka. Oleh karena itu, menggunakan permainan interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi siswa dan sekaligus membuat kelas menjadi menyenangkan dan bermakna.

Pembelajaran Bahasa Inggris memegang peran penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi persaingan global (Mauliska & D'Angelo, 2024). Namun berbagai hambatan seperti kurangnya paparan bahasa, rendahnya motivasi, dan minimnya kesempatan praktik berbicara masih menjadi kendala utama, terutama di wilayah terpencil seperti Jazirah Leihitu (Asnaini et al., 2025).

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas debat edukatif (Budiastuti, 2025; Pinza-Tapia et al., 2021) dan permainan interaktif (Mohamad & Ismail, 2023; Shen et al., 2024) dalam meningkatkan keterampilan bahasa. Namun, gap masih ditemukan:

1. Sebagian besar penelitian dilakukan di konteks urban, bukan wilayah kepulauan dengan akses sumber belajar yang terbatas.
2. Belum banyak PKM yang secara terpadu menggabungkan debat edukatif dan permainan interaktif dalam satu model pembelajaran.
3. Penelitian/PKM sebelumnya belum menilai perubahan perilaku belajar siswa secara holistik melalui coding kualitatif.

Berdasarkan temuan tersebut, tim Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris PSDKU Universitas Pattimura Kepulauan Aru melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SMA Negeri 26 Maluku Tengah, Desa Hila, Jazirah Leihitu, pada tanggal 29 September 2025. Siswa kelas XI dan XII ditargetkan untuk kegiatan dengan judul " Debat Edukatif dan Permainan Interaktif Sebagai Media untuk Memotivasi Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa SMA Negeri 26 Maluku Tengah" Tujuan PKM ini adalah meningkatkan kemampuan berbicara, berpikir kritis, motivasi, serta kepercayaan diri siswa SMA Negeri 26 Maluku Tengah melalui kegiatan debat edukatif dan permainan interaktif.

Pendekatan yang memadukan debat edukatif dengan permainan interaktif ini diyakini bisa memberikan pengalaman belajar yang jauh lebih berarti buat para siswa. Di samping itu, kegiatan semacam ini juga bisa jadi sumber inspirasi bagi para guru untuk merancang pendekatan pengajaran yang lebih interaktif dan benar-benar cocok dengan kondisi siswa, terutama di daerah terpencil salah satunya seperti Maluku Tengah.

II. MASALAH

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan guru Bahasa Inggris di SMA Negeri 26 Maluku Tengah, Desa Hila, Jazirah Leihitu, ditemukan beberapa permasalahan utama dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris:

1. Rendahnya kepercayaan diri siswa untuk berbicara Bahasa Inggris di depan kelas karena rasa takut melakukan kesalahan.
2. Terbatasnya kosakata dan minimnya paparan bahasa Inggris dalam konteks nyata.
3. Siswa lebih pasif selama kegiatan tanya jawab ataupun diskusi, sehingga interaksi kelas rendah.

4. Kondisi geografis wilayah kepulauan menyebabkan akses siswa terhadap sumber belajar Bahasa Inggris dan kegiatan penunjang masih terbatas.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan untuk mendorong siswa aktif berbicara dalam Bahasa Inggris, salah satunya melalui debat edukatif dan permainan interaktif.



Gambar 1. Suasana pelaksanaan PKM

III. METODE

Bagian metode ini menjelaskan secara lengkap sasaran pengabdian, jumlah responden, lokasi dan waktu pelaksanaan, materi kegiatan, proses jalannya kegiatan, bahan yang digunakan, serta metode analisis data.

1. Sasaran dan Jumlah Partisipan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini melibatkan 30 siswa SMA Negeri 26 Maluku Tengah yang terdiri dari siswa kelas XI dan XII. Selain siswa, kegiatan juga melibatkan guru Bahasa Inggris sebagai pendamping.

2. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan PKM dilaksanakan di SMA Negeri 26 Maluku Tengah, Desa Hila, Kecamatan Leihitu, Kabupaten Maluku Tengah, pada tanggal 29 September 2025. Sekolah ini dipilih karena merupakan salah satu sekolah yang membutuhkan dukungan peningkatan kemampuan berbahasa Inggris, khususnya dalam konteks komunikasi lisan.

