

Habitual Speaking Berbasis Deep Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris di SMP Negeri 24 Semarang

Sri Wuli Fitriati^{*1}, Sri Rejeki Urip¹, Alief Noor Farida¹, Christianti Tri Hapsari¹,
Yusi Rahmawati², Aldha Willian³

¹ Program Studi Ilmu Pendidikan Bahasa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

² Program Studi Manajemen Pelabuhan dan Logistik Maritim, Politeknik Bumi Akpelni, Indonesia

³ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan, Universitas Siliwangi, Indonesia

*e-mail: sriwuli.fitriati@mail.unnes.ac.id

Article Info: Received: 12 July 2026, Accepted: 5 August 2026, Published: 15 August 2026

Abstract

English speaking skills are essential for developing students' communication competence; however, classroom instruction is often constrained by limited speaking practice, low self-confidence, and learning activities that have not fully encouraged authentic communication. This community service program aimed to optimize English speaking instruction through the implementation of Habitual Speaking based on Deep Learning for teachers and students at SMP Negeri 24 Semarang. The program was conducted on 10–12 June 2026 involving 39 eighth-grade students and three English teachers. Activities included needs identification, preparation of learning materials, classroom implementation through Jumbled Word Game, Tic-Tac-Toe Speaking, and Market Simulation, followed by program evaluation using Likert-scale questionnaires. Evaluation results showed very positive responses from students (mean = 4.58) and teachers (mean = 4.68), indicating that the learning activities were perceived as communicative, contextual, and engaging. The program also provided teachers with practical experience in integrating the principles of Mindful Learning, Meaningful Learning, and Joyful Learning into English speaking instruction. The implementation of Habitual Speaking based on Deep Learning can serve as an alternative approach to support more meaningful and student-centered English speaking instruction in junior high schools.

Keywords: Deep Learning; Habitual Speaking; English Speaking; Junior High School; Community Service

Abstrak

Kemampuan berbicara bahasa Inggris merupakan kompetensi penting yang mendukung kemampuan komunikasi siswa, namun pembelajaran speaking di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, seperti terbatasnya kesempatan praktik, rendahnya kepercayaan diri, dan pembelajaran yang belum sepenuhnya mendorong komunikasi secara autentik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengoptimalkan pembelajaran speaking bahasa Inggris melalui penerapan Habitual Speaking berbasis Deep Learning di SMP Negeri 24 Semarang. Program dilaksanakan pada 10–12 Juni 2026 dengan melibatkan 39 siswa kelas VIII dan 3 guru bahasa Inggris. Kegiatan meliputi identifikasi kebutuhan, penyusunan perangkat pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran melalui Jumbled Word Game, Tic-Tac-Toe Speaking, dan Market Simulation, serta evaluasi menggunakan angket skala Likert. Hasil evaluasi menunjukkan respons yang sangat baik dari siswa dengan nilai rata-rata 4,58 dan guru sebesar 4,68. Program juga memberikan pengalaman bagi guru dalam menerapkan prinsip Mindful Learning, Meaningful Learning, dan Joyful Learning pada pembelajaran speaking. Penerapan Habitual Speaking berbasis Deep Learning dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih komunikatif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik di jenjang sekolah menengah pertama.

Kata kunci: Deep Learning; Habitual Speaking; Speaking Bahasa Inggris; Sekolah Menengah Pertama; Pengabdian kepada Masyarakat

1. PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara (*speaking*) merupakan salah satu kompetensi utama dalam pembelajaran bahasa Inggris karena menjadi sarana bagi peserta didik untuk menyampaikan gagasan, bertukar informasi, dan berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi komunikasi. Penguasaan keterampilan ini menjadi indikator penting keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris yang berorientasi pada kompetensi komunikatif. Berbeda dengan keterampilan membaca dan menulis yang dapat dilakukan secara individual, keterampilan berbicara menuntut kemampuan memproduksi bahasa secara spontan, tepat, dan komunikatif dalam waktu yang relatif singkat (Fathi et al., 2024; Fitriati et al., 2021).

