



IMPLEMENTASI *ENGLISH JOY CLUB* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS : SEBUAH ALTERNATIF PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN DAN KOMUNIKATIF

Irawansyah^{1*}, Deri Herdawan², Bagas Saputra³, Luzana Riyanti⁴, Zahra Tussalma⁵

^{1,3,4,5} Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

²Politeknik Negeri Lampung

*E-mail: irawansyah@radenintan.ac.id

ABSTRAK

Proses pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia, terutama di Tingkat Sekolah Menengah Pertama masih cenderung bersifat formal dan fokus pada pencapaian akademik sehingga sebagian siswa masih merasa kurang percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris secara langsung. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan implementasi *English Joy Club* sebagai salah satu alternatif pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan dan komunikatif serta mengidentifikasi respon siswa selama kegiatan tersebut. Kegiatan ini dilakukan sebagai bagian dari program academic cycle KKN-PPL Tematik Mengajar di SMPN 36 Bandar Lampung dengan melibatkan 64 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 49 siswa Perempuan. Kegiatan dilaksanakan selama dua hari dengan pendekatan learning by doing. Pada hari pertama, siswa menonton film pendek berbahasa Inggris sambil mencatat sebanyak mungkin kosakata yang mereka dengar, kemudian hasilnya diberi penghargaan berupa bintang yang selanjutnya dicantumkan pada sertifikat peserta. Hari kedua difokuskan pada kerja sama tim, diawali ice breaking berupa gerakan (left, right, jump in, jump right), dilanjutkan sesi menebak situasi berdasarkan kartu cerita yang dibacakan fasilitator, serta penyusunan daftar kosakata secara berkelompok dengan pengantar berbahasa Inggris. Hasil pengamatan menunjukkan antusiasme yang tinggi, ditandai oleh keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, tumbuhnya keberanian berbicara, dan komentar spontan siswa yang menyatakan respon positif saat kegiatan harus berakhir. Oleh karena itu, kegiatan ini bisa disimpulkan bahwa *English Joy Club* dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan ko-kurikuler yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan menggunakan bahasa Inggris di luar pembelajaran kelas yang bersifat formal.

Kata kunci: English Joy Club; pembelajaran menyenangkan; pembelajaran komunikatif; KKN-PPL Tematik Mengajar

THE IMPLEMENTATION OF ENGLISH JOY CLUB IN ENGLISH LANGUAGE LEARNING: AN ALTERNATIVE TO ENJOYABLE AND COMMUNICATIVE LEARNING

ABSTRACT

English language learning in Indonesia, particularly at the junior high school level, tends to remain formal and focused on academic achievement; consequently, many students still lack confidence in using English directly. This community service was carried out to describe the implementation of the *English Joy Club* as an alternative for fun and communicative English learning and identifying students' responses during the activity. This activity was carried out as part of the Thematic Teaching KKN-PPL program at SMPN 36 Bandar Lampung involving 64 students consisting of 15 male students and 49 female students. The activities spanned two days and utilized a "learning-by-doing" approach. On the first day, students watched short English films while noting down as much vocabulary as possible that they heard, then the results were rewarded with stars which were then listed on the participant certificate. The second day focused on teamwork, starting with ice breaking in the form of movements (left, right, jump in, jump right), followed by a session of guessing situations based on story cards read by the facilitator, as well as compiling vocabulary lists in groups with an introduction in English. The results of the observations showed high enthusiasm, marked by students' activeness in answering questions, growing courage to speak, and spontaneous comments from students expressing positive responses when the activity had to end. Therefore, it can be concluded that this activity means that the English Joy Club can be an alternative co-curricular activity that can provide students with the opportunity to interact actively using English outside of formal classroom learning.

Keywords: English Joy Club; enjoyable learning; communicative learning; Thematic Teaching KKN-PPL



