

Penguatan Kapasitas Guru Bahasa Inggris SMP/MTs Kabupaten Magelang melalui Implementasi *Deep Learning* dan *Interactive Teaching*

Farikah*, Rifki Hamdani, Mimi Mulyani, Mursia Ekawati, Heru Nur Rohmat D.S

Universitas Tidar, Jalan Kapten Suparman, Magelang, Indonesia

Abstract

Kualitas pengajaran bahasa Inggris di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs) di Kabupaten Magelang masih menghadapi tantangan, terutama dalam penerapan metode yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat kapasitas guru bahasa Inggris melalui penerapan pendekatan pembelajaran mendalam dan pengajaran interaktif. Program ini dilaksanakan bekerja sama dengan MGMP Bahasa Inggris dan melibatkan serangkaian lokakarya berjenjang—pengenalan konsep, praktik merancang strategi interaktif, pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan, dan pendampingan penyusunan rencana pembelajaran (RPP). Sebanyak 49 guru bahasa Inggris berpartisipasi aktif dalam program ini. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman guru tentang prinsip-prinsip pembelajaran mendalam, kemampuan mereka merancang media pembelajaran kreatif tingkat A1, dan kompetensi mereka dalam menghasilkan rencana pembelajaran inovatif yang selaras dengan praktik pengajaran interaktif. Hasil ini menyoroti efektivitas pendampingan berbasis praktik dan lokakarya kolaboratif dalam meningkatkan kapasitas pedagogis. Studi ini menyimpulkan bahwa dukungan sistematis dan kolaborasi berkelanjutan sangat penting untuk mendorong pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif dan berpusat pada siswa di sekolah menengah.

Keywords: pendampingan guru; pembelajaran mendalam; pengajaran interaktif; pembelajaran yang menyenangkan; rencana pembelajaran.

1. Pendahuluan

Pendidikan Bahasa Inggris di tingkat SMP/MTs memiliki peran strategis dalam membekali peserta didik dengan keterampilan komunikasi global. Bahasa Inggris tidak hanya dipandang sebagai mata pelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mengakses ilmu pengetahuan dan berkompetisi di era globalisasi (Handayani, 2016). Namun, kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah-sekolah masih menghadapi tantangan yang signifikan, terutama dalam hal efektivitas dan relevansi metode pengajaran yang digunakan. Banyak guru masih mengandalkan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered), sehingga kurang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya penguasaan keterampilan berbahasa Inggris siswa, terutama dalam aspek berbicara dan mendengarkan.

Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan secara bertahap di Indonesia memberikan tuntutan baru bagi guru, termasuk guru Bahasa Inggris. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpihak pada murid, berorientasi pada pengembangan kompetensi, dan mendorong pembelajaran bermakna. Guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga mampu merancang pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan relevan dengan kehidupan siswa (Manalu et al., 2022). Dalam konteks ini, guru Bahasa Inggris di Kabupaten Magelang dihadapkan pada kebutuhan untuk mengubah paradigma mengajar yang selama ini bersifat tradisional menjadi lebih inovatif dan berpusat pada siswa. Tantangan tersebut memerlukan pendekatan pembelajaran yang dapat mengintegrasikan konsep mendalam dan interaktif (Kayaalp et al., 2025).

Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru Bahasa Inggris adalah keterbatasan dalam memahami dan menerapkan pembelajaran mendalam (*deep learning*). *Deep learning* menekankan keterhubungan konsep, pemahaman yang bermakna, serta penerapan pengetahuan dalam konteks yang relevan (Almufarreh et al., 2023).

* Corresponding author:

E-mail address: farikahfaradisa@untidar.ac.id

Tanpa pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam mengimplementasikan pendekatan ini, pembelajaran cenderung bersifat dangkal dan hanya berfokus pada hafalan (Karim et al., 2021). Akibatnya, siswa tidak terbiasa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan reflektif dalam mempelajari bahasa. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan praktik pengajaran di lapangan.

Selain pembelajaran mendalam, penguasaan metode pengajaran interaktif (*interactive teaching*) juga menjadi kebutuhan mendesak bagi guru. *Interactive teaching* berorientasi pada keterlibatan aktif siswa melalui diskusi, simulasi, permainan peran, dan berbagai aktivitas kolaboratif lainnya (Benaoui & Kassimi, 2021). Pendekatan ini diyakini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, terutama pada tingkat SMP/MTs yang membutuhkan variasi metode agar siswa tetap termotivasi. Namun, banyak guru belum terbiasa atau belum terlatih secara sistematis dalam menerapkan metode ini di kelas (Hadiyah et al., 2025). Akibatnya, pembelajaran Bahasa Inggris masih kurang menarik dan cenderung monoton bagi siswa.

