

THE ROLE OF THE SEGA PROGRAM (SATURDAY ENGLISH GATHERING) AS A PLATFORM FOR SPEAKING PRACTICE FOR ENGLISH EDUCATION STUDENTS AT UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA


Muna azizah¹, Talitha Ziv Fawwas Raihanah Saduwarti Alfaezar², Zilmi Hidayati³, Luthfia Sholehkatul Amalia⁴

¹ Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

² Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

³ Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

⁴ Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

 munazizah32@gmail.com, taaaafawwas@gmail.com, zilmihidayati00@gmail.com,
luthfiaamalia09@gmail.com

Abstract

Speaking ability is one of the main skills that must be mastered by students of English Education. However, speaking practice in classroom learning is often limited by time constraints and the large number of students in a class. Therefore, additional platforms outside regular courses are needed to support the development of students' speaking skills. This article aims to describe the role of the SEGA (Saturday English Gathering) Program as a speaking practice platform for English Education students at Universitas Muhammadiyah Surakarta. The method used in this study is a descriptive qualitative approach, with data collected through activity observation, documentation, and simple interviews with program participants. The results indicate that the SEGA Program provides a more relaxed, communicative, and participatory space for speaking practice. Through various activities such as discussions, language games, and conversation simulations, students become more confident and more active in using English. Thus, the SEGA Program plays an important role as a supporting program for speaking instruction that complements the formal learning process in the classroom.

Keywords: SEGA; speaking; English Education; supporting program; UMS

PERAN PROGRAM SEGA (SATURDAY ENGLISH GATHERING) SEBAGAI WADAH PRAKTIK SPEAKING MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

Abstrak

Kemampuan speaking merupakan salah satu keterampilan utama yang harus dikuasai oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris. Namun, praktik speaking di dalam perkuliahan sering kali terbatas oleh waktu dan jumlah mahasiswa dalam kelas. Oleh karena itu, diperlukan wadah tambahan di luar mata kuliah untuk mendukung pengembangan keterampilan berbicara mahasiswa. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran Program SEGA (Saturday English Gathering) sebagai wadah praktik speaking bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi



kegiatan, dokumentasi, dan wawancara sederhana dengan peserta program. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Program SEGA memberikan ruang praktik speaking yang lebih santai, komunikatif, dan partisipatif. Melalui berbagai aktivitas seperti diskusi, permainan bahasa, dan simulasi percakapan, mahasiswa menjadi lebih percaya diri dan aktif menggunakan bahasa Inggris. Dengan demikian, Program SEGA berperan penting sebagai program pendukung pembelajaran speaking yang melengkapi proses pembelajaran formal di kelas.

Kata kunci: SEGA, speaking, Pendidikan Bahasa Inggris, program pendukung, UMS

1. Pendahuluan

Kemampuan berbicara (speaking) merupakan salah satu keterampilan utama dalam penguasaan bahasa Inggris yang harus dimiliki oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris. Speaking tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi lisan, tetapi juga menjadi indikator keberhasilan pembelajaran bahasa secara keseluruhan. Dalam konteks pendidikan tinggi, keterampilan berbicara sangat penting karena berkaitan dengan kesiapan mahasiswa menghadapi dunia akademik dan profesional, seperti presentasi, diskusi ilmiah, maupun interaksi lintas budaya. Namun, penguasaan speaking sering kali menjadi keterampilan yang paling sulit dikuasai oleh mahasiswa dibandingkan keterampilan bahasa lainnya. Kesulitan tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain keterbatasan kosakata, rendahnya kepercayaan diri, kecemasan berbicara, serta minimnya kesempatan praktik secara langsung.[1] Oleh karena itu, pengembangan keterampilan speaking memerlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga menyediakan ruang praktik yang intensif, berkelanjutan, dan kontekstual bagi mahasiswa.