PENDAHULUAN

Bahasa Inggris memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena dapat mempermudah komunikasi, membuka akses informasi, dan memungkinkan berpartisipasi dalam konteks akademik maupun profesional. Namun, dalam konteks Bahasa Inggris yang diajarkan sebagai Bahasa Asing (EFL), seperti Indonesia, kesempatan siswa untuk mempraktikkan Bahasa Inggris secara bermakna masih cukup terbatas karena interaksi Bahasa Inggris biasanya hanya terjadi di ruang kelas formal saja. Kondisi tersebut dapat menciptakan perbedaan antara pengetahuan siswa tentang Bahasa Inggris dan keinginan mereka untuk menggunakannya dalam berkomunikasi di kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keinginan siswa untuk berkomunikasi sangat dipengaruhi oleh faktor afektif, seperti kepercayaan diri, motivasi, dan kecemasan. Siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri lebih tinggi cenderung lebih bersedia memulai percakapan, sedangkan kecemasan dapat menjadi penghalang bagi partisipasi mereka dalam kegiatan yang menggunakan bahasa Inggris (Seong & Chen, 2019). Studi tentang kesiapan pelajar dalam berinteraksi sangat penting dalam konteks EFL (English as a Foreign Language). Meskipun mereka telah mempelajari kosakata, tata bahasa, dan unsur bahasa lainnya, para siswa masih cenderung ragu untuk berbicara bahasa Inggris karena takut membuat kesalahan atau mendapat penilaian negatif. Penelitian di Indonesia menemukan bahwa keengganan siswa berkomunikasi dalam bahasa Inggris menjadi salah satu tantangan utama di kelas bahasa Inggris (Rihardini et al., 2021). Oleh karena itu, kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pengajaran bahasa Inggris tidak seharusnya hanya menekankan aspek linguistik, melainkan juga harus memberi peluang kepada siswa untuk membangun rasa percaya diri dan juga sikap yang positif saat siswa menggunakan bahasa Inggris dalam komunikasi dan pembelajaran.

Pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran bahasa yang lebih menarik baik dalam kelas maupun diluar kelas. Permainan dapat memberikan kesempatan kepada murid untuk dapat berinteraksi, menanggapi tantangan, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan menggunakan bahasa untuk tujuan yang bermakna. Sebuah penelitian tentang pembelajaran bahasa berbasis permainan dalam pendidikan TK hingga Sekolah Menengah Atas ditemukan bahwa pendekatan berbasis permainan telah digunakan secara luas dalam pembelajaran bahasa asing dan telah dikaitkan dengan peningkatan keterampilan berbahasa, kompetensi komunikatif, dan sikap murid sehingga desain aktivitas perlu mempertimbangkan karakteristik murid, kesulitan tugas, interaksi, dan potensi beban kognitif (Yang et al., 2024). Kemudian sebuah penelitian yang menyatakan bahwa adanya dampak positif gamifikasi terhadap hasil belajar murid yang bersifat kognitif, motivasional, dan behavioral, meskipun besaran dampak tersebut yang di peroleh murid bervariasi bergantung pada konteks dan desain pembelajaran yang siswa dapatkan (Sailer & Homner, 2020).

Dalam bidang Pendidikan Bahasa, pembelajaran berbasis permainan (game -based learning) dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid dalam pengembangan kosakata dan berbagai aspek pembelajaran Bahasa (Susaniari & Santosa, 2024). Dengan demikian pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu pendekatan yang sangat relevan bagi murid karena mampu mengubah praktek berbahasa menjadi sebuah pengalaman belajar Bahasa yang aktif dan bermakna secara social. Selain itu, aktivitas berbasis permainan dapat memberikan kesempatan yang bermanfaat bagi peserta didik untuk menjumpai dan mengajarkan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari, sambil tetap mempertahankan lingkungan belajar yang menarik (Acquah, E. O., & Katz, 2020). Kemudian, pada pengembangan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Bahasa asing sangat penting karena pengetahuan kosakata merupakan sumber daya mendasar untuk pemahaman dan komunikasi bahasa. Aktivitas yang memperkenalkan siswa pada kosakata



dalam konteks yang bermakna dapat membantu peserta didik menghubungkan bentuk-bentuk linguistik dengan situasi dan makna. Penggunaan materi audiovisual, misalnya, dapat memberikan masukan pendengaran dan penglihatan secara simultan kepada peserta didik. Masukan semacam itu dapat membuat pembelajaran bahasa lebih kontekstual dan berpotensi meningkatkan perhatian pelajar terhadap bahasa yang digunakan. Penelitian terbaru tentang pembelajaran kosakata yang didukung video telah menyoroti potensi masukan audiovisual dan multimodal untuk mendukung pengembangan kosakata dan keterlibatan peserta didik (Adu et al., 2026).