Kondisi guru Bahasa Inggris di Kabupaten Magelang juga mencerminkan fenomena serupa. Sebagai daerah dengan karakteristik geografis yang beragam, kualitas dan kompetensi guru tidak merata di seluruh sekolah. Meskipun sebagian guru aktif dalam forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), implementasi inovasi pembelajaran masih terbatas. Minimnya pelatihan yang berfokus pada integrasi *deep learning* dan *interactive teaching* membuat guru kesulitan melakukan pembaruan dalam praktik mengajar (Darling-Hammond & Oakes, 2021). Faktor-faktor ini menunjukkan perlunya intervensi yang tepat untuk mendukung guru dalam meningkatkan kapasitas pedagogis mereka.

Peningkatan kapasitas guru tidak dapat dicapai hanya melalui pemberian materi teoritis semata. Guru membutuhkan pendampingan yang berkelanjutan, bersifat partisipatif, dan berbasis praktik agar mampu menginternalisasi dan mengaplikasikan pengetahuan baru dalam kelas (Paliwal & Singh, 2021). Workshop dan pelatihan yang dilengkapi dengan praktik langsung serta bimbingan dalam menyusun perangkat ajar seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat menjadi solusi efektif. Melalui kegiatan semacam ini, guru dapat mengasah keterampilan mendesain media pembelajaran yang kreatif, memahami prinsip *joyful learning*, dan menerapkan pembelajaran mendalam serta interaktif sesuai kebutuhan siswa.

Urgensi penguatan kapasitas guru melalui pendekatan *deep learning* dan *interactive teaching* semakin jelas jika dikaitkan dengan tuntutan era global dan perkembangan pendidikan modern (Siswanto & Yogyanto, 2024). Kompetensi berbahasa Inggris yang baik di tingkat SMP/MTs dapat menjadi fondasi penting bagi masa depan siswa. Namun, hal tersebut hanya dapat dicapai apabila guru memiliki kemampuan yang memadai untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan upaya konkret untuk membekali guru dengan keterampilan yang relevan, agar mereka mampu beradaptasi dengan perubahan kurikulum dan memenuhi harapan dunia pendidikan saat ini.

Penelitian oleh Biggs dan Tang (2011) menunjukkan bahwa penerapan *deep learning* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Mereka menekankan pentingnya peran guru dalam merancang pembelajaran yang menekankan keterhubungan konsep dan penerapan pengetahuan dalam situasi nyata. Hasil serupa ditemukan oleh Wang dan Wang (2025) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran mendalam lebih efektif dibandingkan pembelajaran dangkal dalam membangun pemahaman jangka panjang. Sementara itu, penelitian oleh Yang et al. (2024) mengonfirmasi bahwa *deep learning* dalam pembelajaran bahasa membantu siswa menginternalisasi kosakata dan struktur bahasa secara lebih bermakna. Temuan-temuan ini memperkuat urgensi penerapan *deep learning* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP/MTs.

Di sisi lain, penelitian Prince (2004) membuktikan bahwa *interactive teaching* secara signifikan meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa melalui kegiatan berbasis diskusi, kerja kelompok, dan simulasi. Zou et al. (2025) juga menemukan bahwa interaksi aktif dalam kelas berpengaruh besar terhadap pencapaian akademik, terutama ketika guru mampu memberikan umpan balik yang konstruktif. Selain itu, penelitian oleh Asnawan et al. (2025) di Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP meningkatkan keterampilan berbicara siswa hingga 35% dibanding metode ceramah tradisional. Penelitian oleh Caena dan Redecker (2019) menegaskan bahwa pelatihan guru berbasis *interactive teaching* berkontribusi pada peningkatan keterampilan pedagogis dan motivasi mengajar guru. Hasil-hasil ini menegaskan relevansi *interactive teaching* dalam upaya peningkatan kapasitas guru Bahasa Inggris.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas *deep learning* dan *interactive teaching* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, penerapannya di tingkat SMP/MTs, khususnya di Kabupaten Magelang, masih