3. Metode Pemecahan Masalah

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang menekankan partisipasi aktif antara tim PKM, guru, dan siswa dalam setiap tahap pelaksanaan. Pendekatan ini dianggap tepat karena memungkinkan peserta untuk belajar melalui refleksi dan aksi nyata dalam konteks sosial mereka sendiri (Chevalier & Buckles, 2020). Dengan melibatkan para pihak secara kolaboratif, PAR membantu menciptakan proses pembelajaran yang relevan, partisipatif, dan kontekstual (Kemmis et al., 2014).

4. Proses Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama dalam kerangka *Participatory Action Research* (PAR), yaitu *planning*, *action*, dan *reflection*. Setiap tahap dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap ini diawali dengan koordinasi antara tim pelaksana, guru pendamping, dan pihak sekolah.

Kegiatan perencanaan mencakup:

- 1) Identifikasi kebutuhan dan kendala pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah.
- 2) Penentuan fokus kegiatan yang menitikberatkan pada peningkatan motivasi, kepercayaan diri, dan kemampuan berbicara siswa.
- 3) Penyusunan rancangan kegiatan berbasis kolaboratif yang memadukan debat edukatif dan permainan interaktif sesuai konteks lokal.
- 4) Pendekatan kolaboratif ini penting agar program yang dijalankan benar-benar menjawab kebutuhan siswa di wilayah tersebut (Rahman & Abdullah, 2022).

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui dua kegiatan inti, yaitu:

1) Kegiatan Debat Edukatif

Kegiatan ini bertujuan melatih kemampuan berpikir kritis, menyusun argumen, dan berbicara secara terstruktur menggunakan Bahasa Inggris. Siswa dibagi ke dalam kelompok dan diberikan topik-topik debat yang relevan dengan kehidupan mereka. Menurut Budiastuti (2025), metode

debat dalam konteks EFL terbukti meningkatkan kemampuan berpikir analitis dan kesadaran metakognitif siswa, sekaligus memperkuat keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

2) **Kegiatan Permainan Interaktif**

Kegiatan ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan daya ingat kosakata dan keberanian berkomunikasi. Beberapa jenis permainan yang digunakan antara lain:

- a) *Hangman*, untuk memperkuat daya ingat kosakata dan membantu siswa belajar mengeja.
- b) *Word Chain*, untuk mengasah kemampuan berpikir cepat dan memperluas penguasaan kata.
- c) *Guess the Word*, untuk melatih keterampilan berbicara dan mendeskripsikan sesuatu dalam Bahasa Inggris.

Penelitian Mohamad dan Ismail (2023) menunjukkan bahwa penggunaan interactive games dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal serupa diungkapkan oleh Nguyen (2023), bahwa strategi permainan interaktif berperan dalam meningkatkan self-confidence dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

c. **Tahap Refleksi (Reflection)**

Pada tahap refleksi, tim pelaksana, guru, dan siswa bersama-sama mengevaluasi hasil kegiatan. Refleksi mencakup diskusi mengenai pengalaman selama kegiatan, perubahan motivasi, serta kemampuan berbahasa yang diperoleh siswa. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk menyusun rekomendasi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai kebutuhan siswa. Pendekatan reflektif seperti ini memungkinkan peserta memahami proses pembelajaran secara kritis dan berkelanjutan (Chien, 2021).

4. **Instrumen dan Teknik Analisis Data**

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan beberapa instrumen dan teknik analisis data yang dirancang untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai dampak kegiatan terhadap motivasi, partisipasi, dan keterampilan berbicara siswa.

a. **Instrumen Pengumpulan Data**

1) **Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru pendamping untuk menggali persepsi mereka terhadap manfaat kegiatan debat edukatif dan permainan interaktif, khususnya dalam meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan berbicara Bahasa Inggris.

2) **Observasi**

Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung guna mencatat tingkat keaktifan siswa, pola interaksi, serta dinamika kelas selama pelaksanaan kegiatan debat dan permainan interaktif seperti *Hangman*, *word chain*, and *guess the word*.