Dalam praktik pembelajaran di kelas formal, pengajaran speaking sering menghadapi berbagai keterbatasan struktural. Jumlah mahasiswa yang relatif besar dalam satu kelas, keterbatasan alokasi waktu perkuliahan, serta tuntutan capaian kurikulum membuat kesempatan mahasiswa untuk berbicara secara aktif menjadi terbatas. Kondisi ini menyebabkan tidak semua mahasiswa memperoleh porsi praktik speaking yang seimbang. Selain itu, suasana kelas yang cenderung formal sering kali membuat mahasiswa merasa tertekan atau takut melakukan kesalahan ketika berbicara menggunakan bahasa Inggris. Akibatnya, mahasiswa menjadi pasif dan enggan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan berbicara. Situasi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran speaking di dalam kelas saja belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan berbicara secara optimal.[2] Oleh karena itu, diperlukan strategi pendukung di luar pembelajaran formal yang dapat memberikan kesempatan lebih luas bagi mahasiswa untuk berlatih speaking secara alami dan berkelanjutan.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa program pendukung atau kegiatan nonformal memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan speaking mahasiswa. Kegiatan seperti English club, English camp, language gathering, dan speaking community terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih komunikatif dan interaktif. Program-program tersebut memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menggunakan bahasa Inggris dalam situasi yang lebih santai dan kontekstual, sehingga dapat mengurangi kecemasan berbicara. Selain itu, interaksi antarmahasiswa dalam komunitas bahasa memungkinkan terjadinya pembelajaran kolaboratif, di mana mahasiswa dapat saling mendukung dan memotivasi. Pendekatan ini sejalan dengan konsep pembelajaran komunikatif yang menekankan penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi nyata. Meskipun demikian, implementasi dan karakteristik setiap program pendukung

tentu berbeda-beda, tergantung pada konteks institusi dan kebutuhan peserta. Oleh karena itu, kajian empiris terhadap program pendukung tertentu masih diperlukan untuk memahami peran dan kontribusinya secara lebih mendalam.

Di lingkungan Universitas Muhammadiyah Surakarta, salah satu program pendukung yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan speaking mahasiswa adalah Program SEGA (Saturday English Gathering). Program ini merupakan kegiatan rutin yang diselenggarakan di luar jam perkuliahan dan ditujukan sebagai wadah praktik berbicara bahasa Inggris bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris. Berbeda dengan pembelajaran formal di kelas, SEGA dirancang dengan konsep yang lebih fleksibel, santai, dan partisipatif. Kegiatan dalam program ini meliputi diskusi kelompok, permainan bahasa, simulasi percakapan, serta aktivitas komunikatif lainnya yang mendorong mahasiswa untuk aktif berbicara. Kehadiran Program SEGA diharapkan dapat melengkapi proses pembelajaran speaking yang telah diperoleh mahasiswa di kelas. Namun demikian, sejauh ini kajian akademik yang secara khusus membahas peran Program SEGA sebagai wadah praktik speaking masih relatif terbatas, sehingga diperlukan penelitian yang mendeskripsikan kontribusinya secara sistematis.[3]

Keterbatasan kajian mengenai Program SEGA menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak membahas program pendukung pembelajaran bahasa Inggris secara umum, tanpa menyoroti konteks spesifik institusi atau karakteristik kegiatan tertentu. Padahal, setiap program memiliki keunikan dalam desain, pelaksanaan, dan dampaknya terhadap peserta. Program SEGA, sebagai kegiatan berbasis komunitas mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi Muhammadiyah, memiliki potensi tersendiri dalam mendukung pengembangan keterampilan speaking. Selain itu, pendekatan yang digunakan dalam SEGA menekankan suasana belajar yang tidak kaku dan lebih komunikatif, sehingga berpotensi meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana Program SEGA dijalankan, bagaimana mahasiswa berpartisipasi di dalamnya, serta sejauh mana program ini berperan sebagai sarana praktik speaking yang efektif bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris.