terbatas. Sebagian besar program pelatihan guru yang ada hanya berfokus pada aspek teoritis tanpa pendampingan berkelanjutan, sehingga dampaknya kurang optimal terhadap praktik mengajar di kelas. Selain itu, penelitian mengenai integrasi *deep learning* dan *interactive teaching* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di daerah ini belum banyak dilakukan. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya program penguatan kapasitas guru yang tidak hanya memperkenalkan konsep, tetapi juga mendampingi guru dalam mengimplementasikannya secara langsung melalui desain media dan RPP inovatif.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru Bahasa Inggris SMP/MTs di Kabupaten Magelang melalui implementasi *deep learning* dan *interactive teaching* dalam kegiatan workshop dan pendampingan. Program ini diharapkan mampu membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan praktis untuk merancang pembelajaran yang mendalam, interaktif, dan menyenangkan. Manfaat yang diperoleh tidak hanya dirasakan oleh guru melalui peningkatan kompetensi pedagogis, tetapi juga oleh siswa melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, hasil kegiatan ini diharapkan menjadi model penguatan kapasitas guru yang dapat direplikasi oleh MGMP dan lembaga pendidikan lainnya.

2. Metode

2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif partisipatif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai proses penguatan kapasitas guru Bahasa Inggris dalam konteks implementasi *deep learning* dan *interactive teaching*. Kegiatan penelitian dirancang dalam bentuk intervensi program yang melibatkan guru secara aktif melalui diskusi, praktik, dan refleksi. Fokus penelitian terletak pada bagaimana program workshop dan pendampingan dapat meningkatkan keterampilan pedagogis guru serta menghasilkan produk pembelajaran yang inovatif.

2.2. Subjek dan Lokasi Kegiatan Pengabdian



Gambar 1. Lokasi Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 49 guru Bahasa Inggris perwakilan SMP/MTs di Kabupaten Magelang yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris. Pemilihan subjek didasarkan pada keterlibatan mereka dalam forum MGMP dan perwakilan dari berbagai wilayah di Kabupaten Magelang, sehingga mencerminkan keragaman kompetensi guru di daerah ini. Penelitian dilaksanakan di Kabupaten Magelang pada Juli–Agustus 2025 dengan dukungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan setempat serta Universitas Tidar sebagai mitra pelaksana.

2.3. Prosedur Kegiatan Pengabdian

Penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan kegiatan yang terstruktur. Tahap pertama adalah musyawarah MGMP pada awal Juli 2025 yang berfungsi sebagai forum koordinasi dan perencanaan program. Tahap kedua berupa workshop penguatan konsep *deep learning* dan *interactive teaching* yang dilaksanakan pada 29 Juli 2025, dibuka oleh Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Magelang. Tahap ketiga adalah workshop praktik strategi pembelajaran interaktif pada 30 Juli 2025, diikuti dengan workshop tematik pada 5 Agustus 2025 yang berfokus pada

desain media *joyful learning* untuk level A1. Tahap terakhir adalah pendampingan intensif pada awal Agustus 2025 untuk menyusun RPP berbasis *deep learning* dan *interactive teaching*.

2.4. Pendekatan dan Teknik Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah partisipatif, berbasis praktik (*practice-based*), dan reflektif. Setiap kegiatan dirancang agar peserta aktif berpartisipasi, baik dalam diskusi maupun praktik langsung, sehingga memungkinkan terjadinya pembelajaran kolaboratif antar guru. Teknik pelaksanaan meliputi ceramah interaktif untuk pengenalan konsep, diskusi kelompok untuk berbagi pengalaman, praktik desain media pembelajaran, serta sesi refleksi individu dan kelompok. Pendekatan ini diharapkan dapat memastikan guru tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks pembelajaran di kelas.

