

PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUANTIFIERS BAGI SISWA KELAS VII DAN VIII Mts NURUL FALAH, CIATER, TANGERANG SELATAN

Nahoras Bona Simarmata^{1*}, Muhammad Ahsan Tampubolon²

^{1,2} Universitas Pamulang

*E-mail: dosen01002@unpam.ac.id

ABSTRAK

Pemahaman *quantifiers* menuntut siswa menghubungkan pilihan bentuk gramatikal dengan jenis nomina dan konteks pemakaian. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan memperkenalkan penggunaan *quantifiers*, terutama *many* dan *much* serta perbedaan *countable* dan *uncountable nouns*, melalui pembelajaran interaktif bagi siswa kelas VII dan VIII MTs Nurul Falah, Ciater, Tangerang Selatan. Kegiatan dilaksanakan selama tiga hari, 16–18 April 2026, dan diikuti oleh lebih dari 27 siswa. Pelaksanaan menggunakan penjelasan singkat, contoh kontekstual, tanya jawab, diskusi, latihan terbimbing, dan permainan bahasa. Evaluasi dilakukan secara deskriptif melalui observasi terstruktur oleh lima fasilitator terhadap suasana kelas, partisipasi, respons siswa, dan perkembangan pemahaman selama pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan menciptakan suasana belajar yang hidup dan kondusif. Siswa berani menjawab dan mengajukan pertanyaan, meskipun sebagian masih ragu karena keterbatasan kosakata, pelafalan, dan rasa takut salah. Pada awal kegiatan, hampir seluruh siswa belum memahami konsep *quantifiers* secara memadai. Setelah pemberian contoh sederhana dan kontekstual, sejumlah siswa mampu membedakan nomina yang dapat dan tidak dapat dihitung serta memilih *many* atau *much* pada contoh dasar. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dapat membantu pengenalan konsep gramatikal sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa. Latihan berulang dan pendampingan guru tetap diperlukan untuk memperkuat pemahaman dalam jangka panjang.

Kata Kunci: *quantifiers*, pembelajaran interaktif, tata bahasa Inggris, siswa MTs

ABSTRACT

Understanding quantifiers requires students to relate grammatical choices to noun types and contexts of use. This community service program aimed to introduce quantifiers, particularly many and much and the distinction between countable and uncountable nouns, through interactive instruction for seventh- and eighth-grade students at MTs Nurul Falah, Ciater, South Tangerang. The program was conducted over three days, 16–18 April 2026, and involved more than 27 students. The learning activities combined brief explanations, contextual examples, question-and-answer sessions, discussions, guided practice, and language games. Evaluation was descriptive and employed structured observations by five facilitators focusing on classroom atmosphere, participation, student responses, and developing understanding during the sessions. The observations indicated that the activities created a lively and conducive learning environment. Students were willing to answer and ask questions, although some remained hesitant because of limited vocabulary, pronunciation difficulties, and fear of making mistakes. At the beginning, almost all students had an inadequate understanding of quantifiers. After receiving simple contextual examples, several students could distinguish countable from uncountable nouns and select many or much in basic examples. The program suggests that interactive learning can support the introduction of grammatical concepts while increasing student engagement. Repeated practice and continuing teacher support are still needed to consolidate long-term understanding.

Keywords: *quantifiers, interactive learning, English grammar, Islamic junior high school students*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan persyaratan awal untuk memasuki komunikasi yang melebihi batas geografi negara manapun. Bahasa ini menjadi syarat untuk bisa memahami dunia internasional dengan lebih baik. Selain itu, bahasa Inggris juga merupakan alat yang dapat digunakan oleh siapapun untuk akses informasi yang lebih luas. Untuk itulah, bahasa Inggris harus sudah digalakkan sejak dari awal sekolah, terlebih pada tingkat menengah pertama.

Pengajaran bahasa Inggris pada tingkat SMP tidak cukup hanya dengan pembelajaran kosakata (*vocabulary*). Para siswa pada tingkat ini harus didorong untuk memahami unsur tata bahasa (*grammar*) dasar secara tepat dalam kalimat. Penguasaan unsur-unsur gramatikal akan memberi pesan yang jelas, baik dalam komunikasi lisan maupun tulisan. Namun harus diakui bahwa pembelajaran tata bahasa sering dianggap sulit. Hal ini karena tata bahasa diajarkan secara abstrak dan tidak dihubungkan dengan keseharian para siswa.