Penelitian ini menawarkan kontribusi dalam bidang Education & Training dengan menyoroti peran program pendukung berbasis komunitas dalam pembelajaran bahasa Inggris di perguruan tinggi. Fokus penelitian tidak hanya pada hasil pembelajaran, tetapi juga pada proses dan pengalaman mahasiswa selama mengikuti Program SEGA. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini berupaya menggambarkan secara mendalam dinamika kegiatan SEGA dan dampaknya terhadap praktik speaking mahasiswa. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menangkap perspektif mahasiswa sebagai peserta program, serta mengamati langsung interaksi dan aktivitas yang berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai bagaimana program pendukung seperti SEGA dapat menjadi alternatif atau pelengkap pembelajaran formal dalam meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peran Program SEGA (Saturday English Gathering) sebagai wadah praktik speaking bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kontribusi program pendukung dalam pembelajaran speaking, khususnya dalam menciptakan lingkungan belajar yang komunikatif dan partisipatif. Selain itu, hasil

penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengelola program, dosen, dan institusi pendidikan dalam merancang kegiatan pendukung yang efektif untuk pengembangan keterampilan bahasa Inggris mahasiswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang akan dijelaskan secara rinci pada bagian metode penelitian.

2. Literatur Review

2.1 Konsep Keterampilan Speaking dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Keterampilan speaking merupakan salah satu aspek utama dalam penguasaan bahasa Inggris yang berfungsi sebagai sarana komunikasi lisan secara efektif. Menurut teori kompetensi komunikatif, speaking tidak hanya menuntut penguasaan struktur bahasa, tetapi juga kemampuan menyampaikan makna secara tepat sesuai konteks sosial dan budaya. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, speaking sering dipandang sebagai keterampilan paling kompleks karena melibatkan unsur linguistik, seperti kosakata, tata bahasa, dan pelafalan, serta unsur non-linguistik, seperti kepercayaan diri, kelancaran, dan keberanian berbicara. Oleh karena itu, pengembangan speaking membutuhkan latihan yang berkesinambungan dan situasi belajar yang memungkinkan mahasiswa berinteraksi secara aktif. Di lingkungan pendidikan tinggi, keterampilan speaking menjadi indikator penting kesiapan mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris sebagai calon pendidik maupun praktisi bahasa.[3]

Namun, pembelajaran speaking di kelas formal sering menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan waktu, jumlah mahasiswa yang besar, serta dominasi metode pembelajaran berbasis teori. Kondisi ini menyebabkan kesempatan praktik berbicara menjadi terbatas dan kurang optimal. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung pasif dan enggan berbicara karena takut melakukan kesalahan atau merasa kurang percaya diri. Oleh sebab itu, pembelajaran speaking memerlukan pendekatan yang lebih komunikatif dan berpusat pada mahasiswa. Kegiatan yang bersifat interaktif, kolaboratif, dan kontekstual dinilai mampu meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam berbicara bahasa Inggris.[4] Dengan demikian, praktik speaking idealnya tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga diperkuat melalui kegiatan pendukung yang memberikan ruang latihan secara alami dan berkelanjutan.

2.2 Program Pendukung (Supporting Program) dalam Pendidikan Bahasa

Program pendukung dalam pendidikan bahasa merujuk pada kegiatan nonformal atau ekstrakurikuler yang dirancang untuk melengkapi pembelajaran formal di kelas. Program semacam ini bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, komunikatif, dan kontekstual bagi peserta didik. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, program pendukung seperti English club, English camp, atau language gathering terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta karena menyediakan lingkungan yang mendorong penggunaan bahasa secara aktif. Program-program tersebut biasanya menekankan praktik langsung melalui diskusi, permainan bahasa, simulasi percakapan, dan kegiatan kolaboratif lainnya. Dengan suasana yang lebih santai dan tidak terikat penilaian akademik, mahasiswa cenderung lebih berani mengekspresikan ide dan gagasan dalam bahasa Inggris.[5]

Sejumlah penelitian menyatakan bahwa keberhasilan program pendukung sangat dipengaruhi oleh suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta. Program pendukung juga berperan sebagai jembatan antara teori yang

diperoleh di kelas dengan praktik penggunaan bahasa dalam situasi nyata. Dalam konteks pendidikan tinggi, program seperti SEGA (Saturday English Gathering) dapat diposisikan sebagai media pelatihan (training) yang berkelanjutan bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris. Program ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kemampuan speaking, tetapi juga membangun kepercayaan diri, kerja sama, dan motivasi belajar mahasiswa.[6] Dengan demikian, program pendukung memiliki peran strategis dalam pengembangan kompetensi bahasa yang holistik dan berkelanjutan.

3. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam peran Program SEGA (Saturday English Gathering) sebagai wadah praktik speaking bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Subjek penelitian terdiri atas mahasiswa aktif Pendidikan Bahasa Inggris yang secara rutin mengikuti kegiatan SEGA, dengan pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling berdasarkan keterlibatan dan keaktifan peserta dalam program. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap pelaksanaan kegiatan SEGA untuk mengamati bentuk aktivitas, pola interaksi, dan partisipasi mahasiswa dalam praktik speaking. Selain itu, wawancara sederhana dilakukan kepada beberapa peserta guna memperoleh data mengenai pengalaman, persepsi, dan manfaat program terhadap peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris. Data pendukung juga diperoleh melalui dokumentasi, berupa foto kegiatan, jadwal program, dan catatan pelaksanaan. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sehingga diperoleh gambaran komprehensif mengenai peran Program SEGA sebagai program pendukung pembelajaran speaking di luar kelas formal.[7]

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Program SEGA

Program SEGA (*Saturday English Gathering*) merupakan kegiatan pendukung pembelajaran yang dirancang sebagai wadah praktik speaking bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Surakarta. Program ini dilaksanakan secara rutin pada hari Sabtu dengan konsep pembelajaran nonformal yang menekankan kenyamanan, keterlibatan aktif, dan penggunaan bahasa Inggris secara alami. SEGA tidak terikat pada struktur perkuliahan resmi, sehingga mahasiswa dapat berpartisipasi tanpa tekanan akademik seperti penilaian angka atau ujian formal. Tujuan utama pelaksanaan program ini adalah menyediakan ruang tambahan bagi mahasiswa untuk melatih keterampilan berbicara yang sering kali kurang optimal dalam kelas reguler. Dengan suasana yang lebih santai dan inklusif, SEGA diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara teori speaking yang diperoleh di kelas dengan praktik komunikasi nyata. Program ini juga mendorong mahasiswa untuk memandang bahasa Inggris sebagai alat komunikasi, bukan sekadar materi akademik.[8]

Pelaksanaan Program SEGA dilakukan melalui pertemuan tatap muka yang dipandu oleh fasilitator atau mahasiswa senior yang memiliki kompetensi komunikasi bahasa Inggris yang baik. Setiap pertemuan dirancang dengan alur kegiatan yang fleksibel namun terstruktur, dimulai dari pembukaan, pemanasan bahasa (warming up), kegiatan inti, hingga refleksi singkat. Warming up biasanya berupa ice breaking atau permainan ringan



untuk mencairkan suasana dan mengurangi kecanggungan peserta dalam berbicara bahasa Inggris. Pada kegiatan inti, peserta didorong untuk menggunakan bahasa Inggris secara aktif melalui berbagai aktivitas komunikatif. Fasilitator berperan sebagai pendamping yang memberikan arahan, motivasi, serta koreksi secara tidak mengintimidasi. Pola ini membuat mahasiswa merasa aman untuk mencoba, melakukan kesalahan, dan belajar dari proses tersebut, sehingga praktik speaking berlangsung secara alami dan berkelanjutan.