2.5. Instrumen dan Teknik Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Instrumen evaluasi dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, panduan refleksi, dan penilaian produk pembelajaran (media dan RPP). Lembar observasi digunakan untuk menilai keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung, sedangkan panduan refleksi membantu peserta mengevaluasi pemahaman dan pengalaman mereka setelah mengikuti program. Penilaian produk dilakukan terhadap media pembelajaran dan RPP yang dihasilkan guru untuk menilai kesesuaian dengan prinsip *deep learning* dan *interactive teaching*. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru mengenai konsep *deep learning* dan *interactive teaching*. Sebelum mengikuti kegiatan, sebagian besar guru mengaku belum familiar dengan penerapan *deep learning* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Melalui sesi workshop penguatan konsep, guru dapat memahami prinsip-prinsip utama pembelajaran mendalam, seperti keterhubungan konsep, keterlibatan aktif siswa, dan orientasi pada pemahaman jangka panjang. Pemahaman ini terlihat dari hasil refleksi tertulis yang menunjukkan perubahan persepsi guru tentang pentingnya mengaitkan materi ajar dengan konteks kehidupan nyata siswa.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan workshop praktik berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam merancang strategi pembelajaran interaktif. Pada sesi praktik, guru berkesempatan mencoba berbagai teknik *interactive teaching* seperti diskusi kelompok, simulasi percakapan, dan permainan bahasa. Observasi selama kegiatan menunjukkan peningkatan partisipasi aktif guru dalam mengembangkan ide-ide pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Produk rancangan strategi yang dikumpulkan setelah workshop memperlihatkan bahwa guru mampu mengintegrasikan elemen interaksi siswa secara lebih terstruktur dalam rencana pembelajaran mereka.

Hasil signifikan juga tampak pada kemampuan guru mendesain media pembelajaran *joyful learning* untuk level A1. Pada awalnya, sebagian besar guru hanya menggunakan media sederhana seperti teks atau gambar statis. Namun setelah mengikuti workshop tematik, guru mampu menghasilkan berbagai media kreatif, termasuk permainan kartu kosakata, papan permainan interaktif, dan video pembelajaran sederhana. Produk media yang dihasilkan tidak hanya

menarik secara visual tetapi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan, menunjukkan pemahaman guru dalam menggabungkan unsur kreativitas dengan efektivitas pembelajaran.

Pendampingan intensif menghasilkan draft Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) inovatif yang mengintegrasikan prinsip *deep learning* dan *interactive teaching*. Setiap guru menghasilkan minimal satu RPP yang memuat tujuan pembelajaran berbasis kompetensi, kegiatan interaktif yang mendorong keterlibatan siswa, dan evaluasi yang mengukur pemahaman mendalam. Hasil penilaian terhadap RPP menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta telah mampu menyusun perangkat ajar yang sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam dan interaktif. Ini menandakan keberhasilan program dalam membekali guru dengan keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan di kelas.

Selain peningkatan individu, kegiatan ini juga berhasil memperkuat jejaring kolaboratif antar guru melalui wadah MGMP. Selama kegiatan, guru aktif berbagi pengalaman, saling memberi masukan terhadap produk pembelajaran, dan berkomitmen untuk melanjutkan praktik inovatif secara berkelanjutan. Adanya grup komunikasi daring yang dibentuk pasca-kegiatan menjadi bukti nyata komitmen kolaborasi ini. Jejaring ini diharapkan dapat menjadi sarana berbagi praktik baik dan inovasi pembelajaran secara berkelanjutan di Kabupaten Magelang.

3.1. Implementasi Deep Learning dalam Peningkatan Kapasitas Guru

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan workshop berhasil memperkenalkan konsep *deep learning* kepada guru Bahasa Inggris SMP/MTs di Kabupaten Magelang dan mengarahkan mereka untuk memahami prinsip-prinsip utamanya. Selama sesi penguatan konsep, guru belajar bagaimana menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks nyata, mendorong siswa untuk memahami makna di balik topik yang diajarkan, bukan sekadar menghafal. Temuan ini sesuai dengan Biggs dan Tang (2011) yang menyatakan bahwa *deep learning* menuntut guru menciptakan kondisi pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam, keterhubungan ide, dan orientasi jangka panjang. Keberhasilan tahap awal ini menunjukkan bahwa pemahaman teoretis tentang *deep learning* dapat ditingkatkan melalui pendekatan partisipatif dan berbasis praktik.

Salah satu hasil penting dari kegiatan ini adalah perubahan paradigma guru terhadap pentingnya pembelajaran mendalam. Sebelum mengikuti program, banyak guru masih berfokus pada penyampaian materi dan penilaian berbasis hafalan. Namun, refleksi pasca-workshop menunjukkan adanya kesadaran baru akan pentingnya merancang kegiatan belajar yang mendorong pemahaman konseptual. Perubahan ini sejalan dengan temuan Jiang (2022) yang menjelaskan bahwa *deep learning* hanya dapat terjadi jika guru memahami peran mereka sebagai fasilitator yang membantu siswa membangun makna melalui keterlibatan aktif. Perubahan sikap ini merupakan fondasi penting untuk mengimplementasikan *deep learning* secara konsisten di kelas.