Salah satu topik yang menimbulkan kesulitan adalah *quantifiers*, yaitu kata atau frasa penanda jumlah. Pemilihan quantifier berkaitan erat dengan karakteristik nomina yang diterangkan. *Many*, misalnya, digunakan dengan nomina yang dapat dihitung (*countable*), sedangkan *much* digunakan dengan nomina yang tidak dapat dihitung (*uncountable*). Selain *many* dan *much*, bahasa Inggris juga memiliki bentuk lain untuk jumlah seperti *some*, *any*, *few*, *a few*, *little*, dan *a little* yang membawa batasan pemakaian dan nuansa makna berbeda (British Council, n.d.; Quirk et al., 1985). Dengan demikian, siswa harus memahami bukan hanya arti setiap bentuk, melainkan juga hubungan antara kuantitas, jenis nomina, dan konteks kalimat.

Observasi awal dan komunikasi dengan pihak MTs Nurul Falah menunjukkan bahwa siswa kelas VII dan VIII masih memiliki pemahaman terbatas mengenai *quantifiers*. Materi ini relatif asing bagi sebagian besar siswa, terutama karena mereka belum dapat membedakan *countable* dan *uncountable nouns* secara konsisten. Pembelajaran juga menghadapi tantangan berupa keterbatasan kosakata, pelafalan, dan keberanian menggunakan bahasa Inggris. Kondisi tersebut menyebabkan beberapa siswa cenderung menunggu jawaban teman atau menghindari respons karena khawatir melakukan kesalahan.

Kendala-kendala tersebut menjadi tantangan dan membutuhkan pendekatan yang memberi ruang bagi siswa untuk melihat contoh, menerapkannya dalam kalimat, memperoleh umpan balik, dan mengoreksi pemahamannya. Pembelajaran interaktif menempatkan siswa sebagai peserta aktif melalui tanya jawab, diskusi, latihan, dan permainan. Dalam pembelajaran bahasa asing, unsur permainan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan apabila tujuan bahasa tetap menjadi pusat kegiatan. Zhang dan Hasim (2023) menyatakan bahwa gamifikasi telah digunakan dalam beragam konteks EFL/ESL dan umumnya berkaitan dengan motivasi, keterlibatan, dan sikap positif siswa. Dalam konteks Indonesia, Ardi dan Rianita (2022) juga melaporkan bahwa pemanfaatan *Kahoot!* dalam pembelajaran tata bahasa mendorong keterlibatan peserta didik.

Materi terbuka dapat melengkapi pendekatan interaktif dengan menyediakan contoh dan latihan yang dapat disesuaikan. UNESCO (2019) mendefinisikan *Open Educational Resources (OER)* sebagai materi pembelajaran, pengajaran, dan penelitian dalam berbagai format yang berada dalam domain publik atau menggunakan lisensi terbuka sehingga memungkinkan akses, penggunaan kembali, adaptasi, dan redistribusi tanpa biaya. Bagi sekolah, materi semacam ini bermanfaat karena guru dapat memilih dan menyederhanakan sumber sesuai tingkat kemampuan siswa. Meskipun demikian, penggunaan materi daring tetap memerlukan kurasi agar bahasa, tingkat kesulitan, serta konteks contoh sesuai dengan kebutuhan peserta.

Atas dasar kebutuhan tersebut, tim dari program studi Sastra Inggris Universitas Pamulang melaksanakan kegiatan PKM berupa pembelajaran interaktif mengenai *quantifiers* bagi siswa kelas VII dan VIII MTs Nurul Falah. Kegiatan difokuskan pada pengenalan *countable* dan *uncountable nouns* serta penggunaan *many* dan *much* melalui contoh kontekstual, tanya jawab, diskusi, latihan terbimbing, dan permainan bahasa.

Kegiatan ini bertujuan membantu siswa memahami konsep dasar quantifiers, mendorong partisipasi dan keberanian menggunakan bahasa Inggris, serta memberikan alternatif aktivitas pembelajaran yang dapat dikembangkan kembali oleh guru. Artikel ini mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan, respons siswa, perkembangan pemahaman yang teramati, serta implikasinya bagi tindak lanjut pembelajaran di sekolah mitra.