3) **Dokumentasi**

Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan kegiatan digunakan untuk memperkuat hasil wawancara dan observasi, serta menjadi bahan verifikasi dalam proses analisis.

b. **Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan **deskriptif kualitatif** untuk memahami pengalaman siswa secara mendalam. Proses analisis mengikuti tahapan sebagaimana dikemukakan oleh Miles et,al (2019), yaitu **reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan**.

Lebih lanjut, analisis dilakukan dengan mengikuti kerangka kualitatif yang menggunakan **pendekatan tematik** melalui tiga tahap pengkodean yaitu (Mohajan & Mohajan, 2022):

- 1) *Open Coding*, digunakan untuk mengidentifikasi tema-tema awal yang muncul dari hasil wawancara
- 2) *Axial Coding*, dilakukan untuk menghubungkan berbagai kategori tematik dari hasil observasi dan wawancara.
- 3) *Selective Coding*, digunakan untuk menemukan pola utama yang menjelaskan dampak kegiatan terhadap peningkatan motivasi, partisipasi, dan kepercayaan diri siswa dalam berbahasa Inggris.

Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakter kegiatan yang bersifat partisipatif dan kolaboratif, serta memberikan gambaran menyeluruh mengenai bagaimana metode debat edukatif dan permainan interaktif

mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di konteks sekolah wilayah terpencil (Rahman & Abdullah, 2022).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) bertema “Membangun Minat dan Semangat Belajar Bahasa Inggris melalui Kegiatan Debat Edukatif dan Permainan Interaktif” dilaksanakan pada 29 September 2025 di SMA Negeri 26 Maluku Tengah, Desa Hila, Jazirah Leihitu. Kegiatan ini diikuti oleh 30 siswa kelas XI–XII dengan kemampuan Bahasa Inggris yang beragam. Menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR), kegiatan mencakup tiga tahap utama: *planning*, *action*, dan *reflection*. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara semi-terstruktur dengan siswa serta guru mitra yang memantau dan memberi umpan balik, sementara tim dosen bertanggung jawab atas perencanaan, pelaksanaan, dan analisis data.

HASIL

1. Tahap Perencanaan (Planning)

Tahap perencanaan diawali dengan kegiatan identifikasi kebutuhan pembelajaran di sekolah mitra. Berdasarkan hasil diskusi awal dengan guru Bahasa Inggris, diketahui bahwa siswa memiliki minat tinggi terhadap Bahasa Inggris, namun masih mengalami hambatan psikologis seperti rasa takut salah dan kurangnya kepercayaan diri untuk berbicara di depan umum.

Guru menyampaikan, *“Anak-anak bisa menjawab pertanyaan, tetapi jarang mau bicara duluan. Mereka khawatir dikoreksi kalau salah.”*

Hasil observasi awal memperkuat temuan tersebut. Dalam catatan lapangan tertulis:

“Selama sesi tanya jawab di kelas reguler, hanya dua siswa yang berani berbicara dalam Bahasa Inggris. Siswa lainnya terlihat pasif dan lebih sering menjawab secara koor dalam Bahasa Indonesia.”

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pelaksana merancang kegiatan debat edukatif untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan keterampilan berbicara, serta permainan interaktif Hangman untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan dan memperkuat penguasaan kosakata.

2. Tahap Pelaksanaan (Action)

a. Kegiatan Debat Edukatif

Sesi debat dilaksanakan dengan mosi *“This House Would Ban the Use of AI at School.”* Siswa dibagi ke dalam dua tim besar, yaitu *Government* dan *Opposition*, masing-masing beranggotakan lima belas orang. Setiap tim mendapat waktu untuk menyiapkan argumen, mengatur peran pembicara, dan menyusun strategi penyampaian. Sebelum debat dimulai, tim dosen memberikan pelatihan singkat tentang struktur debat, ekspresi persetujuan dan penolakan, serta etika berbicara dalam Bahasa Inggris.