Penerapan *deep learning* juga terlihat dalam RPP inovatif yang dihasilkan peserta setelah pendampingan. Sebagian besar RPP mencantumkan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada kompetensi dan indikator keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kegiatan pembelajaran dalam RPP dirancang untuk menghubungkan konsep dengan pengalaman siswa, misalnya melalui proyek sederhana yang melibatkan penggunaan Bahasa Inggris dalam situasi nyata. Temuan ini mendukung penelitian Kartal (2021) yang menyatakan bahwa penerapan *deep learning* dalam pembelajaran bahasa membantu siswa menginternalisasi struktur bahasa dan kosakata secara lebih bermakna dibandingkan metode tradisional. Integrasi ini menunjukkan bahwa guru mampu mentransfer pemahaman konseptual menjadi produk pembelajaran yang konkret.

Temuan penelitian ini menggarisbawahi pentingnya penerapan *deep learning* sebagai strategi utama dalam penguatan kapasitas guru Bahasa Inggris. Dengan pemahaman dan keterampilan yang mereka peroleh, guru berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berdampak pada kemampuan berbahasa siswa. Hasil ini mendukung pandangan Biggs dan Tang (2011) serta studi Kelpsienne dan Monkeviciene (2024) bahwa *deep learning* bukan hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memerlukan transformasi dalam praktik mengajar guru. Implikasi dari temuan ini adalah perlunya program pelatihan guru yang tidak berhenti pada tahap konseptual, tetapi melanjutkan ke tahap pendampingan implementasi agar perubahan paradigma dapat diwujudkan secara nyata di kelas.

3.2. Implementasi Interactive Teaching dalam Peningkatan Kapasitas Guru

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan mampu memperkenalkan dan melatih keterampilan guru dalam menerapkan metode *interactive teaching*. Pada sesi workshop, guru diperkenalkan pada berbagai strategi pembelajaran berbasis interaksi, seperti diskusi kelompok, permainan peran, dan *peer teaching*. Aktivitas ini mendorong guru untuk tidak hanya memahami konsep interaksi dalam pembelajaran, tetapi juga mengalaminya secara langsung sebagai peserta. Hal ini sejalan dengan temuan Prince (2004) yang menyatakan bahwa *interactive teaching* meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Penerapan

metode ini dalam kegiatan pelatihan terbukti mampu menumbuhkan antusiasme dan kreativitas guru dalam merancang kegiatan interaktif untuk kelas mereka.

Salah satu hasil penting dari implementasi *interactive teaching* adalah perubahan sikap guru terhadap pentingnya interaksi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Refleksi pasca-workshop menunjukkan bahwa guru mulai menyadari bahwa keterlibatan siswa secara aktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka. Sebelumnya, sebagian guru cenderung menggunakan metode ceramah yang minim partisipasi siswa. Perubahan ini sejalan dengan penelitian Simut et al. (2024) yang menegaskan bahwa keterlibatan aktif siswa dan umpan balik yang tepat dari guru berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Perubahan paradigma ini merupakan indikasi keberhasilan program dalam membangun kesadaran guru akan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Kemampuan guru dalam mengintegrasikan metode interaktif terlihat jelas dalam RPP dan media pembelajaran yang dihasilkan setelah pendampingan. Sebagian besar guru menyertakan kegiatan interaktif seperti *role-play*, *information gap activities*, dan diskusi kolaboratif dalam RPP mereka. Media yang dibuat juga mendukung pelaksanaan kegiatan interaktif, misalnya kartu permainan kosakata, papan permainan (*board game*), dan video situasi percakapan. Temuan ini mendukung hasil penelitian Sølvi dan Glenna (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan metode interaktif secara konsisten dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya memahami konsep *interactive teaching*, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara konkret.

Temuan penelitian ini menegaskan pentingnya *interactive teaching* dalam membangun kapasitas guru Bahasa Inggris yang mampu menciptakan pembelajaran aktif dan menarik. Guru yang telah terlatih dalam metode ini dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih partisipatif dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Prince (2004) dan Wu (2022) yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis interaksi tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual. Implikasi dari temuan ini adalah perlunya program berkelanjutan yang mendukung guru dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi strategi pembelajaran interaktif agar inovasi yang dicapai dapat terus berkembang dan memberi dampak jangka panjang.

