

Peningkatan Kemampuan Berbahasa Inggris Siswa MAN 3 Sleman dengan Penerapan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) dalam Program “Mayoga Super English Day”

Developing English Proficiency of MAN 3 Sleman Students through Deep Learning Activities in the “Mayoga Super English Day” Program

Dwiansari Ramadhani ^{1*}

Roro Millatu Al Ghaniy ¹

Willy Prasetya ¹

Anandayu Suri Ardini ¹

Novi Indriyani ¹

Nandita Faiza ²

^{1*}Department of English Language Education, Islamic University of Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

²Department of Communication Science, Islamic University of Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

email:

dwiansari.ramadhani@uii.ac.id

Kata Kunci

Pembelajaran mendalam

Kemampuan berbicara bahasa

Inggris

Mayoga Super English Day

Keywords:

Deep learning

English speaking skill

Mayoga Super English Day

Received: May 2025

Accepted: July 2025

Published: February 2026

Abstrak

Program “Peningkatan Kemampuan Berbahasa Inggris Siswa dengan Penerapan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) dalam Program ‘Mayoga Super English Day’” di MAN 3 Sleman bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara (*speaking*) bahasa Inggris siswa, melalui tema *Traditional Games and Stories*. Kegiatan ini melibatkan 296 siswa kelas X dan 18 tutor dari Universitas Islam Indonesia. Dengan pendekatan *Deep Learning*, siswa diajak menggunakan bahasa Inggris dalam proses belajar yang sadar, bermakna, dan menyenangkan, sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap warisan budaya. Pendekatan ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka karena mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Program ini juga berfokus pada penguatan *soft skills*, terutama komunikasi dan berpikir kritis yang berlandaskan nilai-nilai keislaman. Melalui kegiatan dan pameran hasil karya, proyek ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa serta memperkuat kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan komunitas dalam menyiapkan generasi yang siap menghadapi tantangan global.

Abstract

The project “Developing English Proficiency of MAN 3 Sleman Students through Deep Learning Activities in the ‘Mayoga Super English Day’” at MAN 3 Sleman aims to strengthen students’ English competence, particularly in speaking, through the theme *Traditional Games and Stories*. The program involved 296 tenth-grade students and 18 tutors from Universitas Islam Indonesia. Employing a *Deep Learning* approach, the activities encouraged students to use English in conscious, meaningful, and engaging learning contexts while fostering an appreciation of cultural heritage. This approach aligns with the Merdeka Curriculum, emphasizing critical thinking, collaboration, and creativity. Additionally, the program highlights the development of soft skills, especially communication and critical thinking, grounded in Islamic values. Through a series of projects and exhibitions, the initiative seeks to enhance students’ confidence and promote active collaboration among schools, parents, and the surrounding community in preparing students to face global challenges.



© 2026 Dwiansari Ramadhani, Roro Millatu Al Ghaniy, Willy Prasetya, Anandayu Suri Ardini, Novi Indriyani, Nandita Faiza. Published by [Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya](https://journal.umpr.ac.id/index.php/pengabdianmu). This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v11i2.11338>

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di Indonesia dirancang untuk menjawab kebutuhan zaman dan tantangan global yang semakin kompleks, seperti perubahan masa depan yang sulit diprediksi dan permasalahan mutu pendidikan. Sebagai respon akan kebutuhan dan tantangan tersebut, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) telah mengintegrasikan pendekatan *Deep Learning* pada implementasi Kurikulum Merdeka. Pendekatan ini berfokus pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembarakan

How to cite: Ramadhani, D., Ghaniy, R. M. A., Prasetya, W., Ardini, A. S., Indriyani, N., Faiza, N. (2026). Peningkatan Kemampuan Berbahasa Inggris Siswa MAN 3 Sleman dengan Penerapan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) dalam Program “Mayoga Super English Day”. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, **11**(2), 590-599. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v11i2.11338>

(*joyful*) melalui pengembangan potensi kognitif, afektif, sosial, dan spiritual peserta didik secara holistik (Jamilatun *et al.*, 2025). Program penguatan Profil Lulusan menjadi salah satu komponen utama pada kerangka ini yang bertujuan untuk mencetak generasi muda yang berkarakter dan siap menghadapi tantangan di era global. Profil lulusan *Deep Learning* mencakup delapan dimensi utama, yaitu :

- 1) keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa;
- 2) kewargaan;
- 3) penalaran kritis;
- 4) kreativitas;
- 5) kolaborasi;
- 6) kemandirian;
- 7) kesehatan; dan
- 8) komunikasi.

