JUPAMU
Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin
Vol. 2, No. 1, Oktober, 2026, pp. 267 – 280
e-ISSN: 3123-5190
https://doi.org/10.66031/jupamu.v2i1.850

Adaptasi Aktivitas Buku Teks menjadi Permainan Kelompok dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di MAN Kota Palangka Raya

Najwa Rizki Amalia*[1], Ria Rafika[2], Akhmad Ali Mirza[3]
[1,2,3] UINPalangka Raya, Palangka Raya, Indonesia
Corresponding e-mail: najwarizki2311120019@uin-palangkaraya.ac.id

Received: 26-10-2026 | *Accepted: 29-10-2026* | *Published: 31-10-2026*

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dalam program MBKM Asistensi Mengajar di MAN Kota Palangka Raya dilaksanakan sebagai alternatif pengembangan aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris melalui adaptasi latihan buku teks menjadi permainan kelompok. Kegiatan ini bertujuan mendeskripsikan proses adaptasi Whilst-listening Activity 3 dan Post-listening Activity 5 pada Unit 1 Be Good on Social Media dalam buku Pathway to English for SMA/MA Grade XI. Metode yang digunakan adalah pendampingan pembelajaran berbasis permainan dengan melibatkan 73 peserta didik kelas XI-B dan XI-C selama 135 menit. Aktivitas menyimak diadaptasi melalui kartu pernyataan dan pertukaran informasi, sedangkan aktivitas pascamenyimak dikembangkan melalui pencarian kartu, klasifikasi komentar Friendly dan Rude, pencocokan komentar dengan kalimat koreksi, serta praktik ungkapan yang lebih santun. Hasil kegiatan berupa rancangan permainan kelompok dan media pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan menyimak, pemahaman kosakata, kolaborasi, dan kesantunan berbahasa dalam komunikasi digital. Keunggulan kegiatan terletak pada prosedur terstruktur dan penggunaan media konkret untuk mendukung penyelesaian tugas bersama. Namun, dampaknya terhadap hasil belajar dan sikap peserta didik belum dapat dipastikan karena tidak tersedia data evaluasi formal. Kegiatan ini dapat menjadi alternatif adaptasi latihan buku teks dengan pengembangan evaluasi yang lebih sistematis pada pelaksanaan selanjutnya.

Kata Kunci: *Pengabdian kepada Masyarakat; Asistensi Mengajar; Permainan Kelompok; Pembelajaran Bahasa Inggris; Kesantunan Digital*

Amalia, N. R., Rafika, R., & Mirza, A. A. (2026). Adaptasi Aktivitas Buku Teks menjadi Permainan Kelompok dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di MAN Kota Palangka Raya. *JUPAMU: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin, 2(1)*, 267-280. https://doi.org/10.66031/jupamu.v2i1.850

Copyright ©2026 to the Author. Published by CV. Ihsan Cahaya Pustaka
This is an open access article under the CC-BY-SA license

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMA/MA perlu memberi peserta didik kesempatan untuk memahami informasi, menggunakan bahasa sesuai konteks, serta mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi (Arum et al., 2025). Tujuan tersebut dapat dicapai melalui aktivitas pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif dan kerja sama antarpeserta didik (Wildayani, 2024). Aktivitas kelompok yang

dirancang selaras dengan tujuan pembelajaran juga dapat mengintegrasikan komunikasi, kreativitas, berpikir kritis, dan kolaborasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Marwa et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan aktivitas pembelajaran yang terstruktur dan sesuai dengan materi merupakan aspek penting dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris.

Salah satu sumber yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan aktivitas tersebut ialah buku teks pelajaran. Buku teks menyediakan materi dan latihan sebagai dasar pembelajaran, sementara prosedur pengerjaan dan media pendukungnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan. Salah satu alternatifnya adalah mengadaptasi latihan menjadi permainan kelompok. Tinjauan sistematis mengenai gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan berpotensi mendukung pembelajaran, tetapi penerapannya perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran dan karakteristik aktivitas (Zhang & Hasim, 2023). Tinjauan lain mengulas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris berdasarkan bukti empiris, termasuk peluang dan keterbatasannya (Chan & Lo, 2024). Kajian-kajian tersebut menjadi landasan untuk mempertimbangkan permainan kelompok sebagai alternatif pelaksanaan latihan dalam buku teks, tanpa menganggap bahwa penggunaan permainan secara otomatis meningkatkan hasil belajar.