METODE

Kegiatan PKM dilaksanakan di MTs Nurul Falah, Ciater, Tangerang Selatan, selama tiga hari pada 16–18 April 2026. Peserta kegiatan berjumlah lebih dari 27 siswa kelas VII dan VIII. Tim pelaksana terdiri atas dua dosen Program Studi Sastra Inggris Universitas Pamulang dan lima mahasiswa yang bertugas sebagai fasilitator sekaligus pengamat (*observer*). Guru bahasa Inggris dan pihak sekolah mendukung pengaturan kelas serta koordinasi kegiatan.

Pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dan pembelajaran interaktif. Pendekatan ini dipilih karena materi quantifiers perlu dipraktikkan melalui contoh konkret dan respons langsung, khususnya ketika siswa harus membedakan nomina yang dapat dihitung dan yang tidak dapat dihitung. Materi utama mencakup pengertian *quantifiers*, *countable* dan *uncountable nouns*, serta penggunaan *many* dan *much*. Contoh disesuaikan dengan benda dan situasi yang dekat dengan siswa, seperti perlengkapan sekolah, makanan, minuman, dan benda di sekitar kelas.

Kegiatan dibagi menjadi tiga tahap utama. Tahap pertama adalah identifikasi pemahaman awal melalui pertanyaan pemantik dan contoh sederhana. Tahap kedua adalah penyampaian materi dan latihan interaktif yang menggabungkan penjelasan singkat, demonstrasi contoh, tanya jawab, diskusi, latihan klasifikasi, dan permainan bahasa. Tahap ketiga adalah penguatan melalui pembahasan jawaban, koreksi bersama, dan refleksi singkat. Pola kegiatan dibuat bertahap agar siswa terlebih dahulu mengenali jenis nomina sebelum memilih quantifier yang sesuai.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahap	Kegiatan Utama	Tujuan
Identifikasi awal	Pertanyaan pemantik, pengenalan contoh, dan pemetaan kesulitan siswa	Mengetahui pengetahuan awal tentang quantifiers dan jenis nomina
Pembelajaran interaktif	Penjelasan singkat, contoh kontekstual, tanya jawab, diskusi, latihan klasifikasi, dan permainan	Membantu siswa menghubungkan konsep dengan penggunaan dalam kalimat
Penguatan dan refleksi	Pembahasan jawaban, koreksi bersama, pengulangan contoh, dan refleksi	Memeriksa pemahaman sementara dan menegaskan aturan dasar

Evaluasi kegiatan menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif. Lima fasilitator melakukan observasi selama pembelajaran dengan memusatkan perhatian pada empat aspek, yaitu suasana dan dinamika kelas, respons dan partisipasi siswa, kemampuan bahasa Inggris yang tampak selama interaksi, serta perkembangan pemahaman

quantifiers. Setelah kegiatan, catatan kelima observer dibandingkan untuk menemukan pola yang konsisten dan catatan yang berbeda. Temuan kemudian dikelompokkan ke dalam tema keterlibatan, kepercayaan diri, kendala bahasa, dan pemahaman konsep.

Evaluasi ini tidak dirancang sebagai eksperimen dan tidak menggunakan hasil tes kuantitatif untuk mengukur efektivitas. Oleh karena itu, capaian program dilaporkan sebagai perkembangan yang teramati selama kegiatan, bukan sebagai peningkatan hasil belajar yang dapat digeneralisasi. Pembatasan tersebut penting agar interpretasi tetap sesuai dengan bentuk dan ketersediaan data lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pembelajaran Interaktif

Kegiatan dimulai dengan pertanyaan mengenai jumlah benda di sekitar siswa dan pilihan kata untuk menyatakan jumlah tersebut. Pertanyaan awal menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa belum mengenal istilah quantifiers secara memadai. Hanya satu siswa yang tampak memiliki pengetahuan awal mengenai many dan much, tetapi pemahamannya masih terbatas. Sebagian besar siswa juga belum dapat menjelaskan perbedaan countable dan uncountable nouns sebagai dasar pemilihan kedua quantifier tersebut.