Untuk mewujudkan kedelapan dimensi tersebut, tentunya diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif, mendalam, dan relevan kebutuhan abad ke-21. Model pembelajaran yang diterapkan idealnya tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga dimensi interpersonal dan intrapersonal (Levin, 2024). Salah satu prinsip *Deep Learning* yang didesain oleh (Weng *et al.*, 2022) dalam model pembelajarannya juga mengakomodasi aspek kognitif siswa, yang meliputi *memory* (ingatan), *comprehension* (pemahaman), *application* (aplikasi), *analyze* (analisis), *evaluation* (evaluasi), *creation* (kreasi). Dengan memperhatikan prinsip dan dimensi tersebut, salah satu kompetensi inti yang berperan penting dalam mendukung terbentuknya Profil Lulusan adalah penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional dan sarana komunikasi global. Meskipun demikian, pada kenyataannya di Indonesia masih banyak siswa yang menghadapi kendala dalam keterampilan berbicara (*speaking*) bahasa Inggris (Leky *et al.*, 2024; Riandini, 2025; Tristasari, 2025). Padahal, keterampilan ini berperan penting untuk berkomunikasi secara efektif (Parmawati, 2018). Para ahli juga menekankan bahwa *speaking* merupakan salah satu keterampilan penting untuk pelajar dari level sekolah sampai universitas (Ahmed *et al.*, 2027; Khatoony *et al.*, 2020). Meskipun demikian, proses pembelajaran di kelas cenderung berfokus pada hafalan kosakata dan struktur bahasa. Pembelajaran seperti ini dirasa kurang memberi ruang siswa untuk mengeksplorasi makna, refleksi kritis, dan penerapan bahasa dalam konteks autentik. Kondisi ini membuat keterampilan berbahasa siswa berkembang secara dangkal (*surface learning*), sehingga tidak berkelanjutan dan sulit diterapkan dalam kehidupan nyata. Proyek Peningkatan Kemampuan Berbahasa Inggris dengan Penerapan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) bagi siswa MAN 3 Sleman dirancang untuk menjawab tantangan ini. Proyek ini melibatkan 300 siswa kelas X dari MAN 3 Sleman dan 20 tutor dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Islam Indonesia (PBI UII). Melalui tema *Traditional Games and Stories*, siswa tidak hanya mempelajari Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran, tetapi menggunakannya untuk memahami, mengeksplorasi, dan merefleksikan warisan budaya. Pendekatan *Deep Learning* memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara holistik dengan mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman terdahulu, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta menumbuhkan motivasi dari dalam diri untuk belajar. Proyek ini juga menggunakan *Project-Based Learning* (PBL) sebagai metode utama. Menurut Thomas (2000), PBL dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kerjasama, dan kemampuan memecahkan masalah. Dengan mengerjakan proyek yang memiliki tujuan jelas dan relevan dengan kehidupan nyata, siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan yang diperlukan di abad ke-21. PBL memberikan ruang bagi siswa untuk menemukan minat dan bakat, serta mengembangkan kreativitas dan inovasi mereka. Penerapan PBL dalam proyek ini diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran autentik, melalui interaksi langsung antara siswa dan materi melalui kegiatan diskusi, penulisan kreatif, presentasi, hingga pameran karya. Selanjutnya, para tutor terlibat aktif dalam memberikan bimbingan yang terarah, memperdalam pemahaman, dan membantu siswa untuk merefleksikan pembelajaran, sehingga keterampilan yang diperoleh tidak hanya bersifat jangka pendek, tetapi juga membentuk pola pikir pembelajar seumur hidup (*lifelong learner*). Selanjutnya, proyek ini diharapkan memberi manfaat bagi siswa, sekolah, dan masyarakat sekitar. Melalui kegiatan pentas seni, siswa berkesempatan untuk menunjukkan hasil kerja keras mereka sekaligus meningkatkan rasa percaya diri. Selain itu, pentas seni dapat berfungsi sebagai sarana penyebaran informasi dan