Beragam aktivitas digunakan dalam Program SEGA untuk menyesuaikan kebutuhan dan tingkat kemampuan peserta. Aktivitas tersebut meliputi diskusi kelompok, permainan bahasa (language games), role play, storytelling, serta simulasi percakapan berdasarkan situasi sehari-hari maupun konteks akademik. Diskusi kelompok memungkinkan mahasiswa bertukar pendapat dan melatih kemampuan menyampaikan ide secara lisan. Permainan bahasa digunakan untuk meningkatkan kosakata dan kelancaran berbicara dengan cara yang menyenangkan. Sementara itu, role play dan simulasi percakapan membantu mahasiswa mempraktikkan speaking dalam konteks nyata, seperti percakapan di kelas, presentasi, atau situasi sosial. Variasi aktivitas ini membuat pelaksanaan SEGA tidak monoton dan mampu menjaga motivasi peserta. Selain itu, mahasiswa dengan berbagai tingkat kemampuan tetap dapat berpartisipasi secara aktif tanpa merasa tertinggal.[9]

Secara keseluruhan, pelaksanaan Program SEGA mencerminkan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek utama pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan tidak hanya berfokus pada aspek linguistik, tetapi juga pada pengembangan kepercayaan diri, keberanian berbicara, dan kemampuan berinteraksi sosial menggunakan bahasa Inggris. Melalui keterlibatan rutin dalam program ini, mahasiswa terbiasa menggunakan bahasa Inggris dalam situasi komunikatif yang nyata dan bermakna. Pelaksanaan SEGA juga memperkuat budaya akademik yang mendukung pembelajaran kolaboratif dan partisipatif. Dengan demikian, SEGA tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan tambahan, tetapi menjadi bagian penting dari ekosistem pembelajaran Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Surakarta, khususnya dalam mendukung peningkatan keterampilan speaking mahasiswa secara berkelanjutan.

4.2 Peran SEGA dalam Praktik Speaking Mahasiswa

Program SEGA (Saturday English Gathering) berperan sebagai ruang praktik speaking yang autentik bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris. Berbeda dengan pembelajaran di kelas yang cenderung terstruktur dan terikat silabus, SEGA memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara alami dalam konteks komunikasi nyata. Mahasiswa tidak hanya berlatih berbicara untuk memenuhi tuntutan akademik, tetapi juga untuk menyampaikan gagasan, pendapat, dan pengalaman secara spontan. Lingkungan yang tidak formal membuat mahasiswa lebih leluasa berekspresi tanpa tekanan penilaian. Interaksi yang terjadi selama kegiatan SEGA mendorong penggunaan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi utama, bukan sekadar objek pembelajaran.[10] Dengan demikian, SEGA berfungsi sebagai jembatan antara teori speaking yang dipelajari di kelas dan praktik komunikasi yang sesungguhnya, sehingga mahasiswa terbiasa menggunakan bahasa Inggris dalam situasi sosial yang lebih realistis.

Peran penting lainnya dari SEGA adalah dalam meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam berbicara bahasa Inggris. Banyak mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris masih mengalami kecemasan, takut salah, atau ragu saat harus berbicara di depan umum. Melalui SEGA, mahasiswa dilatih untuk berbicara dalam suasana yang suportif dan tidak

menghakimi. Kesalahan bahasa dipandang sebagai bagian dari proses belajar, bukan sebagai kegagalan. Dukungan dari sesama peserta dan fasilitator membuat mahasiswa merasa lebih aman untuk mencoba dan berlatih. Aktivitas seperti diskusi kelompok kecil dan permainan bahasa secara bertahap mengurangi rasa takut berbicara. Seiring berjalannya waktu, mahasiswa menunjukkan peningkatan keberanian dalam mengemukakan pendapat dan berpartisipasi aktif. Hal ini menunjukkan bahwa SEGA berperan signifikan dalam membangun aspek afektif pembelajaran speaking, khususnya rasa percaya diri.[11]

SEGA juga berperan sebagai sarana pembelajaran speaking yang partisipatif dan kolaboratif. Seluruh peserta dilibatkan secara aktif dalam setiap kegiatan, sehingga tidak ada mahasiswa yang hanya berperan sebagai pendengar pasif. Berbagai aktivitas seperti role play, debate ringan, storytelling, dan simulasi percakapan dirancang untuk mendorong interaksi dua arah maupun kelompok. Model pembelajaran ini memungkinkan mahasiswa belajar dari sesama peserta melalui praktik langsung dan umpan balik informal. Partisipasi aktif tersebut membuat mahasiswa terbiasa merespons, bertanya, dan menanggapi pendapat orang lain menggunakan bahasa Inggris. Selain meningkatkan kelancaran berbicara, kegiatan partisipatif ini juga melatih keterampilan sosial dan kerja sama.[4] Dengan demikian, SEGA tidak hanya berfungsi sebagai tempat latihan individu, tetapi juga sebagai komunitas belajar yang mendukung pengembangan kemampuan speaking secara bersama-sama.