Berdasarkan penjelasan yang disampaikan diatas, penulis mengimplementasikan English Joy Club sebagai bagian dari Siklus akademik dalam program KKN-PPL Tematik Mengajar pada tahun 2026. Program ini dirancang sebagai kegiatan pembelajaran bahasa Inggris ekstrakurikuler untuk siswa sekolah menengah pertama dan menekankan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan komunikatif. Alih-alih meniru pengajaran di kelas konvensional, program ini menggunakan pendekatan belajar sambil melakukan melalui menonton film pendek, identifikasi kosakata, permainan berbasis gerakan, aktivitas menebak situasi, dan tugas kosakata kelompok. Pentingnya kegiatan ini terletak pada upayanya untuk menyediakan ruang belajar alternatif di mana siswa dapat merasakan bahasa Inggris di luar rutinitas kelas formal. Program ini tidak hanya memposisikan permainan sebagai hiburan semata, tetapi juga mengintegrasikannya dengan kesempatan untuk memperkenalkan kosakata, pemahaman mendengarkan, komunikasi, kolaborasi, dan partisipasi. Dalam hal ini, *English Joy Club* mewakili penerapan praktis dari temuan penelitian pembelajaran bahasa terkini dalam konteks pendidikan berbasis komunitas. Kegiatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi *English Joy Club* sebagai pendekatan alternatif untuk pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan dan komunikatif, serta untuk mengidentifikasi respons siswa selama kegiatan tersebut.

Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi dalam dua aspek. Secara praktis, ini memberikan model program bahasa Inggris ekstrakurikuler yang relatif sederhana yang dapat diterapkan pada siswa sekolah menengah pertama dengan menggunakan aktivitas dan materi yang mudah diakses. Secara akademis, hal ini berkontribusi pada diskusi tentang bagaimana pendekatan berbasis permainan, komunikatif, dan kolaboratif dapat diintegrasikan ke dalam program bahasa Inggris berbasis komunitas. Aktivitas ini sangat relevan dengan konteks EFL (English as a Foreign Language) di mana siswa mungkin memiliki kesempatan terbatas untuk menggunakan bahasa Inggris di luar lingkungan kelas formal. Oleh karena itu, artikel ini menjelaskan implementasi English Joy Club dan membahas potensinya sebagai alternatif yang menyenangkan dan komunikatif untuk mendukung keterlibatan siswa dengan bahasa Inggris.

METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan desain deskriptif partisipatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan English Joy Club sebagai salah satu alternatif pembelajaran Bahasa Inggris yang aktif dan menyenangkan serta berkomunikasi. Selain itu, kegiatan ini juga mengidentifikasi respon peserta didik selama kegiatan berlangsung. Desain ini dipilih karena kegiatan ini tidak diarahkan pada menguji pengaruh atau efektivitas suatu perbandingan melalui perbandingan kelompok, tetapi untuk memperoleh gambaran mengenai proses pelaksanaan kegiatan, keterlibatan siswa, dan respon yang muncul selama kegiatan English joy club berlangsung (Nirmala et al., 2020; Sandelowski, 2000). Kegiatan ini menjadi bagian penting dari program KKN-PPL Tematik Mengajar di SMPN 36 Bandar Lampung. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *learning by doing*, di mana siswa memperoleh pengalaman belajar bahasa Inggris melalui partisipasi langsung dalam beragam aktivitas. Desain kegiatan menggabungkan unsur permainan, media audiovisual, komunikasi,



gerak, dan tim kerja, sehingga siswa dapat berinteraksi dalam bahasa Inggris dalam suasana yang lebih santai dan tidak terlalu formal. Penggunaan permainan dalam pembelajaran Bahasa dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan mendukung pembelajaran kolaboratif (Sari et al., 2020; Thompson, 2020). Kegiatan tersebut berlangsung selama dua hari.

Pada hari pertama, tujuannya adalah memperkenalkan dan menambah kosakata dengan memutar film pendek berbahasa Inggris. Murid diminta menonton film itu serta mencatat kosakata Inggris yang terdengar. Kosakata yang berhasil diidentifikasi kemudian dijadikan bagian dari aktivitas penghargaan, di mana mereka menerima bintang yang dicatat pada sertifikat partisipasi mereka. Sementara, pada hari kedua difokuskan pada aktivitas komunikatif dan kerja tim. Kegiatan dimulai dengan ice breaking memakai perintah bahasa Inggris, seperti left, right, jump in, dan jump right. Selanjutnya, siswa menebak situasi berdasarkan kartu cerita yang dibacakan oleh fasilitator. Kemudian, mereka menyusun daftar kosakata secara berkelompok. Selama pelaksanaan hari kedua, fasilitator menggunakan bahasa Inggris sekitar 70 % untuk memberi instruksi dan berinteraksi dengan siswa, sementara siswa diberi kebebasan menjawab sesuai kemampuan bahasa Inggris masing-masing.