Gambar 2. Pelaksanaan Pengenalan Debat

Selama debat berlangsung, suasana kelas sangat aktif. Dalam catatan observasi hari pelaksanaan tercatat:

“Pada ronde pertama, siswa masih bergantung pada catatan. Namun setelah beberapa kali giliran, partisipasi meningkat secara signifikan. Siswa mulai berinteraksi spontan dan menanggapi argumen lawan dengan percaya diri.”

Salah satu siswa menyampaikan dalam wawancara:

“Saya biasanya takut ngomong, tapi tadi waktu debat saya malah pengin bicara terus karena seru.”

Sementara siswa lain menambahkan:

“Saya belajar cara ngomong yang lebih jelas dan pakai alasan, bukan cuma ‘yes’ atau ‘no’.”

Tabel 1. Hasil *Open Coding* Wawancara Siswa

No	Kutipan Wawancara	Kode Awal	Tema Awal
1.	“Saya biasanya takut, tapi tadi saya berani ngomong karena teman-teman juga semangat.”	Keberanian meningkat	Kepercayaan diri
2.	“Kalau debat, saya harus mikir dulu baru ngomong supaya nyambung.”	Berpikir sistematis	Keterampilan berpikir kritis
3.	“Seru karena kita harus kerja sama biar menang.”	Kolaborasi kelompok	Keterlibatan aktif
4.	“Saya belajar banyak kata baru waktu debat.”	Penambahan kosakata	Penguasaan bahasa

Tabel 2. Hasil *Axial Coding* Observasi Debat

No	Catatan Observasi Lapangan	Kategori	Hubungan Kategori
1	Siswa berinteraksi tanpa instruksi, saling menanggapi argumen lawan.	Partisipasi aktif	Meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri
2	Siswa melakukan kontak mata dan tertawa bersama setelah argumen kuat disampaikan.	Antusiasme kelas	Menguatkan semangat kolaboratif
3	Tim oposisi menggunakan ekspresi “ <i>I agree with you but...</i> ” secara spontan.	Penggunaan bahasa alami	Mengindikasikan peningkatan keterampilan komunikatif

Hasil selective coding mengonfirmasi bahwa kegiatan debat edukatif berperan sebagai wahana pembelajaran berbasis pengalaman yang mampu mengubah sikap belajar siswa dari pasif menjadi partisipatif. Aktivitas debat tidak hanya memperkuat aspek kognitif (berpikir kritis dan argumentatif), tetapi juga afektif (percaya diri, keberanian, dan kolaborasi).

b. Kegiatan Permainan Interaktif

Setelah sesi debat, kegiatan dilanjutkan dengan tiga jenis interactive games, yaitu *Hangman*, *Word Chain*, dan *Guess the Word*. Ketiganya dirancang untuk memperkuat penguasaan kosakata, melatih kelancaran berpikir, serta meningkatkan keberanian berkomunikasi menggunakan English.



Gambar 3. Diskusi kelas dalam permainan

Permainan *Hangman* berfokus pada daya ingat dan penguasaan ejaan kosakata. *Word Chain* menuntut siswa berpikir cepat dan kreatif dalam menyebutkan kata berikutnya yang relevan. Sedangkan *Guess the Word* mendorong siswa menggunakan kemampuan deskriptif dan berpikir spontan untuk menebak kata dengan bantuan penjelasan dari teman satu kelompok.

Selama permainan berlangsung, suasana kelas menjadi lebih santai namun penuh antusiasme. Siswa yang semula pasif mulai aktif berbicara, tertawa, dan bekerja sama. Guru mitra mencatat bahwa kegiatan ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan kolaboratif.