edukasi mengenai pentingnya melestarikan permainan dan cerita tradisional. Keberhasilan proyek ini memerlukan dukungan dari berbagai kelompok, seperti orang tua dan masyarakat. Partisipasi aktif semua pihak dalam proses pembelajaran dapat menciptakan lingkungan yang mendukung dan memotivasi siswa untuk terus belajar dan berinovasi. Dengan demikian, proyek ini berperan tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan akademis siswa, tetapi juga membangun karakter dan kompetensi yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila. Secara menyeluruh, Proyek Peningkatan Kemampuan Berbahasa Inggris dengan Penerapan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) bagi siswa MAN 3 Sleman merupakan langkah strategis dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Melalui penguatan kemampuan berbahasa Inggris yang berbasis pada pengalaman dan keterlibatan, siswa didorong untuk dapat mengembangkan berbagai kompetensi dan karakter yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat akademis, tetapi juga membentuk generasi muda yang siap menghadapi tantangan global dan berkontribusi positif bagi masyarakat.

METODE

Metode Pelaksanaan

Program “Peningkatan Kemampuan Berbahasa Inggris Siswa MAN 3 Sleman dengan Penerapan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) dalam Program *MAYOGA Super English Day*” dilaksanakan secara luring selama satu minggu di dua lokasi. Tiga hari pertama berlangsung di MAN 3 Sleman dengan fokus pada penguatan keterampilan bahasa Inggris dengan melibatkan 296 siswa dan 18 tutor, dengan catatan seluruh siswa kelas 9 berpartisipasi secara sukarela atas persetujuan dan kerjasama dengan pihak sekolah. Tiga hari berikutnya dilanjutkan di desa wisata Pulesari dalam bentuk *English Camp*, melalui proyek pameran bertema “*Traditional Games and Stories*” dan pentas seni. Rangkaian kegiatan ini dirancang untuk menerapkan prinsip *deep learning* secara kontekstual dan interaktif. Alur pelaksanaan adalah: 1) persiapan dan perencanaan, 2) penyusunan modul, 3) *training of trainers* (ToT), 4) pelaksanaan, dan 5) evaluasi dan refleksi.

Tabel I. Waktu dan deskripsi pelaksanaan *Mayoga Super English Day* 2025.

Waktu Pelaksanaan Hari, tanggal	Kegiatan	Capaian Hasil	Tempat	Keterangan
Senin, 6 Oktober 2025	Orientasi dan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas	Siswa mampu mempraktikkan penggunaan <i>simple present tense</i> pada aktivitas pembelajaran berbicara di kelas	MAN 3 Sleman	Kegiatan pelatihan di MAN 3 Sleman diikuti oleh 296 siswa yang terbagi ke dalam 9 kelas. Masing-masing kelas terdapat 6 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 siswa.
Selasa, 7 Oktober 2025	Pembelajaran bahasa Inggris di kelas	Siswa mampu mempraktikkan penggunaan <i>imperative sentences</i> ketika memberikan instruksi di dalam kelas		
Rabu, 8 Oktober 2025	Pembelajaran bahasa Inggris di kelas	Siswa mampu mempraktikkan penggunaan <i>simple past tense</i> pada aktivitas pembelajaran berbicara di kelas		
Kamis, 9 Oktober 2025	Persiapan pentas seni dan galeri	Siswa mampu mempraktikkan penggunaan <i>simple present tense</i> , <i>imperative sentences</i> , dan <i>simple past tense</i> pada dialog Bahasa Inggris yang akan ditampilkan pada pentas seni.		
Jum'at, 10 Oktober 2025	Outbound, persiapan pentas seni dan galeri	Siswa mampu mempraktikkan penggunaan <i>simple present tense</i> , <i>imperative sentences</i> , dan <i>simple past tense</i> ketika berlatih pentas seni.	Desa Wisata Pulesari	Kegiatan pelatihan di Desa Wisata Pulesari akan diikuti oleh 296 siswa.
Sabtu, 11 Oktober 2025	Aktivitas praktik dengan project pentas seni dan galeri	Siswa mampu mempraktikkan skill berbicara menggunakan <i>simple present tense</i> , <i>imperative sentences</i> , dan <i>simple past tense</i> ketika berinteraksi dengan tamu dari berbagai daerah.		