Dalam pembelajaran keterampilan menyimak, aktivitas kolaboratif memberi peserta didik kesempatan untuk mendiskusikan informasi dari audio dan membandingkan pemahaman mereka. Penelitian mengenai collaborative listening dalam pembelajaran bahasa Inggris menunjukkan bahwa kolaborasi dan penggunaan materi audio relevan untuk mendukung pemahaman menyimak (Shamsi & Bozorgian, 2024). Prinsip ini dapat diterapkan melalui aktivitas yang memadukan penyimakan, pertukaran informasi, dan diskusi kelompok. Dengan demikian, latihan menyimak tidak hanya berfokus pada penentuan jawaban, tetapi juga mencakup proses berbagi informasi untuk menyelesaikan tugas bersama.

Selain keterampilan menyimak, konteks komunikasi digital dapat digunakan untuk membahas penggunaan bahasa yang sesuai dengan situasi dan tujuan komunikasi. Komentar di media sosial dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran untuk mengenali perbedaan antara ungkapan yang bersahabat dan yang tidak sopan, sekaligus berlatih menyampaikan pesan dengan lebih santun. Kajian tentang kesantunan bahasa dalam interaksi melalui WhatsApp menunjukkan

pentingnya strategi kesantunan untuk membangun komunikasi positif di lingkungan digital (Bustam et al., 2024). Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, materi ini dapat dikembangkan menjadi aktivitas yang memadukan pemahaman kosakata, interpretasi makna, klasifikasi komentar, dan penyusunan ulang kalimat. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik dapat mempelajari penggunaan bahasa sekaligus mempertimbangkan kesantunan dalam berkomunikasi.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dalam konteks program MBKM Asistensi Mengajar di MAN Kota Palangka Raya dengan memanfaatkan buku *Pathway to English for SMA/MA Grade XI* Th. M. Sudarwati dan Eudia Grace (2025), khususnya Unit 1 *Be Good on Social Media* pada halaman 3 untuk Activity 3 dan halaman 4 untuk Activity 5, yang diterbitkan oleh Erlangga. Sasaran kegiatan adalah 73 peserta didik yang terdiri atas 36 peserta didik kelas XI-B dan 37 peserta didik kelas XI-C, dengan alokasi waktu pembelajaran 3 × 45 menit atau 135 menit. Kegiatan berfokus pada adaptasi dua aktivitas buku teks, yaitu Whilst-listening, Activity 3 dan Post-listening, Activity 5, menjadi permainan kelompok. Aktivitas pertama berfokus pada pemahaman audio mengenai remaja, swafoto, dan penggunaan media sosial. Aktivitas kedua berfokus pada klasifikasi komentar menjadi Friendly dan Rude, pencocokan komentar tidak sopan dengan kalimat koreksi, serta praktik mengucapkan ungkapan yang lebih santun. Kedua aktivitas dipilih karena materi dan instruksi dalam buku teks memungkinkan pengembangan kegiatan berbasis kartu, pertukaran informasi, diskusi, dan penyelesaian tugas secara kolaboratif.

Permasalahan praktis yang menjadi fokus kegiatan ini adalah cara mengadaptasi latihan dalam buku teks menjadi permainan kelompok dengan prosedur terstruktur dan media yang sesuai, tanpa mengubah tujuan pembelajarannya. Fokus ini tidak berangkat dari asumsi bahwa kemampuan, motivasi, atau partisipasi peserta didik rendah, melainkan dari upaya mengembangkan alternatif pelaksanaan aktivitas buku teks. Pada aktivitas pertama, latihan menyimak diadaptasi menggunakan kartu pernyataan dan pertukaran informasi antarpeserta didik untuk memeriksa lima pernyataan berdasarkan audio. Pada aktivitas kedua, latihan komentar media sosial dikembangkan menjadi permainan mencari, mengklasifikasikan, dan mencocokkan kartu, yang dilanjutkan dengan pembahasan makna dan kosakata serta praktik menyusun kalimat koreksi. Kedua adaptasi tersebut mempertahankan materi utama buku teks sekaligus menghadirkan mekanisme kerja kelompok yang lebih terstruktur.

Pendekatan ini sejalan dengan kajian terdahulu tentang penggunaan aktivitas kelompok dalam pembelajaran Bahasa Inggris, yang menempatkan komunikasi dan kolaborasi sebagai bagian dari proses pembelajaran (Marwa et al., 2024).

