

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA INGGRIS MELALUI BIMBINGAN BELAJAR INTERAKTIF (English Club) Di SMA St. ANTONIUS BANGUN MULIA MEDAN

**Juni Agus Simaremare, S.Pd., M.Si.¹, Kosmas Parmonangan Pane², Devi Ansani C.
Sinaga³,**

Debora Sartika Barasa⁴

^{1,2,3,4}Universitas HKBP Nommensen Medan

Jl. Sutomo No.4A, Perintis, Kec. Medan Tim., Kota Medan, Sumatera Utara 20235

e-mail: juni.simaremare@uhn.ac.id, kosmasparmonangan.pane@student.uhn.ac.id,
deviansanichristina.sinaga@student.uhn.ac.id, deborasartika.barasa@student.uhn.ac.id

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat (PKM) merupakan wujud nyata dari tanggung jawab institusi pendidikan dalam memberikan kontribusi yang berarti bagi masyarakat melalui berbagai kegiatan yang bermanfaat. Tujuan utama PKM adalah memberdayakan masyarakat, meningkatkan taraf hidup, serta memperluas wawasan dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Program ini mengusung metode pembelajaran yang menarik dan efektif, dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris dalam keseharian mereka. Metode storytelling adalah pendekatan yang mengintegrasikan cerita dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Dalam metode ini, siswa diminta untuk membuat dan menceritakan cerita berdasarkan tema yang diberikan atau pengalaman pribadi mereka. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya mengasah keterampilan berbicara mereka, tetapi juga merangsang kreativitas dalam menyusun alur cerita yang menarik. Teknik ini memungkinkan siswa untuk lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan, serta melatih kemampuan mereka dalam berbicara dengan ekspresi dan intonasi yang tepat. Storytelling juga memberi kesempatan bagi siswa untuk berimajinasi dan mengekspresikan ide-ide mereka dalam bentuk narasi yang kreatif. Pelaksanaan English Club di SMA Antonius Bangun Mulia Medan menunjukkan dampak positif dalam peningkatan kemampuan berbahasa Inggris dan soft skills siswa. Diperlukan kerjasama yang berkelanjutan antara siswa, guru, dan orang tua untuk memastikan keberlangsungan dan kesuksesan klub ini. Dengan perbaikan dan inovasi yang berkelanjutan, English Club dapat menjadi salah satu kekuatan dalam pendidikan bahasa Inggris di sekolah.

Kata kunci: PKM, Storytelling, English Club, Soft Skills, dan Pendidikan Interaktif

1. PENDAHULUAN

SMA St. Antonius Bangun Mulia merupakan lembaga pendidikan yang memegang peran penting dalam membentuk generasi muda yang berkualitas dan siap bersaing di era global. Sekolah ini bukan hanya tempat untuk menimba ilmu pengetahuan, tetapi juga menjadi ruang bagi para siswa untuk mengenal jati diri, menggali potensi, dan mempersiapkan masa depan. Namun demikian, dalam praktiknya, masih banyak tantangan yang dihadapi, terutama dalam hal penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional yang kini menjadi kunci dalam membuka berbagai peluang akademik maupun profesional.

Di tengah derasnya arus globalisasi dan tuntutan dunia kerja yang semakin kompetitif, kemampuan berbahasa Inggris tidak lagi menjadi nilai tambah semata, melainkan kebutuhan

yang mendesak. Sayangnya, sebagian besar siswa di SMA St. Antonius Bangun Mulia masih mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan berbicara (speaking) dan menulis (writing) dalam bahasa Inggris. Hal ini menjadi kendala yang signifikan dalam mengembangkan kapasitas diri dan daya saing mereka di kancah yang lebih luas. Di sisi lain, potensi besar yang dimiliki siswa dalam bidang seni dan kreativitas sering kali belum tergalai secara optimal, karena fokus utama pembelajaran masih terpusat pada capaian akademik formal.

Berangkat dari permasalahan tersebut, lahirlah sebuah gagasan inovatif dalam bentuk program "Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris dan Pengembangan Bakat Siswa SMA melalui Les Tambahan dan Kegiatan Kreatif". Program ini dirancang tidak sekadar sebagai kegiatan tambahan, tetapi sebagai gerakan pembelajaran yang menyenangkan, inspiratif, dan memberdayakan siswa secara holistik. Tujuannya adalah menciptakan atmosfer belajar yang mampu membangkitkan semangat, rasa percaya diri, dan keinginan siswa untuk berkembang, baik dalam kemampuan berbahasa Inggris maupun dalam ekspresi bakat dan kreativitas mereka.