Pada tahap persiapan dan perencanaan, tim pengusul menyusun proposal program *Traditional Games and Stories* dan melakukan koordinasi dengan pihak MAN 3 Sleman untuk membahas teknis pelaksanaan. Tim kemudian menyusun modul pembelajaran berbasis *deep learning* yang mengintegrasikan keterampilan bahasa Inggris dengan pelestarian budaya

lokal melalui permainan tradisional dan cerita rakyat. Modul ini mencakup materi, lembar kerja, serta instrumen *assessment* untuk mengukur perkembangan keterampilan berbicara siswa. Seluruh materi dirancang agar siswa dapat melalui tahapan pemahaman konsep (*conceptual understanding*), analisis dan penerapan (*analyzing and applying*), dan refleksi (*reflecting*) dalam konteks permainan dan cerita tradisional. Setelah modul selesai, tim pengusul menyelenggarakan *training of trainers* (ToT) bagi para calon tutor. Pelatihan ini, yang direncanakan berlangsung maksimal enam sesi, difasilitasi oleh dosen pengusul dan dosen lain yang memiliki kompetensi di bidang pengajaran bahasa Inggris.

Tabel II. Waktu dan deskripsi pelaksanaan *Training of Trainers*.

Waktu Pelaksanaan Hari, tanggal	Kegiatan	Tempat	Pembicara
Kamis, 2 Oktober 2025	Sesi 1. Kultur Madrasah	MAN 3 Sleman	Nurudin Mahmud, S.Pd., MSi
			(Wakil Kepala Kurikulum MAN 3 Sleman)
	Sesi 2. "My Mentor is My Idol"		Dr. Faifa Sufah, MPd.I
			(Guru BK MAN 3 Sleman)
			Ir.Ami Syamsiah, MPd.B.I.
			Indarti Puji Astuti, S.Pd., MPd.
Sabtu, 5 Oktober 2025	Sesi 3. Ice breaking dan sharing session	Prodi PBI UII	Rini Dwi Kusumowati, S.Pd.
			Rudi Haryanto, SPd
			(Guru Bahasa Inggris MAN 3 Sleman)
	Sesi 1. <i>Classroom Management, building rapport and communication with students.</i>		Dwiansari Ramadhani, S.S., M.App.Ling.
	Sesi 2. <i>Teaching strategies, effective instruction, comprehension checking.</i>		(Dosen Pendidikan Bahasa Inggris, FISB, UII)
			Roro Millatu Al Ghaniy, S.S., M.Pd.
	Sesi 3. Bedah modul		(Dosen Pendidikan Bahasa Inggris, FISB, UII)

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan *English Camp* dengan fokus pada kegiatan berbasis proyek, seperti memainkan permainan tradisional (engklek, gobak sodor, congklak), mempelajari cerita rakyat dari berbagai daerah, membuat kalimat perbandingan dengan permainan atau cerita dari negara lain, serta menyelenggarakan pentas seni. Program ini diakhiri dengan evaluasi dan refleksi bersama untuk menilai efektivitas pendekatan *deep learning* dan dampak terhadap motivasi belajar bahasa Inggris siswa. Seluruh rangkaian kegiatan kemudian didokumentasikan dalam bentuk laporan akhir, publikasi di website FISB dan PBI, serta draf artikel untuk jurnal pengabdian masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Modul Pembelajaran

Modul Bahasa Inggris MS2025 dirancang untuk mengembangkan kemampuan bahasa Inggris siswa melalui tema *Traditional Games and Stories* yang dipadukan dengan teknologi. Modul ini terbagi dalam tiga bab yang saling berkaitan.

1. Bab 1: *Touching the Grass* bertujuan agar siswa dapat menggunakan *Present Simple Tense* untuk mendeskripsikan objek, aktivitas, atau fenomena sehari-hari secara akurat, serta menyajikan informasi umum terkait permainan tradisional secara lisan dengan komunikatif. Cakupan materinya meliputi refleksi penggunaan waktu layar (*screen time*), analisis isu kecanduan pada teknologi, deskripsi aktivitas seorang *content creator* hingga pembahasan manfaat dan memperkenalkan berbagai jenis permainan tradisional dari seluruh dunia. Di sini, siswa mendapatkan pengalaman *meaningful learning* dari mengaitkan penggunaan bahasa Inggris dengan kehidupan sehari-hari (*screen time, content creator*) *mindful learning* dari aktivitas refleksi atas penggunaan teknologi (Feriyanto *et al.*, 2024). Di bab ini juga siswa mempelajari permainan tradisional dan tema global yang membangkitkan motivasi dan keterlibatan emosional aspek *joyful learning* yang penting dalam kerangka *deep learning* (Jamilatun *et al.*, 2025). Selain itu, (Faraz *et al.*, 2024) menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dan positif, sesuai prinsip *positive psychology*, dapat menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa yang memicu pemahaman mendalam dan pengembangan karakter siswa.