Berdasarkan konteks tersebut, kegiatan PkM ini bertujuan mendokumentasikan dan mendeskripsikan proses adaptasi dua aktivitas buku teks menjadi permainan kelompok dalam pembelajaran Bahasa Inggris di MAN Kota Palangka Raya. Kontribusi praktisnya mencakup contoh prosedur pelaksanaan, pengorganisasian kelompok, serta pemanfaatan media berupa kartu pernyataan, kartu kategori, kartu komentar, dan kartu koreksi. Dokumentasi ini diharapkan menjadi alternatif bagi pendidik untuk mengembangkan latihan dalam buku teks menjadi aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Dengan bertumpu pada kajian empiris tentang gamifikasi dan pembelajaran kolaboratif, artikel ini berfokus pada penerapan dan dokumentasi adaptasi aktivitas dalam praktik pengabdian, bukan pada pengujian hipotesis, pengukuran efektivitas, atau klaim peningkatan hasil belajar peserta didik.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan melalui metode pendampingan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dengan mengadaptasi aktivitas dalam buku Pathway to English for SMA/MA Grade XI karya Th. M. Sudarwati dan Eudia Grace terbitan Erlangga tahun 2025, khususnya Unit 1 *Be Good on Social Media.* Kegiatan merupakan bagian dari program MBKM Asistensi Mengajar mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Inggris di MAN Kota Palangka Raya. Sasaran kegiatan adalah peserta didik kelas XI-B dan XI-C dengan alokasi waktu 3 × 45 menit (135 menit). Pelaksanaan mengacu pada Kurikulum Cinta dan pendekatan Pembelajaran Mendalam melalui aktivitas kolaboratif yang melibatkan pemahaman informasi, penggunaan bahasa yang santun, dan kerja sama antarpeserta didik.

Pelaksanaan kegiatan mencakup dua aktivitas yang diadaptasi menjadi permainan kelompok. Dalam aktivitas Whilst-listening–Activity 3, peserta didik dibagi menjadi lima kelompok dengan menggunakan kertas bernomor. Setiap kelompok menerima satu kartu berisi pernyataan tentang remaja yang mengambil foto selfie dan mengunggahnya ke media sosial. Perwakilan dari setiap kelompok berkumpul untuk mendengarkan audio, lalu kembali ke kelompok masing-masing untuk menyampaikan informasi yang diperoleh. Anggota kelompok kemudian mendiskusikan jawaban, mencocokkannya dengan informasi yang didengar, dan saling bertukar informasi

hingga dapat menentukan apakah masing-masing dari lima pernyataan disebutkan dalam audio. Adaptasi ini mengubah latihan menyimak menjadi permainan pertukaran informasi yang menekankan diskusi dan penyelesaian tugas secara kolaboratif.

Pada aktivitas Post-listening–Activity 5, peserta didik mengikuti permainan mencari, mengelompokkan, dan mencocokkan kartu komentar media sosial. Media yang disiapkan terdiri atas 15 kartu Rude, 10 kartu Friendly, serta lima set kartu komentar dan kartu koreksi. Setiap set terdiri atas 5 kartu komentar bernomor 1-5 dan tiga kartu koreksi untuk komentar yang tergolong Rude, sehingga setiap kelompok memperoleh satu set untuk digunakan dalam permainan klasifikasi dan pencocokan komentar. Kartu-kartu tersebut disebarkan di beberapa lokasi tersembunyi di dalam kelas. Setiap kelompok mencari dan mengumpulkan kartu sesuai aturan permainan, lalu melaporkan hasil pencarian dan mempresentasikan kartu yang diperoleh. Setelah itu, peserta didik mengartikan komentar dan kalimat koreksi, mengelompokkan komentar ke dalam kategori Friendly atau Rude, serta mencocokkan komentar tidak sopan dengan kalimat koreksi yang tepat. Guru membantu menjelaskan kosakata atau ungkapan yang sulit dipahami. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan praktik mengucapkan kalimat koreksi, penyimpulan materi, dan refleksi pembelajaran.

Bahan dan media yang digunakan dalam kedua aktivitas mencakup buku ajar, audio pembelajaran, perangkat pemutar audio, kertas bernomor, kartu pernyataan, kartu kategori Friendly dan Rude, kartu komentar, serta kartu koreksi. Setiap kelas dibagi menjadi lima kelompok: empat kelompok masing-masing beranggotakan tujuh peserta didik, sedangkan satu kelompok beranggotakan delapan peserta didik. Media tersebut menunjang kegiatan menyimak, bertukar informasi, mencari kartu, mengklasifikasikan komentar, dan mencocokkan ungkapan secara kolaboratif.