Pembelajaran *speaking* tidak hanya berorientasi pada penguasaan kosakata dan tata bahasa, tetapi juga pada kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi yang bermakna dalam berbagai konteks kehidupan.

Pembelajaran *speaking* di tingkat sekolah menengah pertama masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak siswa telah memahami kosakata dan tata bahasa, tetapi belum mampu menggunakannya secara lisan ketika berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris (Yan et al., 2024; Yilik & Tanriverdi-Koksal, 2026). Fenomena tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara penguasaan pengetahuan kebahasaan (*language knowledge*) dan kemampuan menggunakannya dalam komunikasi nyata (*language use*) (Alwehebi, 2025). Dampaknya, siswa cenderung memahami aturan bahasa tanpa diikuti keberanian maupun kelancaran dalam menyampaikan gagasan secara lisan. Rendahnya kemampuan *speaking* juga memengaruhi kesiapan peserta didik menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan interaksi lintas budaya. Kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris menjadi kompetensi yang semakin dibutuhkan dalam dunia pendidikan maupun dunia kerja.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SMP Negeri 24 Semarang. Hasil observasi awal dan diskusi dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih ragu ketika diminta berbicara menggunakan bahasa Inggris, bahkan pada percakapan sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa membutuhkan waktu yang relatif lama untuk merespons pertanyaan, masih mencampurkan bahasa Indonesia dalam percakapan, serta merasa takut melakukan kesalahan dalam pelafalan maupun penggunaan tata bahasa. Rendahnya penguasaan kosakata, kurangnya rasa percaya diri, dan terbatasnya kesempatan berlatih berbicara secara berulang dalam situasi yang autentik turut memengaruhi kemampuan *speaking* siswa (AlNatour et al., 2025; Yousif, 2025). Pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya memberikan ruang bagi siswa untuk membangun kebiasaan menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi.

Upaya mengatasi permasalahan tersebut memerlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga mendorong siswa menggunakan bahasa Inggris secara berulang dalam situasi komunikasi yang bermakna. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Habitual Speaking*, yaitu pendekatan yang menekankan pembiasaan penggunaan bahasa Inggris secara konsisten, terstruktur, dan berkelanjutan melalui berbagai aktivitas komunikasi sederhana (Goldstein et al., 2025). Pembiasaan tersebut bertujuan membentuk kebiasaan menggunakan bahasa Inggris sebagai media komunikasi sehingga siswa semakin terbiasa menghasilkan ujaran secara spontan tanpa bergantung pada proses menerjemahkan dari bahasa Indonesia (Holler, 2025). Semakin sering siswa memperoleh kesempatan berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris, semakin besar peluang berkembangnya kelancaran berbicara, kepercayaan diri, dan keberanian dalam menyampaikan gagasan.

Efektivitas *Habitual Speaking* perlu didukung oleh pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar bermakna, melibatkan siswa secara aktif, serta memberikan kesempatan belajar melalui pengalaman nyata. Pendekatan *Deep Learning* dipandang sesuai karena menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang memahami materi secara mendalam, menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari, serta mengembangkan kemampuan berpikir dan berkomunikasi secara reflektif (Trilling & Fadel, 2009). Penerapan *Deep Learning* dalam kegiatan ini mengacu pada prinsip *Mindful Learning*, *Meaningful Learning*, dan *Joyful Learning*. *Mindful Learning* membantu siswa memahami tujuan pembelajaran (Wolff et al., 2024). *Meaningful Learning* mengaitkan materi dengan pengalaman nyata sehingga bahasa Inggris digunakan sebagai alat komunikasi sedangkan *Joyful Learning* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih percaya diri menggunakan bahasa Inggris tanpa rasa takut melakukan kesalahan (Mayer, 2024; Song, 2024).