2. Bab 2: *Let's Play!* bertujuan agar siswa dapat menggunakan kalimat imperatif untuk memberikan instruksi yang akurat dan mampu mendemonstrasikan prosedur permainan tradisional secara lisan. Materi dalam bab ini memfokuskan pada pengenalan kosakata dan alat-alat permainan, pemahaman teks prosedur permainan seperti Congklak dan Gatrik, serta praktik menulis dan berbicara menggunakan *Imperative Sentences* untuk memberikan perintah atau instruksi permainan. Materi dalam modul ini selaras dengan prinsip *deep learning* melalui tugas yang bersifat *authentic* dan *collaborative*, di mana siswa bukan sekadar menghafal aturan tetapi mempraktikkan permainan nyata, yang memperkuat *meaningful learning* dan *joyful learning* (Feriyanto et al., 2024).
3. Bab 3: *When I Was a Kid* berfokus pada kemampuan siswa untuk menceritakan tindakan atau peristiwa yang telah selesai di masa lalu menggunakan *Past Simple Tense*. Pembelajarannya mencakup diskusi tentang pengalaman bermain saat kecil, mendengarkan dan menganalisis teks mengenai sejarah permainan tradisional (seperti *Hide and Seek* dan *Egrang*), praktik mengubah kata kerja ke bentuk *Past Simple Tense*, dan diakhiri dengan proyek penelitian tentang sejarah dan variasi permainan tradisional di berbagai negara. Bab ini mengaplikasikan *deep learning* dengan cara mengajak siswa melakukan proses refleksi terhadap pengalaman masa kecil (*link ke pengetahuan sebelumnya*), melakukan eksplorasi dan presentasi proyek, sehingga menggabungkan *meaningful* dan *joyful aspects* (Feriyanto et al., 2024).

Secara keseluruhan, modul ini secara sistematis melatih tiga struktur tata bahasa inti (*Present Simple*, *Imperative*, dan *Past Simple*) yang kontekstual dan relevan, melalui pengalaman pembelajaran berbasis *project*. Metode *project-based learning* juga dikenal sebagai strategi yang mempromosikan *deep learning* karena memungkinkan siswa menyusun makna, berpikir kritis dan kreatif melalui tugas autentik (Mystakidis, 2021).

CHAPTER 1: TOUCHING THE GRASS

ACTIVITY 1

Screen Time Check-In
 Time: 10 minutes Skill: Writing and Speaking



Reflect on your daily phone use and fill in the table below. To get accurate data, you may check the Digital Wellbeing or Screen Time settings on your phone. After completing the table, share and compare your answers with a partner.

My average daily screen time: _____ hours

No.	Most Frequently Used App	Purpose of Using the App
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

ACTIVITY 2

Video Aloud - The Double-Edged Sword of Technology
 Time: 20 minutes Skill: Listening



Your instructor will now play the video for the first time. Listen carefully and focus on the key points, as you will need them to answer the following questions. Compare your answers with a partner.

[Video Link: <https://u.id/MSEd2025A>]

1. What is the main topic of the video?
2. What do all types of technology addiction have in common?
3. The speaker says that children and teens are particularly vulnerable. Why?
4. What is the overall message at the end of the video?

Gambar 1. Chapter 1.

CHAPTER 2: LET'S PLAY!

ACTIVITY 1 **Let's Talk About Games!**
 Time: 10 minutes Skill: Speaking

Look at the pictures below. With a partner, discuss the tools needed and the way to play each game.



Patah Lele/Gatrik
(Indonesia)



Congklak (Indonesia)



Engklek (Indonesia)

ACTIVITY 2 **Which Tool for Which Game?**
 Time: 10 minutes Skill: Vocabulary

Every traditional game needs special tools. Look at the names of the games and the pictures of the equipment below. Match each game with its correct tool by writing the right letter in the space provided. Compare your answers with a partner.

1. Egrang (Indonesia)	(.....)
2. Peteca (Brazil)	(.....)
3. Ttakji Chigi (South Korea)	(.....)
4. Gilli Danda (India)	(.....)
5. Five Stones (Singapore)	(.....)
6. Mancala (Egypt)	(.....)
7. Tumbang Preso (Philippines)	(.....)
8. Kite (Anywhere)	(.....)
9. Te Rakau (New Zealand)	(.....)