Secara keseluruhan, SEGA berperan sebagai program pendukung yang melengkapi pembelajaran speaking formal di kelas. Keterbatasan waktu tatap muka di perkuliahan sering kali membuat kesempatan praktik berbicara menjadi tidak optimal. Kehadiran SEGA membantu mengisi kekosongan tersebut dengan menyediakan waktu tambahan untuk latihan. Program ini memperkuat materi yang telah dipelajari di kelas melalui praktik berulang dalam konteks yang lebih fleksibel. Selain itu, SEGA juga membantu mahasiswa mengembangkan kebiasaan menggunakan bahasa Inggris secara berkelanjutan. Integrasi antara pembelajaran formal dan program pendukung seperti SEGA menciptakan ekosistem belajar yang lebih efektif. Oleh karena itu, SEGA dapat dipandang sebagai model kegiatan edukatif yang relevan dalam bidang Education & Training, khususnya dalam pengembangan keterampilan speaking mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris.

4.3 Diskusi Temuan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa Program SEGA berfungsi sebagai ruang praktik speaking nonformal yang melengkapi pembelajaran di kelas. Berbeda dengan perkuliahan formal yang terikat kurikulum dan penilaian akademik, SEGA memberikan lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan bebas tekanan. Mahasiswa dapat berlatih berbicara tanpa rasa takut melakukan kesalahan linguistik, sehingga proses komunikasi berlangsung lebih alami. Kondisi ini sejalan dengan teori pembelajaran bahasa komunikatif yang menekankan pentingnya penggunaan bahasa dalam konteks nyata. SEGA memungkinkan mahasiswa mempraktikkan bahasa Inggris secara berulang melalui interaksi langsung antarpeserta.[12] Dengan demikian, program ini tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan tambahan, tetapi juga sebagai sarana penguatan kompetensi speaking secara kontekstual. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa kegiatan nonformal berperan strategis dalam mendukung keterampilan produktif mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris.

Diskusi temuan juga menunjukkan bahwa keikutsertaan mahasiswa dalam Program SEGA berdampak signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri berbicara bahasa

Inggris. Aktivitas seperti diskusi kelompok kecil, permainan bahasa, dan role play membantu mahasiswa terbiasa mengekspresikan ide secara lisan. Mahasiswa yang awalnya pasif dalam kelas formal terlihat lebih berani menyampaikan pendapat dalam forum SEGA. Hal ini terjadi karena suasana kegiatan yang egaliter dan tidak hierarkis antara fasilitator dan peserta. Kepercayaan diri menjadi faktor kunci dalam penguasaan speaking, karena kecemasan berbahasa sering menjadi penghambat utama. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang mendukung secara emosional mampu menurunkan anxiety dalam berbicara bahasa asing.[13] Oleh karena itu, SEGA berkontribusi sebagai media penguatan aspek afektif dalam pembelajaran speaking.

Tabel 1. Ringkasan Diskusi Temuan Program SEGA

Aspek Temuan	Deskripsi Dampak
Lingkungan belajar	Lebih santai dan bebas tekanan
Kepercayaan diri	Mahasiswa lebih berani berbicara
Partisipasi	Interaksi aktif dan merata
Relevansi akademik	Mendukung kompetensi calon guru
Implikasi	Model program pendukung speaking