Ketercapaian tujuan kegiatan ditinjau melalui indikator yang sesuai dengan setiap aktivitas. Dalam aktivitas menyimak, indikatornya mencakup ketepatan kelompok dalam menentukan pernyataan yang disebutkan dalam audio serta terlaksananya pertukaran informasi. Dalam aktivitas komentar media sosial, indikatornya mencakup ketepatan mengklasifikasikan komentar, kesesuaian dalam mencocokkan komentar tidak sopan dengan kalimat koreksi, serta pelaksanaan praktik lisan. Diskusi, presentasi kelompok, penyelesaian tugas, dan refleksi dapat memberikan informasi deskriptif tentang proses pembelajaran jika didukung catatan atau dokumentasi pelaksanaan. Namun, karena tidak tersedia instrumen evaluasi

formal, skor hasil belajar, maupun data pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan, indikator tersebut tidak dapat digunakan untuk menyatakan persentase keberhasilan, peningkatan kemampuan, atau perubahan sikap peserta didik. Oleh karena itu, penilaian ketercapaian dibatasi pada bukti pelaksanaan kegiatan dan penyelesaian tugas yang terdokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

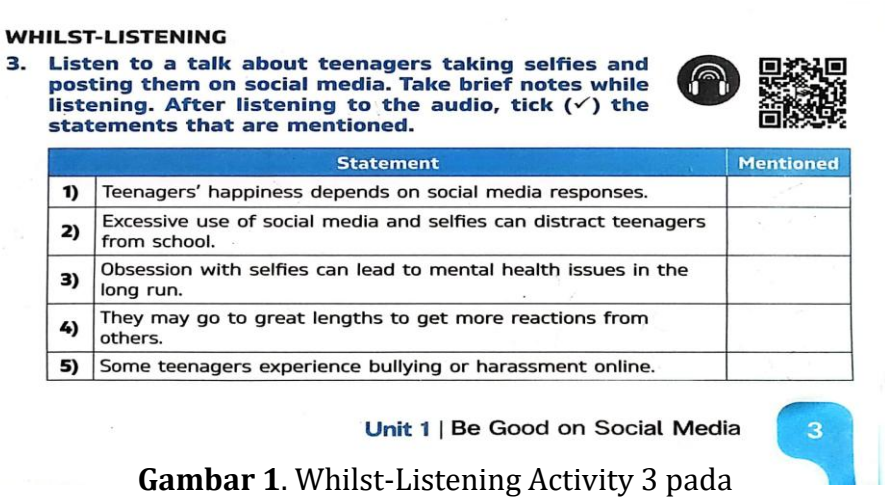
Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dalam program MBKM Asistensi Mengajar di MAN Kota Palangka Raya difokuskan pada adaptasi aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris dari buku Pathway to English for SMA/MA Grade XI, Unit 1 Be Good on Social Media, karya Th. M. Sudarwati dan Eudia Grace. Aktivitas yang diadaptasi meliputi Whilst-listening Activity 3 pada halaman 3 dan Post-listening Activity 5 pada halaman 4. Kedua aktivitas dikembangkan menjadi permainan kelompok dengan menggunakan kartu pernyataan, kartu komentar, kartu kategori, dan kartu koreksi. Adaptasi ini bertujuan menyediakan alternatif pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan menyimak dengan pemahaman dan penggunaan bahasa yang santun dalam komunikasi di media sosial.

Kegiatan dilaksanakan dengan melibatkan peserta didik kelas XI-B dan XI-C selama 3 × 45 menit (135 menit). Setiap kelas dibagi menjadi lima kelompok, yaitu empat kelompok yang masing-masing terdiri atas tujuh peserta didik dan satu kelompok yang terdiri atas delapan peserta didik. Media pembelajaran disiapkan untuk mendukung pembagian tugas, pertukaran informasi, pencarian kartu, klasifikasi komentar, dan pencocokan kalimat koreksi. Luaran utama kegiatan ini adalah rancangan permainan kelompok dan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam penyampaian materi Be Good on Social Media.

Adaptasi Aktivitas Whilst-listening Activity 3

Aktivitas pertama berfokus pada pemahaman informasi dari audio tentang remaja yang mengambil swafoto (selfie) dan mengunggahnya ke media sosial. Materi ini mencakup lima pernyataan tentang respons media sosial terhadap kebahagiaan remaja, gangguan penggunaan media sosial terhadap kegiatan sekolah, kemungkinan masalah kesehatan mental, upaya mendapatkan reaksi dari orang lain, serta perundungan atau pelecehan daring. Dalam buku ajar, peserta didik diminta menyimak audio, membuat catatan singkat, lalu menentukan pernyataan yang disebutkan. Pada

kegiatan ini, latihan tersebut diadaptasi menjadi permainan kartu pernyataan dan pertukaran informasi antarkelompok.



WHILST-LISTENING

3. Listen to a talk about teenagers taking selfies and posting them on social media. Take brief notes while listening. After listening to the audio, tick (✓) the statements that are mentioned.

	Statement	Mentioned
1)	Teenagers' happiness depends on social media responses.	
2)	Excessive use of social media and selfies can distract teenagers from school.	
3)	Obsession with selfies can lead to mental health issues in the long run.	
4)	They may go to great lengths to get more reactions from others.	
5)	Some teenagers experience bullying or harassment online.	