12 | Mayoga Super English Day 2025

Gambar 2. Chapter 2

CHAPTER 3: WHEN I WAS A KID

ACTIVITY 1 **When I Was a Kid**
 Time: 10 minutes Skill: Speaking



Answer the following questions. Share your answers with a partner.

1. Did you play this game when you were a kid?
2. Where did you do it?
3. With whom did you play it?
4. Who taught you?

ACTIVITY 2 **What's the Meaning of...?**
 Time: 15 minutes Skill: Vocabulary

Match each of the pictures with the corresponding word. Compare your answers with a partner.

Thousands	Inspired	Thriller
Version	Miss	Century
Became	Historians	Afternoon
Including	Later	

26 | Mayoga Super English Day 2025

Gambar 3. Chapter 3.

Pembelajaran Klasikal

Pembelajaran klasikal dalam kelas diawali dengan tahapan orientasi, yaitu pembukaan rangkaian program secara keseluruhan yang bertempat di aula Masjid MAN 3 Sleman. Pada tahap ini, siswa mengikuti berbagai aktivitas menarik seperti *games*, *ice-breaking*, serta *talkshow* interaktif oleh dosen-dosen PBI UII, Dwiansari Ramadhani, S.S., M.App.Ling dan Roro Millatu Al Ghaniy, S.S., M.Pd. Sesi ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar serta memberikan wawasan

mengenai pentingnya penguasaan bahasa Inggris untuk karier di masa depan, sekaligus memperkenalkan strategi efektif dan menyenangkan untuk belajar bahasa Inggris. Aktivitas *ice-breaking* ini berperan signifikan dalam meningkatkan motivasi dan kenyamanan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris (Elfayeni *et al.*, 2025). Setelah orientasi, siswa bersama para tutor masuk ke kelas masing-masing untuk mengerjakan *pre-test*. *Pre-test* ini digunakan untuk pengukuran kemampuan siswa di tahap awal sebelum rangkaian pembelajaran dalam program *Mayoga Super English Day* dilaksanakan. Dalam tahapan pembelajaran inti, proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan bimbingan tutor berdasarkan materi dari modul pembelajaran. Siswa melakukan berbagai latihan (*drilling*), diskusi, *ice-breaking*, dan presentasi kelompok yang mendorong penggunaan bahasa Inggris secara aktif. Aktivitas tidak hanya dilakukan di ruang kelas konvensional, tetapi juga di luar kelas seperti di perpustakaan dan ruang belajar alternatif untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih kontekstual dan beragam. Pendekatan belajar dengan model seperti ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran PjBL (*Project-based Learning*) yang mendukung keterlibatan aktif siswa, kolaborasi, serta penggunaan bahasa Inggris authentic, yang tentu berpengaruh pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan komunikasi (Sofiriyah *et al.*, 2024; Surini, 2024; Thomas, 2000).



Gambar 4. Pembelajaran klasikal di dalam kelas oleh tutor.



Gambar 5. Siswa membuat poster berkelompok.



Gambar 6. Siswa presentasi kelompok.

Menjelang akhir rangkaian pembelajaran klasikal, siswa bersama tutor mulai mempersiapkan penampilan di pentas seni dan galeri yang akan mereka gelar di Desa Wisata Pulesari. Selama berlatih, tutor memastikan bahwa siswa tetap berusaha sebaik mungkin mempraktikkan Bahasa Inggris, baik dalam diskusi, latihan dialog, membuat music, dan simulasi. Setelah latihan, siswa diarahkan untuk mengerjakan post-test guna mengukur peningkatan kemampuan siswa dalam mempelajari materi ajar di modul yang telah mereka pelajari selama beberapa hari sebelumnya. Pada kesempatan yang sama, tutor memberikan apresiasi kepada siswa melalui penghargaan predikat 1) "*Most Participative Student*" Award, 2) "*Most Improved Student*" Award, dan 3) "*Positive Attitude Student*" Award di setiap kelas sebagai bentuk motivasi dan pengakuan atas usaha mereka selama kegiatan. Pemberian penghargaan ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa karena mereka merasa dihargai dan diapresiasi atas usaha belajar mereka selama ini (Afriyeni *et al.*, 2023; Putri *et al.*, 2020).