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa Program SEGA mendorong partisipasi aktif mahasiswa melalui pola interaksi dua arah dan kolaboratif. Tidak seperti pembelajaran satu arah di kelas besar, SEGA dirancang dengan aktivitas yang menuntut keterlibatan semua peserta. Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga sebagai penutur aktif. Interaksi yang intens ini menciptakan kesempatan praktik speaking yang lebih merata. Selain itu, penggunaan topik sehari-hari membuat mahasiswa lebih mudah mengaitkan bahasa Inggris dengan pengalaman personal mereka. Temuan ini memperkuat teori interaction hypothesis yang menyatakan bahwa interaksi merupakan kunci utama dalam pemerolehan bahasa kedua.[14] Dengan adanya SEGA, mahasiswa memperoleh input dan output bahasa secara seimbang. Hal ini menunjukkan bahwa program ini efektif sebagai wadah pembelajaran berbasis komunikasi yang berorientasi pada praktik nyata.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya tentang English club atau speaking community, temuan penelitian ini menunjukkan kesesuaian dalam hal manfaat peningkatan keterampilan berbicara. Namun, SEGA memiliki keunikan karena terintegrasi langsung dengan konteks akademik mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris UMS. Program ini tidak berdiri sebagai komunitas umum, melainkan sebagai bagian dari budaya akademik mahasiswa. Perbedaan ini memberikan nilai tambah karena kegiatan SEGA selaras dengan kebutuhan kompetensi profesional calon guru bahasa Inggris. Penelitian terdahulu cenderung menyoroati aspek kebahasaan, sedangkan temuan ini juga menekankan aspek pedagogis dan sosial. Dengan demikian, SEGA tidak hanya meningkatkan speaking skill, tetapi juga melatih soft skills seperti kerja sama dan kemampuan menyampaikan ide secara sistematis. Hal ini memperluas kontribusi penelitian dalam bidang Education & Training.[15]

Diskusi temuan menegaskan bahwa Program SEGA memiliki implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran bahasa Inggris di perguruan tinggi. Program ini dapat dijadikan model kegiatan pendukung yang mudah diterapkan dan berbiaya rendah. Keberhasilan SEGA menunjukkan bahwa peningkatan speaking tidak selalu bergantung pada pembelajaran formal di kelas. Perguruan tinggi dapat mengadopsi konsep serupa untuk menciptakan ekosistem belajar yang lebih komunikatif. Selain itu, hasil penelitian ini membuka peluang pengembangan SEGA dengan desain yang lebih terstruktur, misalnya

melalui penugasan tematik atau evaluasi berbasis refleksi. Dengan demikian, SEGA dapat berfungsi sebagai jembatan antara teori dan praktik pembelajaran bahasa. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi program nonformal dalam pendidikan tinggi berkontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran speaking mahasiswa.

5. Kesimpulan

Program SEGA (Saturday English Gathering) memiliki peran yang signifikan sebagai wadah pendukung dalam pengembangan keterampilan speaking mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Melalui pendekatan kegiatan yang bersifat santai, komunikatif, dan partisipatif, program ini mampu menyediakan ruang praktik berbicara yang tidak sepenuhnya dapat diperoleh dalam pembelajaran formal di kelas. Beragam aktivitas seperti diskusi kelompok, permainan bahasa, dan simulasi percakapan mendorong mahasiswa untuk lebih aktif menggunakan bahasa Inggris dalam konteks yang nyata dan bermakna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keikutsertaan mahasiswa dalam Program SEGA berdampak positif terhadap peningkatan kepercayaan diri, keberanian berbicara, serta partisipasi aktif mahasiswa dalam komunikasi berbahasa Inggris. Program ini juga berfungsi sebagai sarana pelengkap pembelajaran speaking yang membantu mahasiswa mengatasi kecemasan berbicara dan meningkatkan kelancaran berkomunikasi secara bertahap.

Dengan demikian, Program SEGA dapat direkomendasikan sebagai model program pendukung pembelajaran speaking dalam konteks Education & Training di perguruan tinggi. Keberadaan program serupa diharapkan dapat terus dikembangkan secara berkelanjutan dengan variasi kegiatan yang lebih inovatif serta dukungan institusional yang memadai. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji efektivitas program ini secara kuantitatif atau mengembangkan model pelatihan speaking berbasis komunitas yang lebih terstruktur.