3.3. Joyful Learning Relevan untuk Pembelajaran Bahasa di SMP/MTs

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *joyful learning* sangat relevan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP/MTs. Usia remaja awal pada jenjang ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan untuk menjaga motivasi dan minat belajar mereka. Melalui kegiatan workshop, guru diperkenalkan dengan prinsip *joyful learning* yang menggabungkan unsur kreativitas, permainan, dan pengalaman positif dalam belajar. Hal ini sejalan dengan temuan de-Torres et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kesenangan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mengurangi kejenuhan, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti Bahasa Inggris. Implementasi konsep ini membantu guru memahami bahwa suasana belajar yang positif adalah kunci keberhasilan pembelajaran bahasa.

Penerapan *joyful learning* terlihat jelas pada media dan aktivitas pembelajaran yang dihasilkan peserta. Guru merancang berbagai media kreatif seperti permainan kartu kosakata, teka-teki silang, papan permainan (*board game*), hingga video interaktif sederhana yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa level A1. Aktivitas pembelajaran juga dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif melalui permainan peran, lagu, dan kompetisi kelompok. Temuan ini mendukung penelitian Siswanto dan Yogyanto (2024) yang menemukan bahwa media berbasis permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris meningkatkan kemampuan kosakata siswa SMP hingga 40%. Keberhasilan peserta dalam mengembangkan media kreatif menunjukkan bahwa *joyful learning* dapat diintegrasikan secara efektif dengan pendekatan pedagogis modern seperti *deep learning* dan *interactive teaching*.

Penerapan *joyful learning* berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Guru melaporkan bahwa ketika siswa dilibatkan dalam aktivitas menyenangkan, mereka lebih bersemangat mengikuti pelajaran dan lebih mudah memahami materi. Kondisi ini sesuai dengan temuan Zou et al. (2025) yang menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan berkontribusi pada peningkatan konsentrasi dan retensi materi dalam pembelajaran bahasa. Selain itu, *joyful learning* menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana siswa belajar tidak hanya dari guru tetapi juga dari interaksi dengan teman sebaya. Dampak ini menguatkan relevansi *joyful learning* sebagai pendekatan yang sesuai untuk pendidikan Bahasa Inggris di SMP/MTs.

Meskipun hasil yang dicapai cukup menggembirakan, penerapan *joyful learning* tidak lepas dari tantangan. Guru mengungkapkan bahwa keterbatasan waktu, fasilitas, dan kreativitas menjadi kendala utama dalam mengembangkan aktivitas yang menyenangkan secara berkelanjutan. Tantangan ini juga diungkapkan oleh Zhou et al. (2024) yang

menekankan pentingnya pelatihan guru secara terus-menerus agar mereka mampu menciptakan inovasi pembelajaran yang menarik. Implikasi dari temuan ini adalah perlunya dukungan berkelanjutan berupa pelatihan, penyediaan sumber belajar kreatif, dan kolaborasi melalui MGMP agar *joyful learning* dapat diimplementasikan secara konsisten dan memberikan dampak optimal bagi pembelajaran Bahasa Inggris di SMP/MTs.

3.4. Hambatan Implementasi Program Kegiatan Pengabdian

Meskipun kegiatan pendampingan ini menunjukkan hasil yang positif, implementasi *deep learning*, *interactive teaching*, dan *joyful learning* di sekolah tetap menghadapi sejumlah hambatan. Hambatan-hambatan ini tidak hanya berkaitan dengan faktor teknis seperti waktu dan sarana, tetapi juga aspek kompetensi guru yang beragam. Identifikasi hambatan ini penting untuk memahami tantangan nyata yang dihadapi guru serta merumuskan strategi keberlanjutan program. Berikut beberapa hambatan utama yang teridentifikasi selama pelaksanaan kegiatan.

a. Keterbatasan Waktu

Keterbatasan waktu menjadi hambatan utama dalam penerapan hasil pendampingan di kelas. Guru mengaku kesulitan untuk mengalokasikan waktu yang cukup guna merancang media kreatif, menyusun RPP inovatif, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang interaktif. Padatnya jadwal mengajar dan tuntutan administratif menyebabkan inovasi sering kali terabaikan. Temuan ini selaras dengan penelitian Yang et al. (2024) yang menyebutkan bahwa beban kerja tinggi guru berdampak pada rendahnya adopsi metode pembelajaran baru. Kondisi ini menunjukkan perlunya manajemen waktu yang lebih baik serta dukungan struktural dari sekolah agar guru memiliki ruang untuk berinovasi.