Pentas Seni dan Galeri

Tema pentas seni dan galeri pada program *Mayoga Super English Day 2025* ini adalah *Traditional Games and Stories*. Tema ini berfokus pada pengenalan permainan dan cerita rakyat dari berbagai macam daerah di Indonesia dan dunia. Terdapat sembilan tema "region" yang dibagi ke masing-masing kelas, yaitu 1) Indonesia A (Java & Sumatra), 2) Indonesia B (Kalimantan, Sulawesi, & Bali), 3) Indonesia C (Nusa Tenggara, Maluku & Papua), 4) *Mainland Southeast Asia*, 5) *East and Central Asia*, 6) *South Asia and Arabian Peninsula*, 7) *Americas (South, Central, and North)*, 8) *Europe*, 9) *Africa*.



Gambar 7. Galeri siswa.



Gambar 8. Galeri siswa.

Pada hari pertama kedatangan di Desa Wisata Pulesari, siswa lebih banyak beraktivitas *outdoor*. Pada pagi hari, siswa melakukan senam, *outbound* berkelompok di fasilitas yang sudah disediakan oleh Desa Wisata Pulesari. Siang hari setelah beristirahat sampai malamnya, siswa mempersiapkan kembali pentas seni dan galeri. Mereka berlatih berdialog, menarikan koreografi yang sudah dibuat sebelumnya, menghias dan mempersiapkan display di galeri expo masing-masing, dan berlatih simulasi berbicara Bahasa Inggris untuk tamu/pengunjung yang datang ke *gallery* mereka. Hari

kedua, yang menjadi puncak program MSED 2025, diramaikan oleh beberapa tamu undangan yang datang dari berbagai daerah. Tamu undangan tersebut di antaranya perangkat desa Pulesari, guru-guru MAN 3 Yogyakarta, dan mahasiswa Internasional UII dari UII Global yang berasal dari Yemen, Pakistan, dan Nigeria. Para tamu undangan ini berperan sebagai pengunjung galeri dan berinteraksi dengan siswa penjaga stan masing-masing kelas.

KESIMPULAN

Program *Mayoga Super English Day* yang dilaksanakan selama 6 hari telah membawa beberapa manfaat pada siswa MAN 3 Sleman, di antaranya menambah kepercayaan diri dalam berbicara, antusiasme dalam belajar berbahasa Inggris, serta *awareness* pada mainan dan cerita rakyat dari berbagai penjuru Indonesia bahkan dunia. Semua manfaat ini didapatkan berkat diterapkannya *metode deep learning* yang mengutamakan prinsip berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*) dalam proses belajar bahasa Inggris. Berdasarkan evaluasi kegiatan, pihak sekolah sangat mengapresiasi kegiatan ini karena telah berjalan dengan lancar dan tanpa kendala yang berarti, baik dari segi pelaksanaan, tutor, maupun modul ajar. Walau demikian, program *Mayoga Super English Day* harus dilakukan secara rutin agar seluruh siswa dapat mendapatkan manfaatnya. Bahasa Inggris adalah salah satu modal utama siswa agar dapat berkompetisi di level global. Diharapkan setelah program ini selesai, guru dapat memantau siswa untuk terus mempraktikkan berbicara berbahasa Inggrisnya, minimal dua kali dalam seminggu seperti program *English Days* setiap Senin dan Kamis, agar siswa dapat mempertahankan kemampuan berbicaranya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Seluruh kegiatan *project Mayoga Super English Day 2025* berjalan dengan hasil yang baik dan maksimal tentu berkat dukungan dari berbagai pihak, diantaranya adalah :

1. Fakultas Psikologi dan Fakultas Ilmu Sosial Budaya (FP-FISB), Universitas Islam Indonesia, atas dana hibah yang telah diberikan kepada kami tim pengabdian, dengan nomor kontrak 372/DEK-FPSB/70/FPSB/IX/2025, sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat bagi mitra serta pihak-pihak terkait.
2. MAN 3 Sleman sebagai sekolah mitra dan kolaborator eksternal kami, atas kerjasama dan kolaborasi baik yang berjalan selama pelaksanaan pengabdian.
3. Mahasiswa dan alumni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris dan Prodi Ilmu Komunikasi UII, atas bantuan tenaga dan pikirannya menjadi tutor yang baik, bertanggung jawab, dan kreatif dalam membimbing siswa-siswa Mayoga.