Materi kemudian disampaikan melalui penjelasan sederhana dan contoh yang dekat dengan pengalaman siswa. Benda-benda yang dapat dihitung diperkenalkan melalui contoh seperti *books*, *shoes*, dan *bottles*, sedangkan benda yang tidak lazim dihitung satu per satu diperkenalkan melalui *water*, *rice*, dan *sugar*. Setelah memahami perbedaan tersebut, siswa diarahkan membandingkan *many books* dengan *much water*. Latihan klasifikasi dilakukan secara lisan dan tertulis, kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab serta permainan yang meminta siswa memilih quantifier berdasarkan contoh yang diberikan.

Keterlibatan fasilitator memungkinkan siswa menerima bantuan ketika mengalami kesulitan. Fasilitator tidak langsung memberikan jawaban, tetapi menggunakan pertanyaan penuntun, misalnya apakah suatu benda dapat dihitung satu per satu dan bentuk satuan apa yang mungkin digunakan. Strategi tersebut membantu siswa menelusuri alasan di balik pilihan many atau much. Koreksi disampaikan secara terbuka namun suportif agar kesalahan menjadi bagian dari proses belajar.

Suasana Kelas dan Partisipasi Siswa

Catatan kelima observer menunjukkan pola yang relatif konsisten: suasana kelas selama kegiatan berlangsung hidup dan kondusif. Siswa memperhatikan penjelasan, merespons pertanyaan, dan mengajukan pertanyaan ketika menemukan bagian yang belum dipahami. Beberapa siswa berani memberikan jawaban meskipun belum yakin sepenuhnya. Keberanian tersebut merupakan capaian penting karena pada pembelajaran bahasa, kesempatan memproduksi bentuk bahasa dan menerima umpan balik dapat membantu siswa menguji pemahamannya.

Partisipasi tidak merata pada semua siswa. Sebagian siswa masih menoleh kepada teman sebelum menjawab atau memilih diam karena takut salah. Keraguan ini menunjukkan bahwa aktivitas yang menyenangkan belum otomatis menghilangkan kecemasan berbahasa. Guru dan fasilitator tetap perlu memberikan waktu berpikir, pertanyaan dengan tingkat kesulitan bertahap, kesempatan menjawab bersama sebelum individual, serta respons korektif yang tidak memperlakukan siswa.

Keterlibatan yang lebih tinggi selama tanya jawab dan permainan mendukung temuan penelitian sebelumnya mengenai manfaat unsur permainan dalam pembelajaran bahasa. Zhang dan Hasim (2023) menyimpulkan bahwa banyak penelitian EFL/ESL melaporkan sikap positif dan peningkatan keterlibatan dalam pembelajaran yang digamifikasi. Ardi dan Rianita (2022) juga menemukan bahwa platform permainan dapat membuka kesempatan interaksi dalam kelas tata bahasa. Dalam kegiatan ini, manfaat utama permainan bukan terletak pada kompetisi, tetapi pada pengulangan contoh, umpan balik cepat, dan kesempatan berpartisipasi dalam suasana yang lebih santai.

Perkembangan Pemahaman Quantifiers

Perkembangan pemahaman tampak ketika siswa mulai mampu mengelompokkan contoh sederhana ke dalam *countable* dan *uncountable nouns*. Pada akhir pembelajaran, beberapa siswa dapat menjelaskan bahwa *books* dapat dihitung dan karena itu dapat digunakan bersama *many*, sedangkan *water* tidak dihitung langsung tanpa satuan sehingga digunakan bersama *much* dalam konteks tertentu. Kemampuan ini menunjukkan terbentuknya pemahaman awal mengenai hubungan antara jenis nomina dan pilihan quantifier.

Walaupun terdapat perkembangan, pemahaman siswa belum dapat dinyatakan mantap. *Observer* mencatat bahwa sebagian siswa masih memerlukan petunjuk ketika contoh menjadi kurang familier. Perbedaan antara konsep tata bahasa dan penggunaan alami dalam beragam jenis kalimat juga belum dibahas secara mendalam. Dengan demikian, hasil kegiatan lebih tepat dipahami sebagai keberhasilan memperkenalkan landasan konseptual daripada sebagai penguasaan menyeluruh terhadap *quantifiers*.