Melalui pendekatan pembelajaran interaktif seperti role-play, storytelling, dan diskusi kelompok, program ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berkomunikasi dan berpikir kritis. Kegiatan seperti drama, creative writing, hingga kompetisi storytelling menjadi wadah untuk melatih keterampilan berbahasa sekaligus menyalurkan minat dan bakat seni yang mereka miliki. Dengan begitu, proses belajar menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna.

Tidak kalah penting, program ini juga memaksimalkan pemanfaatan sarana yang ada di sekolah seperti ruang kelas dan perpustakaan, agar menjadi pusat kegiatan yang produktif dan inspiratif. Pentas drama dan lomba-lomba kreatif diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa, tetapi juga membentuk karakter melalui kerja sama tim, komunikasi yang efektif, serta keberanian dalam menyampaikan ide dan gagasan di hadapan publik.

Lebih dari sekadar peningkatan kompetensi akademik, program ini dirancang untuk membentuk ekosistem pendidikan yang mendorong siswa untuk tumbuh menjadi pribadi yang literat, percaya diri, dan siap menghadapi tantangan zaman. Dengan menciptakan ruang bagi siswa untuk berekspresi dan berkolaborasi, program ini menumbuhkan solidaritas antarindividu sekaligus mempererat hubungan antara SMA St. Antonius Bangun Mulia dengan institusi pendidikan tinggi, dalam hal ini Universitas HKBP Nommensen Medan, sebagai mitra strategis dalam memajukan kualitas pendidikan di daerah.

Melalui semangat kolaboratif dan pendekatan yang humanis, diharapkan program ini dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan — tidak hanya bagi para siswa secara individu, tetapi juga bagi lingkungan sekolah secara keseluruhan, sebagai bagian dari upaya kolektif dalam menciptakan generasi muda yang cerdas, kreatif, dan berdaya saing tinggi.



Gambar 1. Pengabdian

2. METODE PENGABDIAN

Metode drama juga yang sering dikenal dengan nama role play, melibatkan siswa dalam kegiatan bermain peran di mana mereka berlatih berbicara dalam konteks yang lebih hidup dan realistis. Dalam metode ini, siswa akan diberi skenario tertentu, seperti berinteraksi di restoran, di bandara, atau dalam situasi pekerjaan, dan mereka akan berperan sebagai karakter-karakter dalam skenario tersebut. Metode drama ini mendorong siswa untuk berpikir secara kritis, mengasah kemampuan berbicara dalam situasi yang berbeda, dan lebih mudah menyesuaikan diri dalam berbicara bahasa Inggris secara alami. Dengan bermain peran, siswa dapat mengatasi hambatan bahasa dan lebih percaya diri berbicara dalam berbagai konteks sosial.

Metode menulis kreatif dirancang sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis mereka dalam bahasa Inggris. Dalam sesi ini, siswa diberikan kebebasan untuk menulis berbagai jenis teks, seperti cerita pendek, esai reflektif, artikel opini, maupun narasi berdasarkan tema yang telah ditentukan. Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, di mana mereka tidak hanya melatih aspek teknis dalam menulis, tetapi juga diajak untuk menuangkan pikiran, pengalaman, dan imajinasi mereka dalam bentuk tulisan yang bermakna.

Dengan menulis secara kreatif, siswa belajar untuk menyusun ide secara logis, membangun alur cerita yang koheren, serta mengekspresikan gagasan secara jelas dan terstruktur. Tidak sedikit dari mereka yang awalnya merasa canggung menulis dalam bahasa Inggris, namun melalui pendekatan yang lentur dan mendukung ini, mereka mulai menikmati proses menulis sebagai sarana ekspresi diri. Dalam suasana kelas yang inklusif, karya-karya siswa juga dipresentasikan dan didiskusikan bersama, sehingga mereka belajar memberikan serta menerima umpan balik secara konstruktif.

Lebih dari sekadar peningkatan kemampuan linguistik, metode ini juga berdampak pada pembentukan karakter siswa. Menulis secara kreatif melatih mereka untuk berpikir kritis, jujur terhadap pengalaman pribadi, dan terbuka terhadap perspektif baru. Kegiatan ini membangun kepercayaan diri, rasa tanggung jawab terhadap hasil karya, serta mendorong rasa empati saat membaca dan menanggapi tulisan teman sekelas mereka. Dalam jangka panjang, keterampilan ini menjadi bekal penting yang tidak hanya berguna di ranah akademik, tetapi juga dalam komunikasi sosial dan profesional.