Penerapan *Habitual Speaking* berbasis *Deep Learning* diwujudkan melalui aktivitas komunikatif seperti *Jumbled Word Game*, *Tic-Tac-Toe Speaking*, *pair conversation*, *role play*, dan *Market Simulation*. Berbagai aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara berulang dalam konteks yang autentik sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, kolaboratif, kontekstual, dan menyenangkan. Aktivitas yang bervariasi juga membantu siswa membangun kebiasaan berbicara secara bertahap sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Identifikasi kebutuhan di SMP Negeri 24 Semarang menunjukkan bahwa pembelajaran *speaking* masih didominasi oleh latihan yang bersifat insidental dan belum membiasakan siswa menggunakan bahasa Inggris secara konsisten melalui aktivitas komunikatif yang terintegrasi dengan

prinsip-prinsip Deep Learning. Atas dasar kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui program "Optimalisasi Speaking Bahasa Inggris melalui Habitual Speaking Berbasis Deep Learning di SMP Negeri 24 Semarang." Program dirancang untuk membantu guru menerapkan pembelajaran *speaking* yang lebih komunikatif sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun kebiasaan berbicara menggunakan bahasa Inggris melalui berbagai aktivitas yang kontekstual dan menyenangkan.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan mengoptimalkan kemampuan *speaking* siswa melalui penerapan Habitual Speaking berbasis Deep Learning, meningkatkan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran *speaking* yang lebih komunikatif, serta mengevaluasi respons guru dan siswa terhadap pelaksanaan program. Hasil kegiatan diharapkan dapat menjadi alternatif praktik pembelajaran *speaking* yang mudah diterapkan pada jenjang sekolah menengah pertama guna mendukung terciptanya pembelajaran bahasa Inggris yang lebih bermakna, aktif, dan berpusat pada peserta didik

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 24 Semarang pada tanggal 10–12 Juni 2026 dengan melibatkan 39 siswa kelas VIII dan 3 guru bahasa Inggris sebagai peserta. Program dirancang untuk mengoptimalkan pembelajaran *speaking* melalui penerapan Habitual Speaking berbasis Deep Learning yang mengintegrasikan prinsip *Mindful Learning*, *Meaningful Learning*, dan *Joyful Learning*. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif yang meliputi persiapan, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi sehingga seluruh rangkaian kegiatan berlangsung secara sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan hingga penilaian ketercapaian tujuan program.

Persiapan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran *speaking*, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan perangkat pembelajaran, pengembangan media, serta perancangan aktivitas yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Materi difokuskan pada topik Buying and Selling melalui aktivitas *Jumbled Word Game*, *Tic-Tac-Toe Speaking*, dan *Market Simulation* yang dirancang untuk membangun kebiasaan berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara langsung di kelas melalui rangkaian aktivitas yang dimulai dari pengenalan kosakata dan ungkapan yang berkaitan dengan aktivitas jual beli, permainan bahasa untuk memperkuat penguasaan kosakata, latihan menyusun kalimat, hingga praktik percakapan melalui Market Simulation. Pada aktivitas tersebut siswa berperan sebagai buyer dan seller sehingga memperoleh kesempatan menggunakan bahasa Inggris dalam situasi komunikasi yang menyerupai kehidupan nyata. Seluruh aktivitas mengacu pada prinsip Deep Learning, yaitu *Mindful Learning* melalui penyampaian tujuan pembelajaran dan refleksi, *Meaningful Learning* melalui penggunaan konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta *Joyful Learning* melalui permainan edukatif dan aktivitas kolaboratif yang menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan program yang meliputi kualitas pembelajaran *speaking*, partisipasi siswa, kepercayaan diri dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris, serta respons guru dan siswa terhadap penerapan Habitual Speaking berbasis Deep Learning. Data dikumpulkan menggunakan angket respons yang diberikan kepada seluruh peserta, terdiri atas 39 siswa dan 3 guru bahasa Inggris, dengan skala Likert lima tingkat, yaitu 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = cukup setuju, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju. Indikator penilaian meliputi pemahaman materi, penguasaan kosakata dan ungkapan, partisipasi dalam pembelajaran, kepercayaan diri berbicara, kerja sama, serta persepsi terhadap penerapan prinsip *Mindful Learning*, *Meaningful Learning*, dan *Joyful Learning*. Data dianalisis secara deskriptif menggunakan nilai rata-rata setiap indikator, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor

Rentang Skor	Kategori
4,21 – 5,00	Sangat Baik
3,41 – 4,20	Baik
2,61 – 3,40	Cukup
1,81 – 2,60	Kurang
1,00 – 1,80	Sangat Kurang

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Implementasi Program Habitual Speaking Berbasis Deep Learning

Program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 10–12 Juni 2026 di SMP Negeri 24 Semarang dengan melibatkan 39 siswa kelas VIII dan 3 guru bahasa Inggris sebagai peserta. Program dirancang untuk mengoptimalkan pembelajaran *speaking* melalui penerapan Habitual Speaking berbasis Deep Learning dengan mengintegrasikan prinsip *Mindful Learning*, *Meaningful Learning*, dan *Joyful Learning* ke dalam aktivitas pembelajaran yang bersifat komunikatif. Seluruh rangkaian kegiatan disusun berdasarkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan kosakata dan tata bahasa, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara aktif dalam konteks komunikasi yang mendekati situasi nyata.

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep Habitual Speaking berbasis Deep Learning serta pengenalan kosakata, ungkapan, dan pola percakapan yang berkaitan dengan topik *Buying and Selling*. Materi disampaikan secara interaktif melalui diskusi, tanya jawab, dan pemberian contoh penggunaan ungkapan dalam berbagai situasi komunikasi sederhana. Guru dan siswa memperoleh penjelasan mengenai pentingnya membangun kebiasaan menggunakan bahasa Inggris dalam proses pembelajaran serta penerapan prinsip *Mindful Learning*, *Meaningful Learning*, dan *Joyful Learning* sebagai landasan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penyampaian materi juga diarahkan untuk membangun kesiapan siswa sebelum mengikuti berbagai aktivitas praktik sehingga mereka memiliki pemahaman yang memadai mengenai kosakata, ungkapan, dan tujuan pembelajaran.



Gambar 1. Penyampaian Materi Habitual Speaking berbasis Deep Learning kepada Siswa dan Guru SMP Negeri 24 Semarang

Setelah memperoleh pemahaman awal, pembelajaran dilanjutkan melalui berbagai aktivitas komunikatif yang memberikan kesempatan kepada siswa menggunakan bahasa Inggris secara langsung. Aktivitas Jumbled Word Game dimanfaatkan untuk membantu siswa mengenali dan menyusun kosakata menjadi kalimat yang benar, sedangkan Tic-Tac-Toe Speaking digunakan untuk melatih kemampuan menyusun respons lisan secara cepat melalui suasana belajar yang kompetitif namun tetap kolaboratif. Aktivitas kemudian diarahkan pada Market Simulation, yaitu simulasi jual beli yang menempatkan siswa sebagai buyer dan seller sehingga mereka dapat mempraktikkan kosakata, ungkapan, dan pola percakapan yang telah dipelajari dalam situasi yang menyerupai komunikasi sehari-hari. Rangkaian aktivitas tersebut dirancang secara berkesinambungan agar siswa tidak hanya menghafal ungkapan, tetapi mampu menggunakannya secara spontan dalam proses komunikasi.

Penerapan prinsip Deep Learning tampak pada setiap aktivitas pembelajaran. Prinsip *Mindful Learning* diwujudkan melalui penyampaian tujuan pembelajaran dan refleksi terhadap pengalaman

belajar sehingga siswa memahami manfaat setiap aktivitas yang dilakukan. Prinsip *Meaningful Learning* diterapkan dengan menghadirkan konteks jual beli yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah menghubungkan materi dengan pengalaman nyata. Sementara itu, prinsip *Joyful Learning* diwujudkan melalui penggunaan permainan edukatif, kerja kelompok, dan simulasi yang menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan seluruh peserta didik. Integrasi ketiga prinsip tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung sekaligus membangun kebiasaan menggunakan bahasa Inggris secara bertahap.