Unit 1 | Be Good on Social Media 3

Gambar 1. Whilst-Listening Activity 3 pada buku Pathway to English Unit 1

Pelaksanaan diawali dengan pembagian kertas bernomor untuk membentuk lima kelompok. Setiap kelompok memperoleh satu kartu pernyataan melalui perwakilannya. Para perwakilan berkumpul untuk menyimak audio dan menentukan apakah pernyataan yang menjadi tugas kelompoknya disebutkan dalam audio. Audio diputar agar peserta didik lain di kelas juga dapat mendengarkan. Setelah itu, perwakilan kembali ke kelompok masing-masing untuk menyampaikan informasi yang diperoleh. Anggota kelompok mendiskusikan jawaban dengan membandingkannya terhadap informasi yang mereka dengar sendiri. Selanjutnya, kelompok bertukar informasi hingga memperoleh jawaban untuk kelima pernyataan.



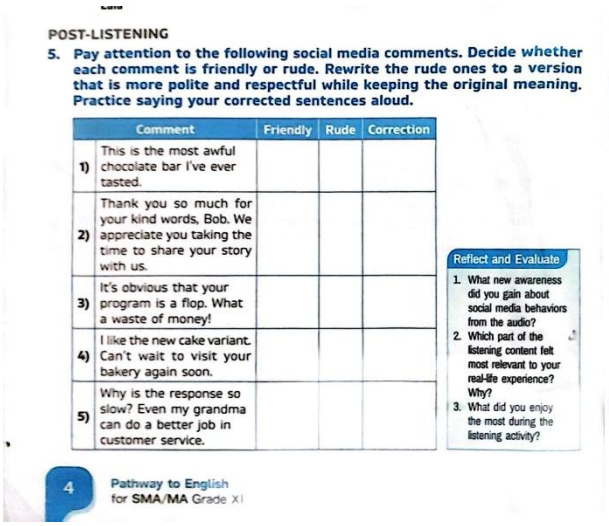
Gambar 2. Pelaksanaan Aktivitas Menyimak Melalui Kartu Pernyataan

Adaptasi tersebut menggabungkan kegiatan menyimak, penyampaian informasi, dan diskusi kelompok. Pembagian tugas kepada perwakilan memberikan struktur pada proses pengumpulan informasi, sedangkan pertukaran jawaban membantu kelompok melengkapi informasi yang diperlukan. Mekanisme ini relevan dengan pembelajaran menyimak kolaboratif, yang memanfaatkan interaksi antarpeserta didik untuk membandingkan pemahaman dan membangun pemahaman bersama terhadap materi audio (Shamsi & Bozorgian, 2024). Namun, relevansi tersebut merupakan landasan konseptual, bukan bukti bahwa kegiatan ini telah meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik.

Keunggulan kegiatan ini terletak pada pembagian tanggung jawab dan pertukaran informasi dalam penyelesaian tugas. Aktivitas ini mendorong peserta didik untuk menyimak audio dengan saksama, mengidentifikasi informasi yang relevan, dan menyampaikan informasi kepada anggota kelompok agar lima pernyataan dapat dijawab berdasarkan isi audio. Dengan demikian, kegiatan ini mengintegrasikan keterampilan menyimak dan kerja sama kelompok dalam proses pembelajaran.

Adaptasi Aktivitas Post-listening Activity 5

Aktivitas kedua berfokus pada pemahaman komentar di media sosial, pembedaan antara komentar yang bersahabat (friendly) dan tidak sopan (rude), serta penyusunan ulang komentar tidak sopan menjadi ungkapan yang lebih santun tanpa mengubah makna utamanya. Materi mencakup lima komentar tentang penilaian produk, tanggapan terhadap cerita seseorang, kritik terhadap suatu program, apresiasi terhadap produk toko roti, dan keluhan mengenai layanan pelanggan. Latihan tertulis ini diadaptasi menjadi permainan pencarian, klasifikasi, dan pencocokan kartu.



POST-LISTENING

5. **Pay attention to the following social media comments. Decide whether each comment is friendly or rude. Rewrite the rude ones to a version that is more polite and respectful while keeping the original meaning. Practice saying your corrected sentences aloud.**

	Comment	Friendly	Rude	Correction
1)	This is the most awful chocolate bar I've ever tasted.			
2)	Thank you so much for your kind words, Bob. We appreciate you taking the time to share your story with us.			
3)	It's obvious that your program is a flop. What a waste of money!			
4)	I like the new cake variant. Can't wait to visit your bakery again soon.			
5)	Why is the response so slow? Even my grandma can do a better job in customer service.			