Penggunaan contoh kontekstual membantu mengurangi tingkat abstraksi materi. Sumber seperti British Council menyediakan penjelasan dan latihan mengenai *quantifiers* yang dapat dipilih dan diadaptasi berdasarkan kemampuan siswa. Praktik adaptasi tersebut sejalan dengan prinsip OER yang memungkinkan materi terbuka digunakan kembali dan disesuaikan (UNESCO, 2019). Namun, guru perlu memastikan sumber benar-benar legal dan terbuka. Jika diperlukan, mereka harus menyebutkan atribusi dan tidak sekadar menyalin materi daring yang tidak memiliki izin adaptasi.

Adaptasi Materi dan Dukungan Bertahap

Karakteristik peserta menjadi pertimbangan penting dalam penyederhanaan materi. Karena kemampuan bahasa Inggris siswa secara umum masih berada pada tingkat dasar, penjelasan tidak dimulai dengan daftar panjang *quantifiers*. Materi dipersempit pada hubungan mendasar antara jenis nomina dan pemilihan *many* atau *much*. Pembatasan fokus perlu agar tidak membebani beban kognitif siswa. Setelah aturan inti dipahami, contoh lain dapat diperkenalkan secara bertahap dalam pembelajaran lanjutan. Urutan tersebut juga mencegah siswa sekadar menghafal pasangan kata tanpa memahami alasan gramatikalnya.

Contoh kontekstual berfungsi sebagai jembatan antara istilah gramatikal dan pengalaman konkret. Ketika siswa diminta mengamati *books* atau *bottles*, mereka dapat langsung memeriksa bahwa benda tersebut memiliki bentuk tunggal dan jamak serta dapat diberi angka. Sebaliknya, *water* diperkenalkan sebagai zat yang biasanya dinyatakan melalui satuan (*unit of measurement*) seperti *a glass of water* atau *a bottle of water*. Perbandingan ini membantu siswa memahami bahwa kategori *countable* dan *uncountable* tidak hanya ditentukan oleh apakah suatu benda secara fisik dapat dipisahkan, tetapi juga oleh cara bahasa Inggris mengonseptualisasikan dan mengungkapkannya.

Dukungan bertahap diberikan melalui tiga bentuk. Pertama, fasilitator memodelkan cara menalar pilihan jawaban dengan mengidentifikasi nomina terlebih dahulu. Kedua, siswa mengerjakan contoh bersama teman atau kelompok sehingga mereka dapat mendiskusikan alasan sebelum menjawab. Ketiga, bantuan dikurangi ketika siswa mulai mampu merespons secara mandiri. Pada siswa yang masih ragu, pertanyaan penuntun lebih bermanfaat daripada pemberian jawaban langsung karena menjaga keterlibatan mereka dalam proses berpikir. Pola ini dapat digunakan guru untuk materi tata bahasa lain yang memiliki aturan kategoris.

Adaptasi juga perlu memperhatikan ketepatan bahasa. Contoh *much* lebih alami dalam kalimat negatif dan interogatif daripada dalam banyak kalimat afirmatif sehari-hari, yang sering menggunakan *a lot of*. Oleh karena itu, pengenalan aturan *countable-uncountable* perlu diikuti dengan penjelasan konteks kalimat agar siswa tidak menghasilkan bentuk yang benar secara struktural tetapi kurang lazim dalam pemakaian. Pada kegiatan awal, prioritas diberikan pada pemahaman kategori; nuansa pemakaian tersebut dapat menjadi sasaran pembelajaran berikutnya.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Observasi Pembelajaran

Aspek	Temuan Utama	Implikasi
Suasana kelas	Kelas hidup dan kondusif; siswa memperhatikan serta merespons kegiatan	Aktivitas partisipatif perlu dipertahankan
Partisipasi	Banyak siswa menjawab dan bertanya, tetapi sebagian masih takut salah	Diperlukan dukungan bertahap dan koreksi yang suportif
Kemampuan bahasa	Kosakata dan pelafalan siswa masih terbatas	Contoh perlu sederhana, visual, dan dekat dengan pengalaman siswa
Pemahaman awal	Hampir seluruh siswa belum memahami <i>quantifiers</i> dan klasifikasi nomina	Pembelajaran perlu dimulai dari <i>countable</i> dan <i>uncountable nouns</i>
Perkembangan	Beberapa siswa mampu mengidentifikasi jenis nomina serta memilih <i>many</i> atau <i>much</i> pada contoh dasar	Latihan berulang diperlukan untuk konsolidasi