Tabel 3. Hasil Open Coding Wawancara – Permainan Interaktif

No	Kutipan Wawancara	Kode Awal	Tema Awal
1	“Saya senang karena bisa belajar sambil bermain dan tidak tegang.”	Suasana menyenangkan	Motivasi belajar
2	“Waktu main <i>Word Chain</i> , saya harus cepat mikir kata yang cocok.”	Respons cepat	Keterampilan berpikir kritis
3	“Saya lebih berani bicara waktu <i>Guess the Word</i> karena teman-teman bantu.”	Dukungan sosial	Kepercayaan diri
4	“Kata yang ditebak di <i>Hangman</i> gampang diingat karena seru.”	Retensi kosakata	Penguasaan bahasa

Tabel 4. Hasil Axial Coding Observasi – Permainan Hangman

No	Catatan Observasi	Kategori	Keterkaitan Tematik
1	Siswa aktif berdiskusi dan memberi petunjuk saat bermain.	Partisipasi aktif	Meningkatkan semangat dan kerjasama
2	Seluruh kelompok menunjukkan ekspresi antusias dan tawa.	Keterlibatan emosional	Menguatkan motivasi belajar
3	Siswa yang pasif menjadi lebih percaya diri setelah permainan.	Pengurangan kecemasan berbahasa	Meningkatkan kepercayaan diri

Analisis selective coding menunjukkan bahwa kombinasi ketiga permainan interaktif efektif meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan kepercayaan diri siswa. Masing-masing permainan memiliki peran saling melengkapi: Hangman memperkuat penguasaan kosakata, Word Chain melatih berpikir cepat dan kelancaran berbicara, sedangkan Guess the Word mengasah keterampilan deskriptif dan komunikasi spontan. Secara keseluruhan, ketiganya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memperkuat dukungan sosial, dan mengurangi kecemasan berbahasa Inggris. Temuan ini menegaskan peran penting interactive games dalam mengembangkan aspek afektif dan kognitif pembelajaran bahasa secara seimbang.

3. Tahap Refleksi (Reflection)

Tahap reflection dilakukan di akhir kegiatan melalui diskusi antara tim pelaksana, guru mitra, dan siswa untuk menilai dampak terhadap perilaku belajar, kepercayaan diri, serta keterlibatan siswa dalam berbahasa Inggris. Siswa menyampaikan bahwa pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak menegangkan. Kombinasi educational debate dan interactive games membuat mereka lebih berani berbicara dan tidak takut melakukan kesalahan. Guru mitra juga menegaskan bahwa siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan partisipasi aktif dan saling mendukung selama kegiatan berlangsung.

Refleksi ini menunjukkan perubahan positif pada aspek kognitif dan afektif siswa. Guru dan tim pelaksana sepakat bahwa pendekatan Participatory Action Research (PAR) efektif dan dapat dijadikan model pembelajaran berkelanjutan di sekolah. Melalui keterlibatan semua pihak dalam proses pembelajaran, hasil refleksi tidak hanya mencerminkan pencapaian sesaat, tetapi juga membuka peluang bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan kolaboratif di masa mendatang.

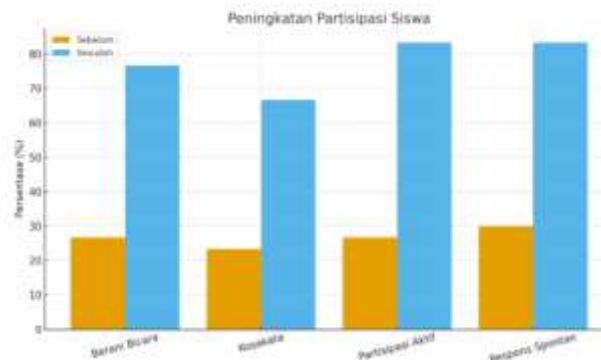
4. Rekapitulasi Data Kuantitatif

Data kuantitatif pada bagian ini diperoleh melalui observasi langsung dan pencatatan lapangan (*field notes*) selama pelaksanaan kegiatan. Informasi numerik tersebut digunakan untuk menggambarkan perubahan tingkat partisipasi dan keterampilan siswa sebelum dan sesudah penerapan debat edukatif dan permainan interaktif. Data kuantitatif dikumpulkan untuk melihat perubahan tingkat partisipasi dan keterampilan siswa sebelum dan sesudah kegiatan debat edukatif dan permainan interaktif.