Seiring dengan perkembangan teknologi, program pembelajaran bahasa Inggris diintegrasikan dengan berbagai perangkat dan platform digital untuk mendukung pengalaman belajar siswa secara lebih fleksibel dan modern. Penggunaan teknologi dalam program ini tidak sekadar sebagai pelengkap, tetapi sebagai elemen integral yang memperkaya metode pengajaran dan pembelajaran.

Melalui aplikasi pembelajaran dan platform online, siswa dapat mengakses materi di luar jam pelajaran reguler, melakukan latihan berulang, dan memperkuat keterampilan bahasa Inggris mereka secara mandiri. Aplikasi seperti Duolingo atau Quizlet menjadi alat bantu yang sangat efektif dalam memperluas kosakata, memahami struktur kalimat, serta melatih kecepatan dan akurasi dalam pemahaman bahasa. Fitur gamifikasi yang dimiliki aplikasi-aplikasi ini juga menambah elemen kesenangan dan tantangan, yang membuat siswa lebih konsisten dalam berlatih.

Selain itu, penggunaan Google Classroom atau platform sejenis memfasilitasi pengumpulan tugas, pembagian materi tambahan, hingga forum diskusi daring yang memungkinkan interaksi antara guru dan siswa di luar kelas. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih terbuka, komunikatif, dan terdokumentasi dengan baik. Guru dapat

memberikan umpan balik secara langsung pada hasil pekerjaan siswa, sementara siswa memiliki keleluasaan untuk mengeksplorasi topik lebih dalam dengan sumber yang lebih luas.

Pengintegrasian teknologi ini juga memiliki dimensi strategis jangka panjang. Di era digital seperti sekarang, kemampuan untuk belajar dan bekerja dalam ekosistem teknologi menjadi keterampilan esensial. Oleh karena itu, membiasakan siswa dengan perangkat digital dan aplikasi pembelajaran sejak dini merupakan langkah penting dalam membentuk kompetensi abad 21. Siswa diajak untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga menjadi pembelajar yang mandiri, adaptif, dan siap menghadapi tantangan global.

Secara keseluruhan, kombinasi antara metode menulis kreatif dan pemanfaatan teknologi telah memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris. Siswa tidak hanya mengalami peningkatan dalam aspek teknis bahasa, tetapi juga dalam hal kepercayaan diri, kreativitas, dan literasi digital. Program ini membuktikan bahwa dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran bahasa dapat menjadi proses yang menyenangkan, relevan, dan membangun fondasi yang kuat bagi siswa dalam menghadapi masa depan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

English Club di SMA St. Antonius Bangun Mulia Medan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa melalui berbagai kegiatan interaktif dan konstruktif. Melalui proposal ini, diharapkan akan ada pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya bahasa Inggris sebagai alat komunikasi global dan kunci untuk berbagai kesempatan di masa depan. English Club menjadi platform penting dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global. Mengingat perlunya penguasaan bahasa Inggris di dunia kerja dan pendidikan tinggi, keberadaan klub ini sangat strategis serta Dukungan dari pihak sekolah, guru, dan orang tua juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan English Club, melibatkan berbagai pihak dalam kegiatan klub dapat memperluas jaringan dan sumber daya.

Selain kegiatan utama seperti storytelling, menonton drama berbahasa Inggris, dan latihan melalui aplikasi Duolingo, siswa juga dilibatkan dalam berbagai aktivitas penunjang lainnya seperti diskusi kelompok dan presentasi singkat. Aktivitas-aktivitas ini dirancang untuk membiasakan siswa menggunakan bahasa Inggris secara aktif dalam konteks nyata dan menyenangkan. Dengan menghadirkan suasana yang interaktif, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan sebagai partisipan aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini terbukti mampu menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam berbicara dan menyampaikan pendapat dalam bahasa Inggris.

Salah satu aspek yang paling mencolok dari kegiatan ini adalah meningkatnya antusiasme siswa selama program berlangsung. Mereka menunjukkan ketertarikan yang tinggi, bahkan banyak yang mengaku menantikan sesi-sesi pembelajaran berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa ketika proses belajar disajikan dalam bentuk yang variatif dan menyenangkan, siswa akan lebih termotivasi untuk terlibat. Beberapa siswa bahkan mulai berinisiatif untuk mempraktikkan bahasa Inggris dalam percakapan sehari-hari di lingkungan sekolah, baik dengan teman sekelas maupun dengan guru.