Reflect and Evaluate

1. What new awareness did you gain about social media behaviors from the audio?
2. Which part of the listening content felt most relevant to your real-life experience? Why?
3. What did you enjoy the most during the listening activity?

Gambar 3. Post-Listening Activity 5 pada buku *Pathway to English* Unit 1.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan menyebarkan kartu di beberapa lokasi tersembunyi di dalam kelas tanpa sepengetahuan peserta didik. Guru menjelaskan jumlah dan jenis kartu yang harus dikumpulkan oleh setiap kelompok. Selanjutnya, peserta didik mencari kartu sesuai dengan instruksi dan melaporkan hasil pencarian kepada guru setelah seluruh kartu yang diperlukan terkumpul. Setiap kelompok kemudian mempresentasikan kartu yang ditemukan, mengartikan komentar dan kalimat koreksi, mengelompokkan komentar ke dalam kategori *Friendly* atau *Rude*, serta mencocokkan komentar yang tidak sopan dengan koreksi yang sesuai. Guru membantu menjelaskan kosakata atau ungkapan yang sulit dipahami. Kegiatan diakhiri dengan penyusunan kesimpulan dan refleksi mengenai penggunaan bahasa dalam komunikasi di media sosial.



Kartu Rude dan Kartu Friendly

Kartu Komentar

Kartu Koreksi

Gambar 3. Media Kartu Untuk Klasifikasi dan Koreksi Komentar Media Sosial

Penggunaan mekanisme permainan memvariasikan latihan kebahasaan melalui kegiatan pencarian kartu, kerja kelompok, dan penyelesaian tugas. Kajian sistematis mengenai gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing menunjukkan bahwa unsur permainan diterapkan pada berbagai keterampilan berbahasa, tetapi manfaatnya bergantung pada desain kegiatan dan konteks

penerapannya (Zhang & Hasim, 2023). Penelitian tentang persepsi peserta didik terhadap gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia juga melaporkan respons positif terhadap pendekatan tersebut (Putra & Priyatmojo, 2021). Temuan terdahulu ini mendukung relevansi permainan sebagai alternatif desain pembelajaran. Namun, temuan tersebut tidak membuktikan bahwa kegiatan di MAN Kota Palangka Raya telah meningkatkan motivasi atau hasil belajar, karena pengukuran terhadap perubahan tersebut belum tersedia.

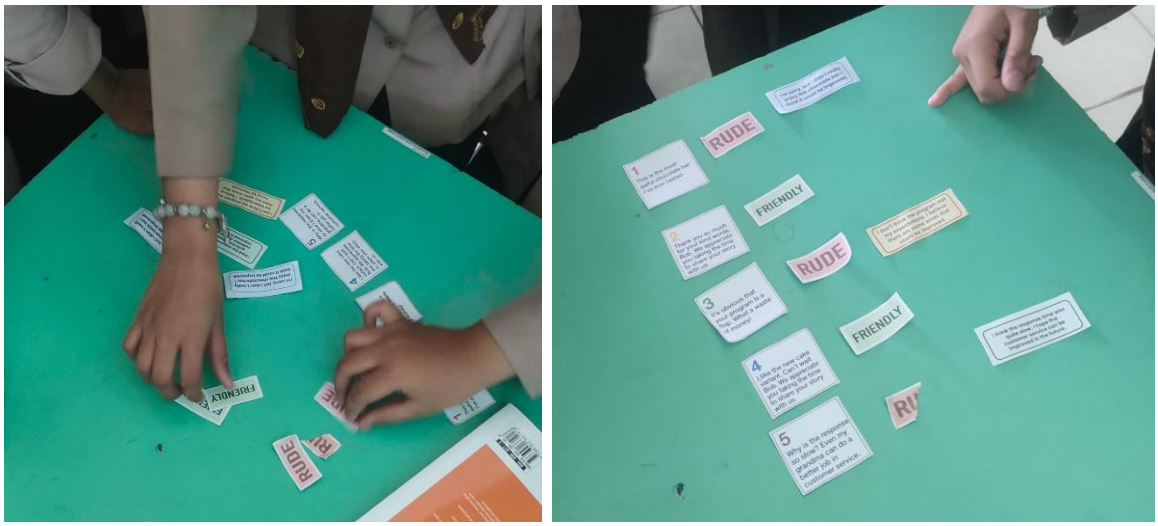


Gambar 4. Aktivitas Pencarian dan Diskusi Kartu Komentar dalam Kelompok

Dari aspek kebahasaan, aktivitas ini menuntut peserta didik untuk memahami makna komentar sekaligus cara penyampaiannya. Kritik dapat disampaikan dengan ungkapan yang merendahkan atau dirumuskan kembali dengan bahasa yang lebih santun tanpa menghilangkan inti pesan. Dengan demikian, tugas mengoreksi komentar menghubungkan pemahaman kosakata dengan penggunaan bahasa yang sesuai dengan konteks komunikasi. Pembahasan ini sejalan dengan konsep kewargaan digital, yang menekankan etika bermedia sosial, pemahaman terhadap konten, dan tanggung jawab dalam berinteraksi di ruang digital (Fatmawati & Habibah, 2023).