Peran Fasilitator dan Guru Mitra

Kehadiran lima mahasiswa sebagai fasilitator sekaligus *observer* membantu tim melihat ragam respon siswa yang mungkin terlewat apabila pengamatan hanya dilakukan oleh satu orang. Ketika dosen atau presenter memusatkan perhatian pada penyampaian materi, fasilitator dapat mengamati siswa yang aktif, siswa yang membutuhkan bantuan, serta bentuk kesulitan yang muncul. Catatan silang dari beberapa observer kemudian memberikan dasar yang lebih memadai untuk menemukan pola umum, meskipun belum menggantikan instrumen pengukuran hasil belajar.

Peran ganda sebagai fasilitator dan observer juga memiliki keterbatasan. Keterlibatan dalam membantu siswa dapat memengaruhi fokus dan interpretasi pengamat. Untuk kegiatan berikutnya, lembar observasi sebaiknya memuat indikator operasional, misalnya seberapa sering (frekuensi) siswa mengajukan pertanyaan, kemampuan mengelompokkan contoh, kebutuhan akan petunjuk, dan keberanian memberikan jawaban mandiri. Pembagian peran yang lebih jelas antara pengajar, fasilitator, dan pencatat data akan meningkatkan konsistensi dokumentasi.

Guru mitra memegang peran utama dalam keberlanjutan karena mengenal kemampuan, kebiasaan, dan perkembangan siswa dari waktu ke waktu. Hasil kegiatan dapat digunakan sebagai titik awal untuk memilih contoh yang lebih sesuai serta menentukan siswa yang memerlukan pendampingan tambahan. Kolaborasi antara tim pengabdian dan guru sebaiknya tidak berakhir pada pelaksanaan kegiatan, melainkan dilanjutkan melalui penyerahan materi, diskusi reflektif, dan rencana penggunaan ulang aktivitas dalam pembelajaran reguler.

Model kolaboratif tersebut memungkinkan PKM berfungsi sebagai pertukaran praktik, bukan sekadar kunjungan mengajar. Tim perguruan tinggi membawa alternatif materi dan aktivitas, sedangkan guru memberikan pengetahuan kontekstual mengenai kebutuhan kelas. Ketika keduanya terhubung, inovasi lebih mungkin disesuaikan dengan kondisi sekolah dan digunakan kembali. Keberlanjutan semacam ini lebih realistis daripada ketergantungan pada platform tertentu yang mungkin terkendala perangkat, koneksi internet, atau perubahan akses layanan.

Kendala dan Tindak Lanjut

Selain kesulitan memahami quantifiers, kegiatan mengungkap dua kendala bahasa yang saling berkaitan, yaitu keterbatasan kosakata (vocabulary) dan pelafalan (pronunciation). Beberapa siswa kesulitan melafalkan kata sederhana seperti shoes, bottle, dan water. Walaupun maksudnya masih dapat dipahami, keterbatasan tersebut memperlambat respons dan dapat memperkuat rasa tidak percaya diri. Karena itu, pembelajaran tata bahasa perlu diintegrasikan dengan dukungan kosakata dan pelafalan, bukan diperlakukan sebagai latihan aturan yang terpisah.

Guru dapat menindaklanjuti kegiatan melalui rutinitas singkat, misalnya klasifikasi lima kata benda pada awal pelajaran, pencarian benda di kelas, kartu pasangan *noun-quantifier*, atau kuis kelompok. Variasi contoh perlu ditingkatkan secara bertahap dari benda konkret menuju konteks kalimat. Penggunaan permainan seperti *sentence scramble* atau kuis digital dapat dipertimbangkan, tetapi pemilihan media harus menyesuaikan fasilitas sekolah dan tujuan pembelajaran. Temuan Sakdiyah et al. (2024), misalnya, memperlihatkan potensi permainan *Baamboozle* dalam pengembangan penguasaan tata bahasa dan respons positif peserta didik. Media tetap harus menjadi sarana latihan, bukan tujuan kegiatan.