Evaluasi terhadap kegiatan ini dilakukan secara berkala, baik melalui observasi langsung oleh guru pembimbing maupun melalui umpan balik yang dikumpulkan dari siswa setelah setiap sesi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa mengalami peningkatan dalam kepercayaan diri mereka ketika berbicara menggunakan bahasa Inggris. Mereka juga merasa lebih mudah memahami materi karena disampaikan dengan cara yang relevan dan kontekstual. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang sering bersifat satu

arah, pendekatan interaktif ini memungkinkan siswa untuk memahami bahasa Inggris sebagai alat komunikasi yang hidup dan dinamis.

Selain memberikan dampak positif pada aspek akademik, kegiatan ini juga memperkuat hubungan sosial antar siswa. Melalui kerja sama dalam kelompok kecil, mereka belajar untuk saling mendengarkan, menghargai pendapat orang lain, dan membangun ide bersama. Keterampilan sosial ini sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang suportif, inklusif, dan nyaman bagi semua siswa. Bagi siswa yang sebelumnya cenderung pasif atau pemalu, kegiatan kelompok ini memberikan ruang aman untuk mulai tampil dan mengekspresikan diri.

Peran guru pembimbing sangat penting dalam mendampingi proses ini. Dengan dukungan fasilitas yang memadai seperti ruang belajar yang nyaman, akses ke media digital, serta bahan ajar yang menarik, kegiatan English Club menjadi semakin optimal. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator yang membimbing siswa dalam mengeksplorasi kemampuan mereka. Keberadaan guru yang aktif dan peduli juga menjadi faktor penting yang membuat siswa merasa didukung dan termotivasi untuk terus belajar.

Keberhasilan program ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut. Salah satu usulan strategis ke depan adalah melibatkan native speaker, baik secara langsung maupun melalui platform daring, agar siswa memiliki eksposur yang lebih luas terhadap aksen dan budaya berbahasa Inggris. Selain itu, program pertukaran budaya secara virtual dengan sekolah di luar negeri juga dapat menjadi alternatif yang menarik untuk memperkaya pengalaman siswa dalam berkomunikasi lintas budaya.

Melalui kegiatan seperti ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami bahasa sebagai kumpulan aturan tata bahasa, tetapi juga untuk menggunakannya secara kontekstual dalam kehidupan nyata. Mereka diajak untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, dan mengemukakan pendapat dengan percaya diri. Ini adalah keterampilan yang sangat dibutuhkan di era global saat ini, di mana kemampuan berkomunikasi dalam bahasa internasional dan keterampilan berpikir tingkat tinggi menjadi penentu kesuksesan di berbagai bidang.

Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya berhasil meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan karakter dan keterampilan sosial mereka. Siswa menjadi lebih percaya diri, mandiri, dan kolaboratif. Mereka juga mulai melihat bahasa Inggris bukan sebagai beban pelajaran, tetapi sebagai jembatan untuk membuka peluang baru di masa depan. Oleh karena itu, kegiatan semacam ini perlu terus didukung dan dikembangkan, agar menjadi bagian integral dari sistem pendidikan yang holistik dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Tabel 1. Kegiatan PKM di Kelas

Lokasi	Jumlah Siswa	Jenis Kegiatan	Keberhasilan (%)
Kelas	10 Orang	Perkenalan, Menonton Drama, Storytelling, Duolingo	85

1. Perkenalan (Introduction Session)

Kegiatan ini menjadi langkah awal yang sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan inklusif. Dalam sesi perkenalan, siswa diajak untuk memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris, baik secara lisan maupun tertulis. Selain memperkuat dasar kosakata sehari-hari, kegiatan ini bertujuan membangun kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris di depan umum. Ice-breaking games dan aktivitas interaktif lainnya juga digunakan untuk mencairkan suasana, membangun relasi antarsiswa, dan memotivasi mereka

agar tidak ragu berbicara dalam bahasa asing. Meski sederhana, sesi ini terbukti efektif sebagai fondasi yang kuat untuk kegiatan selanjutnya.