Tabel 5. Perbandingan Partisipasi Siswa Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Indikator	Sebelum (Jumlah)	Sesudah (Jumlah)	Sebelum (%)	Sesudah (%)
Berani berbicara	8	23	27%	77%
Penguasaan kosa kata	7	20	23%	67%
Partisipasi aktif	8	25	27%	83%
Respons spontan	9	25	30%	83%

Grafik berikut menampilkan perubahan jumlah dan persentase partisipasi siswa pada empat indikator utama sebelum dan sesudah kegiatan. Visualisasi ini digunakan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai peningkatan perilaku belajar siswa setelah mengikuti debat edukatif dan permainan interaktif.



Gambar 4. Grafik Peningkatan Partisipasi Siswa

Peningkatan pada seluruh indikator terlihat jelas melalui hasil visualisasi, terutama pada aspek keberanian berbicara dan partisipasi aktif. Perubahan ini menunjukkan pergeseran perilaku siswa dari yang semula pasif menjadi lebih berani, responsif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Data kuantitatif memperlihatkan peningkatan keberanian berbicara sebesar 50%, penguasaan kosakata 44%, partisipasi aktif 56%, dan respons spontan 53%. Temuan ini sejalan dengan hasil kualitatif yang menunjukkan bertambahnya kepercayaan diri, penguasaan kosakata, serta motivasi siswa selama kegiatan. Seluruh data tersebut akan dikaitkan lebih lanjut pada bagian pembahasan untuk menegaskan efektivitas kegiatan debat edukatif dan permainan interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan keterampilan berbahasa siswa.

PEMBAHASAN

Temuan kegiatan ini menunjukkan bahwa penerapan *educational debate* dan berbagai *interactive games* seperti *Hangman*, *Word Chain*, dan *Guess the Word* memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara, motivasi belajar, dan kepercayaan diri siswa. Analisis melalui *open*, *axial*, dan *selective coding* menunjukkan perubahan nyata pada perilaku belajar siswa—dari pasif menjadi lebih aktif, reflektif, dan kolaboratif. Kegiatan debat mendorong siswa untuk berpikir kritis, menyusun argumen logis, dan mengekspresikan pendapat dengan percaya diri, sejalan dengan Rahmawati et al. (2025) yang menyatakan bahwa debat dalam konteks EFL mengintegrasikan kemampuan linguistik dan kognitif sekaligus menumbuhkan kesadaran metakognitif.

Sementara itu, *interactive games* memainkan peran penting dalam penguatan aspek afektif pembelajaran. *Hangman* memperkaya kosakata, *Word Chain* melatih kelancaran berpikir dan spontanitas berbicara, sedangkan *Guess the Word* menumbuhkan keberanian berkomunikasi dan kerja sama tim. Temuan ini sejalan dengan Mohamad & Ismail (2023) serta Nguyen (2023), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan emosional, dan kepercayaan diri siswa dalam berbahasa Inggris.

Selain itu, penerapan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif antara dosen, guru, dan siswa melalui tahapan *planning*, *action*, dan *reflection* (Siswadi, 2024). Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada hasil pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan kesadaran belajar yang berkelanjutan. Secara keseluruhan, sinergi antara *educational debate* dan *interactive games* memperkuat aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa, menjadikan kegiatan ini model pembelajaran humanistik dan kontekstual yang relevan untuk diterapkan di wilayah kepulauan.

V. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang menggabungkan *educational debate* dan *interactive games* seperti *Hangman*, *Word Chain*, dan *Guess the Word* terbukti efektif meningkatkan keaktifan, kepercayaan diri, serta keterampilan berbicara siswa SMA Negeri 26 Maluku Tengah. Dengan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* melalui tahapan *planning*, *action*, dan *reflection*, kegiatan ini menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, partisipatif, dan kontekstual. Analisis *open*, *axial*, dan *selective coding* menunjukkan adanya transformasi perilaku belajar dari pasif menjadi aktif dan reflektif. *Educational*

debate melatih berpikir kritis dan argumentatif, sementara interactive games memperkuat kosakata, kelancaran berpikir, serta menumbuhkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam berbahasa Inggris.