Gambar 2. Praktik Habitual Speaking melalui aktivitas *Market Simulation* pada materi *Buying and Selling*

Pelaksanaan program memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengikuti seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran secara bertahap, mulai dari pengenalan materi hingga praktik komunikasi melalui berbagai aktivitas interaktif. Guru turut terlibat dalam setiap aktivitas pembelajaran sehingga dapat mengamati secara langsung penerapan Habitual Speaking berbasis Deep Learning pada materi *Buying and Selling*. Keterlibatan siswa dan guru selama pelaksanaan program menjadi dasar untuk menilai ketercapaian tujuan kegiatan, sehingga pada akhir pelaksanaan dilakukan evaluasi guna memperoleh gambaran mengenai respons peserta terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3.2 Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan program serta memperoleh gambaran mengenai respons siswa dan guru terhadap penerapan Habitual Speaking berbasis Deep Learning dalam pembelajaran *speaking*. Evaluasi melibatkan 39 siswa dan 3 guru bahasa Inggris yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Penilaian mencakup aspek pemahaman materi, penguasaan *speaking*, aktivitas pembelajaran, kolaborasi, kepercayaan diri, serta implementasi prinsip *Mindful Learning*, *Meaningful Learning*, dan *Joyful Learning*.

Hasil evaluasi terhadap siswa menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,58 dengan kategori sangat baik. Aspek penguasaan *speaking* memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 4,63, diikuti kolaborasi dan partisipasi (4,62), pemahaman materi (4,59), aktivitas pembelajaran (4,55), implementasi Deep Learning (4,52), serta kepercayaan diri (4,43). Seluruh indikator berada pada kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang diterapkan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Evaluasi Respon Siswa terhadap Implementasi Pembelajaran Speaking Berbasis Deep Learning (n = 39)

No.	Aspek yang dinilai	Indikator Utama	Mean	Interpretasi
1	Pemahaman materi	Memahami kosakata, ungkapan, dan tujuan pembelajaran	4,59	Sangat Baik
2	Penguasaan speaking	Mampu menggunakan kosakata dan ungkapan transaksi sederhana	4,63	Sangat Baik
3	Aktivitas pembelajaran	Jumbled Word Game, Tic-Tac-Toe, Jeopardy, dan Market	4,55	Sangat Baik

		Simulation membantu proses belajar		
4	Kolaborasi dan partisipasi	Aktif Bekerja sama dan berpartisipasi selama kegiatan	4,62	Sangat Baik
5	Implementasi Deep Learning	Pembelajaran bermakna, menyenangkan, dan kontekstual	4,52	Sangat Baik
6	Kepercayaan Diri	Lebih berani berbicara Bahasa Inggris setelah mengikuti kegiatan	4,43	Sangat Baik
Rata – rata			4,58	Sangat Baik

Nilai yang tinggi pada aspek penguasaan *speaking* menunjukkan bahwa penggunaan aktivitas komunikatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan kosakata dan ungkapan bahasa Inggris dalam konteks yang sesuai dengan materi pembelajaran. Aktivitas seperti Jumbled Word Game, Tic-Tac-Toe Speaking, dan Market Simulation mendorong siswa berlatih berbicara melalui interaksi yang berlangsung secara bertahap, mulai dari pengenalan kosakata hingga praktik percakapan sederhana. Aktivitas yang bervariasi juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran melalui pengalaman belajar secara langsung (Rehman et al., 2024).

Evaluasi juga dilakukan terhadap 3 guru bahasa Inggris untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan program dari perspektif pendidik. Hasil penilaian menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,68 dengan kategori sangat baik. Aspek dampak terhadap siswa memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 4,78, sedangkan aspek perencanaan pembelajaran, implementasi Deep Learning, aktivitas pembelajaran, dan keberterimaan program masing-masing memperoleh nilai 4,67. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rancangan kegiatan maupun aktivitas pembelajaran yang diterapkan selama program memperoleh respons yang sangat baik dari guru.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Evaluasi Respon Guru terhadap Implementasi Pembelajaran Speaking berbasis Deep Learning (n = 3)