Ucapan Terima Kasih (jika diperlukan)

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Surakarta atas dukungan akademik yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pengelola dan peserta Program SEGA (Saturday English Gathering) yang telah bersedia berpartisipasi dan memberikan data selama proses penelitian. Selain itu, apresiasi disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dan diselesaikan dengan baik.

Referensi

- [1] I. Jufri, F. H. Amin, and R. Jefri, "The Activities of Improving English Speaking Skills in English Club," *Journal of Excellence in English Language Education*, vol. 3, no. 2, 2024, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/JoELEE/article/view/61648>
- [2] F. Aftinia and A. Munir, "Game-Based Learning in an EFL English Club," *TEM Journal*, 2025, [Online]. Available: https://www.temjournal.com/content/143/TEMJournalAugust2025_2431_2441.pdf
- [3] Maulidina and others, "Peningkatan Pembelajaran Berbicara Bahasa Inggris di Lingkungan Mahasiswa melalui English Club," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Putri Hijau*, 2025, [Online]. Available: <https://ejournal.delihusada.ac.id/ejournal/index.php/JPMPH/article/view/2443>

- [4] S. Suryanto, D. Rahayu, B. Shinjee, and T. Alsolami, "Fostering 21st-Century Communication: Students' Views on English Club as a Speaking Platform," *Teaching English as a Foreign Language Journal*, 2025, [Online]. Available: <https://journal1.uad.ac.id/index.php/tefl/article/view/1424>
- [5] E. Silvia, E. Rosmiyati, and M. A. A. Zam, "English Day Program to Improve the Students' Speaking Performance," *Jurnal Pendidikan Bahasa*, vol. 12, no. 2, 2023, [Online]. Available: <https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/bahasa/article/view/4090>
- [6] S. Suryanto, D. Rahayu, B. Shinjee, and T. Alsolami, "Fostering 21st-century communication: Students' views on English club as a speaking platform," *TEFL Journal*, 2025, [Online]. Available: <https://journal1.uad.ac.id/index.php/tefl/article/view/1424>
- [7] L. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021. [Online]. Available: <https://rosda.co.id/pendidikan/89-metodologi-penelitian-kualitatif.html>
- [8] F. Aftinia, A. Munir, and others, "Game-Based Learning in an EFL English Club," *TEM Journal*, vol. 14, no. 3, 2025, [Online]. Available: <https://www.temjournal.com>
- [9] Z. M. Nabilla and others, "Exploring the Benefits and Barriers of Online English-Speaking Club," *EDUPIJ*, 2025, [Online]. Available: <https://edupij.com/index/arsiv/78/778>
- [10] D. Dewi Warna, "Improving English Speaking Skills Through English Speaking Club," *Educate: Journal of Education and Learning*, 2025, [Online]. Available: <https://jurnal.dokicti.org/index.php/educate/article/view/1108>
- [11] V. V Tadris, S. Mulyani, and N. Nurwahida, "Student Perception of English Club in Improving Students' Speaking Skills," *IDEAS Journal*, 2025, [Online]. Available: <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ideas/article/view/4769>
- [12] I. Jufri, F. H. Amin, and R. Jefri, "The Activities of Improving English Speaking Skills in English Club," *Journal of Excellence in English Language Education*, 2024, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/JoEELE/article/view/61648>
- [13] D. Dewi Warna, "Improving English Speaking Skills Through English Speaking Club," *Educate: Journal of Education and Learning*, 2025, [Online]. Available: <https://jurnal.dokicti.org/index.php/educate/article/view/1108>
- [14] Z. M. Nabilla and others, "Exploring the Benefits and Barriers of Online English-Speaking Club for EFL Learners," *EDUPIJ*, 2025, [Online]. Available: <https://edupij.com/index/arsiv/78/778>
- [15] V. V Tadris, S. Mulyani, and Nurwahida, "Student Perception of English Club in Improving Students' Speaking Skills," *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning*, 2025, [Online]. Available: <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ideas/article/view/4769>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)