b. Keterbatasan Sarana dan Prasarana

Keterbatasan sarana pembelajaran juga menjadi faktor penghambat signifikan. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas pendukung seperti perangkat teknologi, akses internet yang stabil, atau media pembelajaran yang memadai. Dalam kegiatan pendampingan, beberapa guru menyatakan kesulitan untuk mengimplementasikan media berbasis digital yang mereka buat karena keterbatasan fasilitas di sekolah masing-masing. Hambatan ini diperkuat oleh temuan Wang dan Wang (2025) yang menegaskan bahwa kesenjangan sarana antar sekolah mempengaruhi efektivitas penerapan metode pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, dukungan dari pemerintah daerah dan pemangku kebijakan pendidikan menjadi krusial untuk mengatasi hambatan ini.

c. Variasi Kompetensi Guru

Perbedaan tingkat kompetensi guru turut menjadi tantangan dalam keberhasilan program. Selama pendampingan, terlihat adanya kesenjangan keterampilan antara guru yang sudah terbiasa menggunakan teknologi dan pendekatan pembelajaran modern dengan yang masih berorientasi pada metode tradisional. Variasi ini berdampak pada kecepatan adopsi inovasi dan kualitas implementasi di kelas. Hal ini sejalan dengan temuan Paliwal dan Singh (2021) yang menyatakan bahwa pelatihan guru sering kali menghadapi kendala heterogenitas kemampuan peserta, sehingga diperlukan strategi pelatihan yang lebih adaptif dan berkelanjutan. Dengan demikian, peningkatan kompetensi guru secara bertahap dan berkelanjutan menjadi kunci dalam mengatasi hambatan ini.

4. Conclusion

Kegiatan pendampingan yang dilaksanakan terbukti efektif dalam meningkatkan kapasitas guru Bahasa Inggris SMP/MTs di Kabupaten Magelang, khususnya dalam perancangan media pembelajaran *joyful learning* dan penyusunan RPP berbasis *deep learning* serta *interactive teaching*. Melalui rangkaian workshop, pelatihan, dan pendampingan, guru mampu memahami konsep pembelajaran mendalam, menguasai teknik pembelajaran interaktif, serta menghasilkan perangkat ajar inovatif yang relevan dengan kebutuhan Kurikulum Merdeka. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat jejaring kolaboratif antar guru, yang menjadi modal penting untuk keberlanjutan inovasi pembelajaran di tingkat daerah.

Agar hasil yang dicapai dapat terus berkembang dan memberikan dampak jangka panjang, kegiatan pendampingan serupa perlu dilaksanakan secara periodik melalui dukungan MGMP dan Dinas Pendidikan. Kegiatan lanjutan sebaiknya mencakup pendampingan berkelanjutan, berbasis praktik nyata di kelas, serta berbagi praktik baik antar guru agar inovasi tidak berhenti setelah program berakhir. Selain itu, peningkatan dukungan sarana, pengelolaan waktu yang lebih fleksibel, dan pelatihan yang adaptif terhadap variasi kompetensi guru menjadi faktor penting untuk memastikan keberhasilan penerapan *deep learning*, *interactive teaching*, dan *joyful learning* secara berkesinambungan.

Acknowledgements

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Tidar yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan ini, serta kepada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Magelang yang telah memfasilitasi program pendampingan. Apresiasi juga disampaikan kepada MGMP Bahasa Inggris Kabupaten Magelang atas kerja sama dan koordinasi yang baik dalam menjaring serta mendukung peserta kegiatan. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya ditujukan kepada 49 guru Bahasa Inggris SMP/MTs se-Kabupaten Magelang yang telah berpartisipasi aktif, berkontribusi dalam setiap tahapan kegiatan, dan menjadi bagian penting dalam keberhasilan program ini.