Kajian tentang kewargaan digital dalam konteks pendidikan di Indonesia juga membahas persepsi guru dan peserta didik terhadap kewargaan digital serta kesiapan mereka untuk berpartisipasi dalam lingkungan digital (Ananto & Ningsih, 2023). Sementara itu, kajian tentang kesantunan dan pengambilan keputusan moral remaja dalam interaksi daring menegaskan pentingnya pendidikan etika komunikasi digital (Harrison & Polizzi, 2022). Kedua kajian tersebut memperkuat relevansi penggunaan

komentar media sosial sebagai konteks pembelajaran bahasa. Namun, kegiatan ini belum dapat dinyatakan menghasilkan perubahan dalam kesadaran etis atau perilaku digital peserta didik karena aspek-aspek tersebut belum diukur secara khusus.



Gambar 5. Hasil Klasifikasi dan Pencocokan Komentar Media Sosial

Ketercapaian Tujuan, Keunggulan, dan Keterbatasan Kegiatan

Ketercapaian tujuan kegiatan dapat ditinjau dari luaran media, pelaksanaan aktivitas, partisipasi peserta didik, dan hasil belajar. Indikatornya mencakup ketepatan jawaban dalam kegiatan menyimak, klasifikasi komentar, serta koreksi kalimat. Namun, indikator tersebut hanya menjadi tolok ukur evaluasi, bukan bukti bahwa seluruh tujuan telah tercapai. Karena data skor, rekapitulasi jawaban, dan hasil evaluasi sebelum maupun sesudah kegiatan belum tersedia, peningkatan kemampuan atau motivasi maupun perubahan perilaku peserta didik belum dapat disimpulkan.

Keunggulan rancangan kegiatan terletak pada variasi aktivitas yang memadukan pertukaran informasi dalam kegiatan menyimak dengan pencarian kartu, pemahaman kosakata, klasifikasi komentar, dan koreksi kalimat pada tahap pascamenyimak. Kartu pernyataan dan diskusi kelompok dirancang untuk membuat kegiatan menyimak lebih menarik serta mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam memahami audio dan menyelesaikan tugas berdasarkan informasi yang didengar. Selain itu, kartu berfungsi sebagai media konkret untuk mengorganisasi tugas kelompok.

Aspek yang perlu diperhatikan meliputi ketepatan peserta didik dalam memahami dan menyampaikan informasi dari audio, kejelasan instruksi, keteraturan media, serta ketepatan pencocokan kartu agar aktivitas tetap berorientasi pada tujuan

kebahasaan. Aspek-aspek tersebut merupakan pertimbangan dalam desain dan evaluasi, bukan klaim bahwa kendala telah terjadi selama kegiatan.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) melalui program MBKM Asistensi Mengajar di MAN Kota Palangka Raya mengadaptasi dua aktivitas dari buku *Pathway to English for SMA/MA Grade XI*, karya Th. M. Sudarwati dan Eudia Grace (2025), Unit 1, *Be Good on Social Media*, menjadi permainan kelompok berbasis kartu pernyataan, komentar, kategori, dan koreksi. Adaptasi ini menawarkan alternatif pembelajaran bahasa Inggris yang mengintegrasikan keterampilan menyimak, pertukaran informasi, kolaborasi, penguasaan kosakata, serta penggunaan ungkapan santun dalam komunikasi digital. Penggunaan media konkret dan prosedur permainan yang terstruktur menjadi keunggulan kegiatan karena memberi ruang bagi siswa untuk menyelesaikan tugas secara kolaboratif sekaligus menerapkan bahasa dalam konteks yang relevan dengan kehidupan mereka.

Potensi pedagogis kegiatan ini belum dapat disamakan dengan efektivitas pembelajaran yang terukur. Ketiadaan data evaluasi formal membatasi penarikan kesimpulan mengenai pencapaian hasil belajar serta perubahan kemampuan dan sikap siswa. Pengembangan selanjutnya perlu mengintegrasikan instrumen evaluasi yang terukur, dokumentasi hasil kerja kelompok, dan penilaian terhadap ketepatan jawaban, penguasaan kosakata, serta penggunaan ungkapan santun. Langkah tersebut diperlukan untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran secara sistematis sekaligus menyediakan dasar evaluatif bagi penyempurnaan permainan. Dengan pendekatan ini, adaptasi aktivitas buku teks tidak hanya menjadi variasi pembelajaran yang menarik, tetapi juga dapat dikembangkan sebagai praktik pedagogis yang terarah dan dapat dievaluasi