REFERENSI

- Afriyeni, C., & Zaim, M. (2023). The students' perception toward reward and punishment to increase their motivation in learning English. *Journal of English Language Teaching (JELT)*, **12**(3). <https://doi.org/10.24036/jelt.v12i3.124448>
- Ahmed N., Pathan Z. H., & Khan F. S. (2017). Exploring the causes of English language speaking anxiety among postgraduate students of the University of Balochistan, Pakistan. *International Journal of English Linguistics*, **7**(2), 99–105, <https://doi.org/10.5539/ijel.v7n2p99>.
- Elfayeni, M.N., & Melani, M., (2025). The effect of using ice breaking on students' motivation in English learning in junior high school. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, **10**(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34668>
- Faraz, Anisa, D.D., & Ramadhani, D. (2024). The application of positive psychology in English learning for students of MTsN 3 Sleman. *Journal of Community Empowerment*, **9**(2), 272-278. <https://doi.org/10.31603/ce.10700>

- Feriyanto, F., & Anjariyah, D. (2024). Deep learning approach thorough meaningful, mindful, and joyful learning: A library research. *Electronic Journal of Education, Social Economic and Technology*, 5(2), 208-212. <https://doi.org/10.33122/ejeset.v5i2.321>
- Jamilatun, I., & Faruq, U. (2025). Deep learning approach through meaningful, mindful, and joyful learning. *European Journal of Education Studies*, 5(2), 208-212. <https://doi.org/10.33122/ejeset.v5i2.321>
- Khatoony H. and Rahmani L. (2020). Difficulties and weaknesses of speaking skill among Iranian EFL learners: a review article of speaking obstacles in applied linguistic students, *International Journal of Language, Literature, Culture and History Studies*. 2(2), 59-69. https://www.researchgate.net/publication/349916854_Difficulties_and_Weaknesses_of_Speaking_Skill_among_Iranian_EFL_Learners_A_Review_Article_of_Speaking_Obstacles_in_Applied_Linguistic_Students
- Leky, A. M. S., Pratolo, B. W., & Oktavianti, I. N. (2024). Investigating problems of inductive approach in ELT during early career of Indonesian EFL teachers. *IJEE (Indonesian Journal Of English Education)*, 89-104. <https://doi.org/10.15408/ijee.v11i1.33871>
- Levin, O. (2024). Simulation as a pedagogical model for deep learning in teacher education. *Teaching and Teacher Education*, 143, 104571. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104571>
- Mystakidis, S. (2021). Deep Meaningful Learning. *Encyclopedia*. 1, 988-997. https://doi.org/10.3390/encyclopedia1030075?urlappend=%3Futm_source%3Dresearchgate
- Parmawati, A. (2018). Using analytic teams technique to improve students' speaking skill. *Edulitics (Education, Literature, And Linguistics) Journal*, 3(2), 21-25. <https://doi.org/10.52166/edulitics.v3i2.1257>
- Putri, N. & Refnaldi, R. (2020). Rewards and punishments given by the teacher in teaching English as foreign language in Indonesian context. *Journal of English Language Teaching (JELT)*, 9(1). <https://doi.org/10.24036/jelt.v9i1.107819>
- Riandini, D. (2025). Assessing students' perceptions of EFL learners' problems in speaking skills. *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, 3(3), 236-244. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v3i3.2195>
- Sofiriyah N.M., Romadhon, S., Fatmala, D.N.R., & Ahmad, T.B. (2024). Project-based learning to enhance student's English Skill. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 17(1), 108-119. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i1.1412>
- Surini, S. (2024). Peningkatan hasil belajar bahasa Inggris melalui model project-based learning: Studi tindakan pada siswa kelas XI MAN 1 Yogyakarta. *Indonesian Journal of Action Research*, 3(2), 69-77. <https://doi.org/10.14421/ijar.2024.32-02>
- Thomas, J. W. (2000). A review of research on project-based learning. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.
- Tristasari, S. & Yuliaty (2025). Analysis of students' difficulties in speaking skills in studying English. *Journal of English Language Teaching*, 14, 369-381. <https://doi.org/10.15294/elt.v14iSpecial%20Issue.29953>
- Weng, C., Chen, C., & Ai, X. (2023). A pedagogical study on promoting students' deep learning through design-based learning. *International Journal of Technology and Design Education*, 33(4), 1653-1674. <https://doi.org/10.1007/s10798-022-09789-4>