No.	Aspek yang dinilai	Indikator Utama	Mean	Interpretasi
1	Perencanaan pembelajaran	Kejelasan tujuan, kesesuaian materi, dan alur kegiatan	4,67	Sangat Baik
2	Implementasi Deep Learning	Mindful, Meaningful, dan Joyful learning	4,67	Sangat Baik
3	Aktivitas pembelajaran	Efektivitas permainan Bahasa dan market simulation	4,67	Sangat Baik
4	Dampak terhadap siswa	Keaktifan, kerja sama, kemampuan speaking, dan kepercayaan diri	4,78	Sangat Baik
5	Keberterimaan program	Potensi penerapan pada pembelajaran Bahasa Inggris di SMP	4,67	Sangat Baik
Rata – rata			4,68	Sangat Baik

Guru menilai bahwa aktivitas pembelajaran yang digunakan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa Inggris dalam situasi komunikasi yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari. Market Simulation menjadi salah satu aktivitas yang mendukung proses tersebut karena siswa dapat mempraktikkan kosakata dan ungkapan transaksi melalui interaksi antara buyer dan seller dalam konteks yang menyerupai kondisi nyata. Penggunaan konteks autentik membantu menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (León Chico, 2024).

Hasil evaluasi siswa dan guru memperlihatkan kecenderungan yang serupa, yaitu seluruh aspek

yang dinilai memperoleh kategori sangat baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Habitual Speaking* berbasis *Deep Learning* dapat mendukung pembelajaran *speaking* melalui aktivitas komunikatif yang memadukan penggunaan konteks autentik, interaksi antarsiswa, dan pengalaman belajar secara langsung. Penerapan prinsip *Mindful Learning*, *Meaningful Learning*, dan *Joyful Learning* terlihat pada penyampaian tujuan pembelajaran, penggunaan materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, serta aktivitas pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif dan simulasi. Karakteristik tersebut selaras dengan konsep *Deep Learning* yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna (Nofamataro Zebua, 2025).

3.3 Dampak, Keterbatasan, dan Tindak Lanjut

Pelaksanaan program *Habitual Speaking* berbasis *Deep Learning* memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih berorientasi pada aktivitas komunikasi dibandingkan pembelajaran yang hanya menitikberatkan pada penguasaan materi. Integrasi permainan bahasa dan simulasi komunikasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan kosakata dan ungkapan bahasa Inggris dalam situasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Aktivitas tersebut menciptakan ruang bagi siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan menyampaikan gagasan melalui penggunaan bahasa Inggris sesuai konteks pembelajaran. Bagi guru, program ini memberikan pengalaman dalam mengelola pembelajaran *speaking* yang memadukan aktivitas komunikatif dengan prinsip *Mindful Learning*, *Meaningful Learning*, dan *Joyful Learning*. Pengalaman tersebut dapat menjadi referensi dalam merancang pembelajaran yang lebih kontekstual dan berpusat pada peserta didik, sekaligus mendukung pengembangan keterampilan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21 (Zahra et al., 2025; Šliogerienė et al., 2025).

Pelaksanaan program juga menunjukkan bahwa pembelajaran *speaking* dapat dikembangkan melalui aktivitas yang sederhana, mudah diterapkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di jenjang sekolah menengah pertama. Aktivitas seperti *Jumbled Word Game*, *Tic-Tac-Toe Speaking*, dan *Market Simulation* memberikan variasi pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung tanpa memerlukan media yang kompleks. Pemilihan konteks *Buying and Selling* membantu menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah memahami penggunaan kosakata dan ungkapan dalam komunikasi. Fleksibilitas aktivitas yang digunakan memberikan peluang bagi guru untuk mengadaptasinya pada materi *speaking* lainnya dengan tetap menyesuaikan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Zhao et al., 2023).