Kegiatan ini juga menegaskan pentingnya kolaborasi antara dosen, guru, dan siswa sebagai komunitas belajar yang saling mendukung. Melalui interaksi dan refleksi bersama, PKM ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga membentuk karakter positif seperti kerja sama, empati, dan saling menghargai. Dengan hasil yang dicapai, kegiatan ini dapat dijadikan model pembelajaran Bahasa Inggris berbasis partisipasi dan pengalaman nyata, khususnya di wilayah kepulauan, serta direkomendasikan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan guna mengukur dampak jangka panjangnya secara lebih mendalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Pusat Studi Bahasa Universitas Pattimura atas dukungan dan fasilitas yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Terima kasih juga kepada tim dosen Pendidikan Bahasa Inggris serta pihak SMA Negeri 26 Maluku Tengah yang telah bekerja sama dan berpartisipasi aktif sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, E. S. (2022). The importance of learning and knowing English in higher education in Indonesia. *Research and Development Journal Of Education*, 8(1), 372-379.
- Asnaini, A., Tohamba, C. P. P., & Rusli, T. I. (2025). SELF-CONFIDENCE FACTORS OF EFL STUDENTS IN SPEAKING CLASS: A CASE STUDY IN HIGHER EDUCATION. *KLASIKAL: JOURNAL OF EDUCATION, LANGUAGE TEACHING AND SCIENCE*, 7(1), 57-72.
- Budiastuti, R. E. (2025). Think, Speak, Challenge: Debate as a Catalyst for Critical Thinking in EFL Classroom. *Applied Research on English Education (AREE)*, 3(2), 95-106.
- Chevalier, J. M., & Buckles, D. J. (2020). *Participatory Action Research: Theory and Methods for Engaged Inquiry* (2nd ed.). Routledge.
- Chien, C. W. (2021). *Teachers' perceptions and practices of collaborative language learning in EFL contexts*. *Asian EFL Journal*, 28(2), 45-62.
- Isadaud, D., Fikri, M. D., & Bukhari, M. I. (2022). The urgency of English in the curriculum in Indonesia to prepare human resources for global competitiveness. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 51-58.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Kusmartini, S. E. (2025). Motivation and Self-Confidence as Predictors of Speaking Fluency and Accuracy in EFL Contexts. *Holistics (Hospitality and Linguistics): Jurnal Ilmiah Bahasa Inggris*, 17(1),
- Maulana, R., Anita, F., & Putra, M. I. R. (2022). Efl Students' Critical Thinking in Speaking Activities. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1), 139-152.
- Mauliska, N., & D'Angelo, J. F. (2024). THE IMPORTANCE OF LEARNING ENGLISH AT SCHOOL. *Interling: International Journal of English Language Teaching, Literature and Linguistics*, 2(2), 53-57.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.
- Mohajan, D., & Mohajan, H. (2022). *Exploration of coding in qualitative data analysis: Grounded theory perspective*. MPRA Paper No. 115551.
- Mohamad, S. J., & Ismail, N. Y. (2023). Teaching Pupils EFL by Using Interactive Games. *JOURNAL OF LANGUAGE STUDIES*, 6(3, 2), 31-41.
- Nguyen, T. H. (2023). *Using interactive and gamified strategies to enhance students' English speaking motivation*. *International Journal of Instruction*, 16(3), 95-110.
- Pinza-Tapia, E., Toro, V., Salcedo-Viteri, K., & Paredes, F. (2021). The use of critical thinking activities through workshops to improve EFL learners' speaking skills. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 20(11), 444-460.
- Rahman, N., & Abdullah, R. (2022). *Participatory-based language learning: Insights from community engagement programs*. *TESOL International Journal*, 17(6), 210-225.
- Shen, Z., Lai, M., & Wang, F. (2024). Investigating the influence of gamification on motivation and learning outcomes in online language learning. *Frontiers in Psychology*, 15, 1295709.
- Ulpa, S., Tahir, M., & Amin, F. H. (2025). Teachers' Perceptions of Speaking Confidence Strategies: A Case Study at Cambridge English School. *ELS Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 8(2), 370-378.
- Wijaya, K. (2024). Teaching Strategies Strengthening EFL Learners' Self-Confidence in Speaking Learning Dynamics. *Educalingua*, 2(1), 25-40.