4. Menonton Drama Berbahasa Inggris

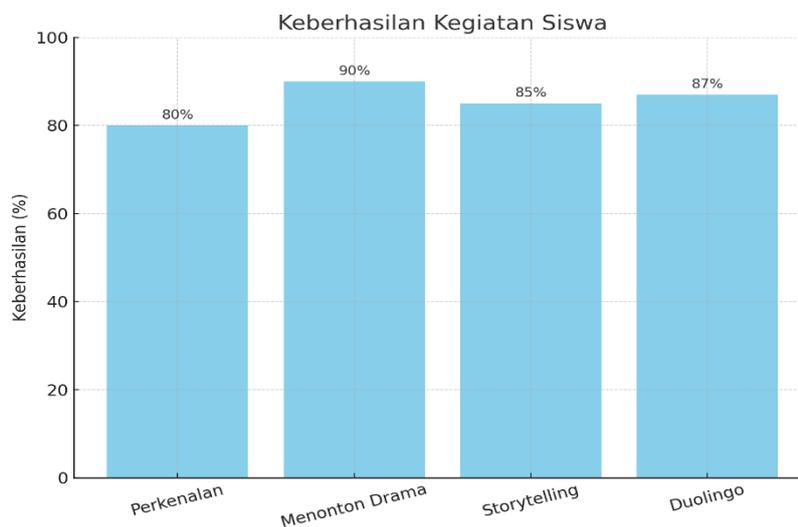
Kegiatan ini memanfaatkan media audiovisual sebagai sarana pembelajaran. Dengan menonton film atau cuplikan drama berbahasa Inggris, siswa dapat memperkaya kosakata, memahami konteks penggunaan bahasa, serta melatih kemampuan mendengarkan (*listening skill*). Beberapa siswa juga diminta untuk menuliskan kembali alur cerita atau menyampaikan ulang bagian favorit mereka dalam bahasa Inggris. Hal ini melatih kemampuan berpikir kritis dan mengekspresikan pendapat, sekaligus meningkatkan pemahaman budaya asing secara kontekstual.

5. Storytelling

Storytelling merupakan kegiatan yang sangat efektif untuk melatih kemampuan berbicara (*speaking*) dan menyusun narasi dalam bahasa Inggris. Kegiatan ini mendorong mereka untuk berpikir kreatif, memperkaya ekspresi bahasa, serta melatih intonasi dan pengucapan (*pronunciation*) secara natural. Beberapa siswa bahkan menampilkan cerita mereka dalam bentuk drama mini, yang memperkuat aspek kolaboratif dan performatif dari pembelajaran. Storytelling juga membantu membangun rasa percaya diri dan keberanian siswa untuk tampil di depan umum.

6. Duolingo Practice

Penggunaan aplikasi Duolingo sebagai bagian dari program ini bertujuan untuk memberikan latihan mandiri yang fleksibel dan menyenangkan. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk berlatih membaca, menulis, mendengar, dan berbicara dalam bahasa Inggris melalui serangkaian latihan berbasis *game*. Dengan sistem poin, tantangan harian, dan pelacakan kemajuan belajar, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar secara konsisten di luar jam kelas. Selain itu, Duolingo juga memberikan umpan balik langsung, sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan mereka dan memperbaikinya secara mandiri. Kegiatan ini membiasakan siswa dengan pembelajaran digital, yang sangat relevan dengan tuntutan pendidikan masa kini.



Gambar 2. Keberhasilan Kegiatan Siswa

Gambar di atas menyajikan diagram batang yang menunjukkan tingkat keberhasilan kegiatan siswa dalam program peningkatan kemampuan bahasa Inggris. Terdapat empat jenis kegiatan yang dievaluasi, yaitu:

1. Perkenalan – 80% keberhasilan
2. Menonton Drama – 90% keberhasilan
3. Storytelling – 85% keberhasilan
4. Duolingo – 87% keberhasilan

Dari grafik tersebut, terlihat bahwa kegiatan *Menonton Drama* memiliki tingkat keberhasilan tertinggi, yakni sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis audiovisual sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap bahasa Inggris. Kegiatan *Duolingo* dan *Storytelling* juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan tingkat keberhasilan masing-masing 87% dan 85%, mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi dan aktivitas kreatif seperti bercerita mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Sementara itu, kegiatan *Perkenalan*, meskipun memiliki tingkat keberhasilan paling rendah di antara keempatnya, tetap menunjukkan angka yang positif yaitu 80%, yang menandakan bahwa aktivitas pembuka ini cukup efektif sebagai fondasi awal bagi siswa untuk membangun rasa percaya diri dan kenyamanan dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Secara keseluruhan, grafik ini memperkuat temuan bahwa pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan interaktif mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan bahasa Inggris siswa, sekaligus menjaga semangat belajar mereka sepanjang program berlangsung.

4. SIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melalui English Club di SMA St. Antonius Bangun Mulia Medan berhasil meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dan soft skills siswa dengan metode interaktif seperti storytelling, role-play (drama), dan creative writing. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat keterampilan berbicara dan menulis, tetapi juga mendorong kreativitas, kepercayaan diri, serta kerja sama antarsiswa.

Penggunaan teknologi (seperti Duolingo dan Google Classroom) turut mendukung fleksibilitas pembelajaran, sementara kegiatan seperti lomba storytelling dan pentas drama memfasilitasi pengembangan bakat non-akademik. Kolaborasi antara sekolah, guru, orang tua, dan universitas menjadi kunci keberlanjutan program ini.

Dampak positif yang dicapai mencakup:

1. Peningkatan kemampuan berbahasa Inggris secara lisan dan tulisan.
2. Pengembangan kreativitas, public speaking, serta berpikir kritis.
3. Pembentukan lingkungan belajar yang menyenangkan dan motivasi belajar siswa.

Keberhasilan ini menunjukkan bahwa integrasi metode kreatif dan dukungan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris efektif untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global. English Club dapat menjadi model bagi penguatan pendidikan bahasa Inggris di sekolah lain.

5. SARAN

Agar program English Club dapat terus berkembang dan memberikan dampak yang lebih luas, disarankan untuk menambah variasi kegiatan seperti lomba pidato, debat, atau simulasi wawancara kerja dalam bahasa Inggris. Selain itu, sekolah dapat menjalin kerja sama dengan institusi atau komunitas yang bergerak di bidang bahasa Inggris, termasuk mengundang native speaker secara berkala untuk memberikan pelatihan atau sesi berbagi pengalaman. Penguatan motivasi belajar mandiri melalui media digital seperti podcast atau video pembelajaran juga bisa menjadi langkah lanjutan yang efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung kegiatan ini, khususnya kepada pihak sekolah SMA St. Antonius Bangun Mulia Medan yang telah memberikan fasilitas dan ruang bagi siswa untuk berkembang. Terima kasih juga kepada guru pembimbing dan rekan-rekan yang telah bekerja sama dalam pelaksanaan program ini. Dukungan dan partisipasi aktif dari para siswa menjadi kunci keberhasilan kegiatan English Club, semoga kegiatan ini dapat terus berlanjut dan memberi manfaat yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Kaltsum Honest Umami, d. (2015). Efektivitas Mata Kuliah Bahasa Inggris di PGSD Terhadap Keyakinan Dan Motivasi Mahasiswa Dalam Mengajar Bahasa Inggris SD. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol.2 (1).
2. Nurdiawati, D. (2017). Peranan Ekstrakurikuler ESCS (English Student Community Of Smansa) Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris SMA Negeri 1 Purwokerto.
3. Sari H.P, d. (2020). Kreasi Bahan Ajar Berkonsep Game Untuk Pembelajaran Ekstrakurikuler Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *Adimas Bela Negara*, 1 (2).
4. Intan Titis Sari, d. (2018). Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler English Club Sebagai Upaya Meningkatkan Speaking Skill Siswa Kelas V SD IT Nur Hidayah Surakarta.
5. Wallwork, A. (1997). *Discussions A-Z: Intermediate & Advanced*. Cambridge University Press.
6. Celce-Murcia, M. (2001). *Teaching English as a Second or Foreign Language* (3rd ed.). Heinle & Heinle.
7. Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching* (4th ed.). Harlow: Pearson Education Limited. (Referensi umum tentang teknik dan strategi pengajaran bahasa Inggris.)
8. Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press. (Referensi untuk pendekatan pembelajaran bahasa Inggris, seperti storytelling, role-play, dll.)
9. Isnaini. 2017. "Implementasi Kegiatan Ekstrakurikuler Bahasa Inggris Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sumberjati Kademangan Blitar". Skripsi. Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim.
10. Brown, H. D. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy* (2nd ed.). New York: Longman. (Referensi untuk metode pengajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris.)
11. ESL Base. (n.d.). ESL Club Resources. Diakses dari <https://www.eslbase.com/resources/>