Pelaksanaan program masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian dalam pengembangan kegiatan berikutnya. Waktu pelaksanaan yang relatif singkat menyebabkan evaluasi lebih difokuskan pada respons siswa dan guru terhadap proses pembelajaran, sehingga perkembangan kemampuan *speaking* belum dapat diamati secara berkelanjutan. Jumlah peserta yang terbatas pada satu kelas juga belum memberikan gambaran mengenai penerapan program pada karakteristik peserta didik yang lebih beragam. Selain itu, kegiatan hanya dilaksanakan pada materi *Buying and Selling*, sehingga penerapan *Habitual Speaking* berbasis *Deep Learning* pada materi *speaking* lainnya belum dapat dievaluasi dalam konteks pembelajaran yang berbeda.

Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian bersama guru bahasa Inggris SMP Negeri 24 Semarang berkomitmen untuk melanjutkan penerapan *Habitual Speaking* berbasis *Deep Learning* pada materi *speaking* lainnya sesuai dengan capaian pembelajaran yang berlaku di sekolah. Aktivitas komunikatif yang telah diterapkan, seperti *Jumbled Word Game*, *Tic-Tac-Toe Speaking*, dan *Market Simulation*, dapat dikembangkan pada materi *asking and giving directions*, *describing people*, *expressing opinions*, maupun *giving suggestions* dengan menyesuaikan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Guru juga didorong untuk mengembangkan variasi aktivitas komunikatif yang memberikan kesempatan kepada siswa menggunakan bahasa Inggris secara berulang dalam berbagai situasi pembelajaran sehingga pembiasaan berkomunikasi dapat berlangsung secara berkelanjutan. Pelaksanaan program pada lebih banyak kelas dengan durasi yang lebih panjang diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai penerapan *Habitual Speaking* berbasis *Deep Learning* dalam mendukung pembelajaran *speaking* di sekolah menengah pertama serta memperkuat keberlanjutan kolaborasi antara sekolah dan tim pengabdian dalam pengembangan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih komunikatif dan kontekstual (Benlaghrissi & Ouahidi, 2024).

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 24 Semarang dilaksanakan melalui penerapan *Habitual Speaking* berbasis *Deep Learning* pada pembelajaran *speaking* bahasa Inggris dengan mengintegrasikan prinsip *Mindful Learning*, *Meaningful Learning*, dan *Joyful Learning* ke dalam berbagai aktivitas komunikatif, seperti *Jumbled Word Game*, *Tic-Tac-Toe Speaking*, dan *Market Simulation*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa dan guru memberikan respons dengan kategori sangat baik terhadap pelaksanaan program, yang tercermin pada aspek pemahaman materi, penguasaan *speaking*, partisipasi, kepercayaan diri, serta penerapan pembelajaran yang lebih komunikatif, kontekstual, dan menyenangkan. Program ini juga memberikan alternatif bagi guru dalam merancang pembelajaran *speaking* melalui aktivitas yang mudah diterapkan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penerapan *Habitual Speaking* berbasis *Deep Learning* berpotensi untuk dikembangkan pada materi *speaking* lainnya serta diimplementasikan pada cakupan peserta yang lebih luas dan durasi pelaksanaan yang lebih panjang guna mendukung keberlanjutan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan ucapan terima kasih kepada Universitas Negeri Semarang (UNNES) yang telah memberikan dukungan pendanaan melalui Program Pengabdian kepada Masyarakat tahun 2026.