Program juga menunjukkan pentingnya kesinambungan. Kegiatan tiga hari dapat membangun minat dan pemahaman awal, tetapi tidak cukup untuk memastikan retensi. Materi dan pola aktivitas sebaiknya diserahkan kepada guru dalam bentuk yang mudah digunakan kembali. Guru bisa memeriksa secara singkat pada pertemuan berikutnya untuk melihat apakah siswa masih mampu menerapkan aturan pada contoh baru. Jika memungkinkan, evaluasi tindak lanjut menggunakan *pre-test* dan *post-test* yang dirancang secara sepadan dapat dilakukan pada program berikutnya sehingga perubahan hasil belajar dapat diukur dengan lebih kuat.

Keterbatasan Evaluasi

Evaluasi kegiatan bergantung pada catatan observasi lima fasilitator dan tidak menggunakan data tes kuantitatif yang dapat dibandingkan. Jumlah peserta juga dicatat 27 siswa tanpa daftar agregat yang digunakan untuk analisis. Selain itu, durasi kegiatan yang singkat membatasi pengamatan terhadap retensi dan penerapan *quantifiers* di luar sesi. Karena itu, hasil tidak dimaksudkan untuk membuktikan efektivitas kausal metode tertentu. Temuan memberikan gambaran praktis mengenai respons siswa dan perkembangan pemahaman awal yang dapat menjadi dasar penyempurnaan kegiatan berikutnya.

KESIMPULAN

Kegiatan PKM pembelajaran interaktif *quantifiers* bagi siswa kelas VII dan VIII MTs Nurul Falah berhasil menciptakan suasana kelas yang hidup dan mendorong keterlibatan siswa. Hampir seluruh siswa pada awal kegiatan belum memahami *quantifiers* serta perbedaan countable dan uncountable nouns secara memadai. Setelah menerima penjelasan sederhana, contoh kontekstual, latihan terbimbing, tanya jawab, diskusi, dan permainan, beberapa siswa mampu mengidentifikasi jenis nomina serta memilih *many* atau *much* pada contoh dasar.

Perkembangan tersebut masih merupakan pemahaman awal. Keterbatasan kosakata, pelafalan, dan rasa takut salah menunjukkan perlunya pembelajaran yang berkelanjutan dan bersifat suportif. Guru disarankan melanjutkan latihan melalui aktivitas singkat dan berulang, menggunakan contoh yang dekat dengan kehidupan siswa, serta mengintegrasikan tata bahasa dengan penguatan kosakata dan pelafalan. Program berikutnya perlu mencatat jumlah peserta secara pasti dan menggunakan evaluasi awal–akhir yang terdokumentasi agar perubahan hasil belajar dapat dianalisis secara lebih kuat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Pamulang yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan melalui pendanaan PKM Tahun Akademik 2025/2026. Apresiasi juga disampaikan kepada pimpinan, guru bahasa Inggris, dan siswa MTs Nurul Falah, Ciater, Tangerang Selatan, atas kerja sama dan partisipasinya selama kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi, P., & Rianita, E. (2022). Leveraging gamification into EFL grammar class to boost student engagement. *Teaching English with Technology*, 22(2), 90–114.
- British Council. (n.d.). *Quantifiers*. LearnEnglish. <https://learnenglish.britishcouncil.org/free-resources/grammar/english-grammar-reference/quantifiers>
- Quirk, R., Greenbaum, S., Leech, G., & Svartvik, J. (1985). *A comprehensive grammar of the English language*. Longman.
- Sakdiyah, I. H., Maolida, E. H., & Nurviyani, V. (2024). Utilizing game-based learning Baamboozle in developing students' English grammar mastery. *JALL (Journal of Applied Linguistics and Literacy)*, 8(1), 132–143. <https://doi.org/10.25157/jall.v8i1.12755>

- UNESCO. (2019). Recommendation on Open Educational Resources (OER).
<https://www.unesco.org/en/legal-affairs/recommendation-open-educational-resources-oer>
- Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology*, 13, 1030790.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>