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada MAN Kota Palangka Raya sebagai tempat pelaksanaan program MBKM Asistensi Mengajar, siswa kelas XI-B dan XI-C atas partisipasinya dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, Ria Rafika, S.Pd., Gr. selaku guru pamong, Akhmad Ali Mirza, M.Pd. selaku dosen pembimbing, UIN Palangkaraya, serta panitia MBKM Asistensi Mengajar atas dukungan dan bimbingan yang diberikan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, I. N., Hakiki, R., & Murniati, S. (2025). Sosialisasi Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal untuk Penguatan Literasi dan Numerasi Guru Era Digital. *JUPAMU: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, *1*(1), 1-12. https://doi.org/10.66031/jupamu.v1i1.25

Ananto, P., & Ningsih, S. K. (2023). An examination of Indonesian teachers' and students' perception and level of digital citizenship. Heliyon, 9(8), Article e18987. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e18987

Arum, V. P., Ifrianti, S., & Puspita, N. (2025). Teaching English as a foreign language through Merdeka curriculum framework: The four C's (critical thinking, communication, collaboration, and creativity). Journal of English Language Teaching and Learning, 6(2), 196–205. https://doi.org/10.18860/jetle.v6i2.32267

Bustam, M. R., Syihabuddin, & Saifullah, A. R. (2024). Analysis of language politeness in students and lecturer interactions on WhatsApp group: A pragmatic approach. Apollo Project: Jurnal Ilmiah Program Studi Sastra Inggris, 13(1), 65–78. https://doi.org/10.34010/apollo.v13i1.12399

Chan, S., & Lo, N. (2024). Enhancing EFL/ESL instruction through gamification: A comprehensive review of empirical evidence. Frontiers in Education, 9, Article 1395155. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1395155

Cindy, A. H., Pattipeilohy, P., Mirsa, N. R. P., Hakim, P. R., & Falenciah, A. N. (2026). Digitalisasi Berbasis Nilai: Pelatihan Kreativitas dan Etika Digital bagi Komunitas Sekolah di Era Industri 5.0. *JUPAMU: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, *1*(2), 137-148. https://doi.org/10.66031/jupamu.v1i2.54

Fatmawati, F., & Habibah, S. M. (2023). Aktualisasi praktik netizenship mahasiswa dalam good digital citizenship Indonesia. Pancasila: Jurnal Keindonesiaan, 3(1), 70–85. https://doi.org/10.52738/pjk.v3i1.120

Fatqurhohman, F., Sagita, L., Hidayati, W., & Utomo, N. W. (2025). STEM education research in Indonesia: A literature review. JINEA: Journal of Innovation in Education and Learning, 9(2), 23–46. https://doi.org/10.22460/jinea.v9i2.p223-246

Harrison, T., & Polizzi, G. (2022). (In)civility and adolescents' moral decision making online: Drawing on moral theory to advance digital citizenship education. Education and Information Technologies, 27, 3277–3297. https://doi.org/10.1007/s10639-021-10710-0

Hidayati, N., Fatqurhohman, F., Rusli, M., & Makrus, M. H. (2025). Pemberdayaan Guru SMK Muhammadiyah Tegaldlimo dalam Mengimplementasikan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Era Digital. *JUPAMU: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, *1*(1), 13-24. https://doi.org/10.66031/jupamu.v1i1.26

Marwa, M., Nurfaisal, N., Mualiardi, M., Awal, R., & Irawan, H. (2024). Enhancing 21st century skills in the EFL classroom: Exploring teachers' implementation of

group activities and assignments. AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 16(2), 1740–1756. https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.5355

Putra, P. P., & Priyatmojo, A. S. (2021). Students' perception toward gamification applied in English language classroom. ELT Forum: Journal of English Language Teaching, 10(1), 21–29. https://doi.org/10.15294/elt.v10i1.40558

Shamsi, E., & Bozorgian, H. (2024). Collaborative listening using multimedia through metacognitive instruction: A case study with less-skilled and more-skilled EFL learners. Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education, 9, Article 25. https://doi.org/10.1186/s40862-023-00248-8

Sudarwati, T. M., & Grace, E. (2025). Be Good on Social Media. In *Pathway to English for SMA/MA Grade XI* (pp. 3-4). Penerbit Erlangga.

Wildayani, G. (2024). Peningkatan kemampuan komunikasi dan kolaborasi dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan CAPS di SMP. Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, 8(3), 1241–1272. https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i3.1664

Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. Frontiers in Psychology, 13, Article 1030790. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790