DAFTAR PUSTAKA

- AlNatour, A., Hijazi, D., & Yokus, G. (2025). Emotion-aware tutors for English language learners: Real-time adaptation of instruction based on affective states. *Journal of Posthumanism*, 5(9). <https://doi.org/10.63332/joph.v5i9.3350>
- Alwehebi, K. A. I. (2025). The Effectiveness of Using Role-Play in Developing EFL Speaking Skills Among Saudi Preparatory Students. *Theory and Practice in Language Studies*, 15(8), 2750–2758. <https://doi.org/10.17507/tpls.1508.33>
- Benlaghrissi, H., & Ouahidi, L. M. (2024). The impact of mobile-assisted project-based learning on developing EFL students' speaking skills. *Smart Learning Environments*, 11(1), 18. <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00303-y>
- Fathi, J., Rahimi, M., & Derakhshan, A. (2024). Improving EFL learners' speaking skills and willingness to communicate via artificial intelligence-mediated interactions. *System*, 121(January), 103254. <https://doi.org/10.1016/j.system.2024.103254>
- Fitriati, S. W., Mujiyanto, J., Susilowati, E., & Akmilia, P. M. (2021). The use of conversation fillers in English by Indonesian EFL Master's students. *Linguistic Research*, 38, 25–52. <https://doi.org/10.17250/khisli.38..202109.002>
- Goldstein, A., Wang, H., Niekerken, L., Schain, M., Zada, Z., Aubrey, B., Sheffer, T., Nastase, S. A., Gazula, H., Singh, A., Rao, A., Choe, G., Kim, C., Doyle, W., Friedman, D., Devore, S., Dugan, P., Hassidim, A., Brenner, M., ... Hasson, U. (2025). A unified acoustic-to-speech-to-language embedding space captures the neural basis of natural language processing in everyday conversations. *Nature Human Behaviour*, 9(5), 1041–1055. <https://doi.org/10.1038/s41562-025-02105-9>
- Holler, J. (2025). Facial clues to conversational intentions. *Trends in Cognitive Sciences*, 29(8), 750–762. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2025.03.006>
- León Chico, T. L. (2024). Considerations on competencies in teaching and learning the English language. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(3), 145–156. <https://doi.org/10.62305/alcon.v4i3.169>
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Nofamataro Zebua. (2025). Education transformation: Implementation of deep learning in 21st-century learning. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 146–152. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1405>
- Rehman, N., Huang, X., Mahmood, A., AlGerafi, M. A. M., & Javed, S. (2024). Project-based learning as a catalyst for 21st-Century skills and student engagement in the math classroom. *Heliyon*,

- 10(23), e39988. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e39988>
- Šliogerienė, J., Darginavičienė, I., Suchanova, J., Gulbinskienė, D., & Jakučionytė, V. (2025). Problem-based learning in developing students' communicative skills and creativity in teaching English for specific purposes. *Creativity Studies*, 18(1), 30–42. <https://doi.org/10.3846/cs.2025.22343>
- Song, Y. (2024). Assessing the interactions between learning enjoyment, motivation, burnout, and grit in EFL students: a mixed-methods approach. *BMC Psychology*, 12(1), 796. <https://doi.org/10.1186/s40359-024-02303-6>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass A Wiley Imprint.
- Wolff, S. M., Wright, D. B., & Hatcher, W. J. (2024). Task-irrelevant visual distractions and mindful self-regulated learning in a low-stakes computer-based assessment. *Frontiers in Education*, 9. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1360848>
- Yan, W., Lowell, V. L., & Yang, L. (2024). Developing English language learners' speaking skills through applying a situated learning approach in VR-enhanced learning experiences. *Virtual Reality*, 28(4), 167. <https://doi.org/10.1007/s10055-024-01061-5>
- Yilik, M. A., & Tanriverdi-Koksal, F. (2026). Identifying the skills and tasks for English oral communication essential for academic and professional success. *European Educational Research Journal*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/14749041251408572>
- Yousif, A. S. A. (2025). The influence of cooperative learning on oral efficiency and inducement among upper-intermediate Saudi EFL learners. *Theory and Practice in Language Studies*, 15(8), 2611–2618. <https://doi.org/10.17507/tpls.1508.18>
- Zahra, I., Neo, M., & Hew, S. H. (2025). Level-up learning with CIGLE framework: Enhancing learning through interactive, game-based collaboration for effective problem solving. *International Journal of Technology*, 16(1), 187. <https://doi.org/10.14716/ijtech.v16i1.7143>
- Zhao, X.-J., Hwang, W.-Y., Hoang, A., & Su, Y.-C. (2023). Investigation of facilitating English speaking of elementary school students in authentic contexts with UEnglish. *Human-Centric Intelligent Systems*, 3(3), 244–262. <https://doi.org/10.1007/s44230-023-00031-5>