References

- Almufarreh, A., Noaman, K. M., & Saeed, M. N. (2023). Academic teaching quality framework and performance evaluation using machine learning. *Applied Sciences*, 13(5), 3121.
- Asnawan, A., Buana, A. N. H., & Hignasari, L. V. (2025). Redefining teacher competencies in the age of generative ai: a global perspective on pedagogical transformation. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(11), 1276-1294.
- Benaoui, A., & Kassimi, M. A. (2021). Using machine learning to examine preservice teachers' perceptions of their digital competence. In *E3S Web of Conferences* (Vol. 297, p. 01067). EDP Sciences.
- Biggs, J. & Tang, C. (2011). *Teaching for Quality Learning at University* (4th ed.). Open University Press/McGraw-Hill.
- Caena, F., & Redecker, C. (2019). Aligning teacher competence frameworks to 21st century challenges: The case for the European Digital Competence Framework for Educators (Digcompedu). *European journal of education*, 54(3), 356-369.
- Darling-Hammond, L., & Oakes, J. (2021). *Preparing teachers for deeper learning*. Harvard Education Press.
- de-Torres, E., Canaleta, X., Fonseca, D., & Alsina, M. (2024). Automated monitoring of human–computer interaction for assessing teachers' digital competence based on LMS data extraction. *Sensors*, 24(11), 3326.
- Hadiyah, K. N., Surahmat, S., & El Walida, S. (2025). Teacher Readiness Level In Implementing The Deep Learning Mathematics Approach To Senior High School Students In Batu City. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10(3), 833-846.
- Handayani, S. (2016). Pentingnya kemampuan berbahasa Inggris sebagai dalam menyongsong ASEAN Community 2015. *JURNAL PROFESI PENDIDIK Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI) Jawa Tengah*, 3(1), 102-106.
- Jiang, R. (2022). Understanding, Investigating, and promoting deep learning in language education: A survey on chinese college students' deep learning in the online EFL teaching context. *Frontiers in Psychology*, 13, 955565.
- Karim, E., Safran, N. A. A., Shuib, N. H., & Azmi, A. (2021). Level of 6Cs global competencies among trainee teachers upon the implementation of pedagogical capacity for deep learning based on Rasch Measurement. *International Research Journal of Education and Sciences (IRJES)*, 5(2), 49-55.
- Kartal, M. (2021). Facilitating deep learning and professional skills attainment in the classroom: The value of a model United Nations course. *Journal of Political Science Education*, 17(sup1), 148-168.
- Kayaalp, F., Durnali, M., & Gökbulut, B. (2025). Enhancing Competence for a Sustainable Future: Integrating Artificial Intelligence–Supported Educational Technologies in Pre-Service Teacher Training for Sustainable Development. *European Journal of Education*, 60(1), e12865.
- Kelpsiene, M., & Monkeviciene, O. (2024). Predictors of deep learning and competence development in children aged 5–7 using augmented reality technology. *Education Sciences*, 14(9), 1024.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Henrika, N. H. (2022). Pengembangan perangkat pembelajaran kurikulum merdeka belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80-86.

- Paliwal, M., & Singh, A. (2021). Teacher readiness for online teaching-learning during COVID– 19 outbreak: a study of Indian institutions of higher education. *Interactive Technology and Smart Education*, 18(3), 403-421.
- Prince, M. (2004). "Does Active Learning Work? A Review of the Research." *Journal of Engineering Education*, 93, 223–232.
- Simut, R., Simuț, C., Badulescu, D., & Badulescu, A. (2024). ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND THE MODELLING OF TEACHERS'COMPETENCIES. *Amfiteatru Economic*, 26(65), 181-200.
- Siswanto, D., & Yogyanto, N. (2024). Empowering Teacher Pedagogical Competencies through the Implementation of Deep Learning Approach Training. *JOELI: Journal of Educational and Learning Innovation*, 1(2), 170-179.
- Sølvik, R. M., & Glenna, A. E. (2022). Teachers' potential to promote students' deeper learning in whole-class teaching: An observation study in Norwegian classrooms. *Journal of Educational Change*, 23(3), 343-369.
- Wang, G., & Wang, Z. (2025). Utilising an Interactive Deep Learning Framework to Enhance the Effectiveness of Intelligent Teaching Practices. *Decision Making: Applications in Management and Engineering*, 238-255.
- Wu, J. (2022). Construction of primary and secondary school teachers' competency model based on improved machine learning algorithm. *Mathematical Problems in Engineering*, 2022(1), 6439092.
- Yang, L., Wang, Q., Zheng, B., Li, X., Ma, X., & Wang, T. (2024). Assessing Digital Teaching Competence: An Approach for International Chinese Teachers Based on Deep Learning Algorithms. *Scalable Computing: Practice and Experience*, 25(1), 495-509.
- Zhou, Q., Zhang, H., & Li, F. (2024). The impact of online interactive teaching on university students' deep learning—The perspective of self-determination. *Education sciences*, 14(6), 664.
- Zou, D., Xie, H., & Kohnke, L. (2025). Navigating the Future: Establishing a Framework for Educators' Pedagogic Artificial Intelligence Competence. *European Journal of Education*, 60(2), e70117.