Kegiatan ini diikuti oleh 64 siswa dari SMPN36 Bandar Lampung, yang terdiri dari 49 siswa Perempuan dan 15 siswa laki-laki. Peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan yang sudah ditentukan oleh tim pelaksana. Pemilihan peserta berdasarkan pada keterlibatan mereka dalam program academic cycle sebagai bagian dari kegiatan PPL Mengajar Tematik yang merupakan salah satu kewajiban yang diikuti oleh mahasiswa fakultas tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung. Aktivitas ini tidak membedakan pesertanya berdasarkan kemampuan Bahasa Inggris dikarenakan kegiatan ini dapat diikuti oleh siswa dengan beragam kemampuan. Komposisi peserta dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1. Komposisi peserta English Joy Club

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1	Laki-laki	15	23,44%
2	Perempuan	49	76,56%
	Jumlah	64	100%

Dengan jumlah tersebut yang disampaikan dalam tabel 1, kegiatan English Joy Club dirancang dalam bentuk permainan, kegiatan Bersama, dan kerja kelompok agar peserta mendapatkan kesempatan yang sama dalam kegiatan tersebut. Adapun instrument yang digunakan dalam kegiatan ini Adalah observasi dan dokumentasi dan respon peserta didik. Instrumen tersebut digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan kegiatan dan respon peserta didik selama kegiatan tersebut. Catatan lapangan berfungsi merekam peristiwa atau reaksi yang tidak sepenuhnya dapat tertangkap dalam lembar observasi. Foto serta dokumentasi kegiatan dijadikan bahan pendukung untuk menampilkan proses pelaksanaan English Joy Club. Selanjutnya, komentar spontan siswa selama dan sesudah kegiatan dicatat sebagai bagian dari data respons peserta. Catatan ini dipakai untuk menilai bagaimana siswa melihat kegiatan dan pengalaman belajar bahasa Inggris yang mereka jalani.

Dalam pelaksanaan kegiatan ini dilakukan secara tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. (1) *Tahap persiapan*. Pada tahap ini, proses persiapan dimulai dengan kolaborasi antara tim PPL Tematik Pengajaran Bahasa Inggris dan pihak sekolah. Selanjutnya, tim menetapkan jenis kegiatan, materi, permainan, media pembelajaran, serta pembagian tugas fasilitator. Pada tahap ini juga dipersiapkan video pendek berbahasa Inggris, kartu cerita, daftar permainan, materi pemahaman, sertifikat peserta, serta sistem pemberian bintang sebagai penghargaan atas partisipasi siswa. Kemudian, pemilihan kegiatan mempertimbangkan karakteristik siswa SMP dan tujuan yang ingin dicapai. Kegiatan dirancang sederhana, komunikatif, dan memungkinkan siswa dengan variasi kemampuan bahasa Inggris untuk terus berpartisipasi. (2) *Tahap pelaksanaan*. Pada tahap pelaksanaan,



kegiatan berlangsung selama dua hari dengan fokus yang berbeda. Pada hari pertama, dibawakan film pendek berbahasa Inggris, sedangkan hari kedua menitikberatkan pada aktivitas komunikatif dan kerja sama kelompok. Kegiatan dimulai dengan ice-breaking yang memanfaatkan instruksi “left, right, jump in, dan jump right.”. (3) Tahap Evaluasi. Pada tahap ini, penulis melakukan evaluasi penilaian dengan mengobservasi partisipasi peserta didik selama aktivitas serta mencatat tanggapan yang muncul selama pelaksanaannya. Tujuan penilaian ini bukan untuk mengukur peningkatan kemampuan bahasa Inggris secara numerik, melainkan untuk memahami penerimaan murid terhadap English Joy Club serta keterlibatan mereka dalam aktivitas yang diberikan. Faktor-faktor yang dipertimbangkan meliputi semangat, keberanian berkomunikasi, kerja sama, dan respons murid terhadap keseluruhan aktivitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

English Joy Club adalah kegiatan dalam program Academic Cycle yang dilaksanakan sebagai bagian dari program KKN-PPL Tematik Mengajar di SMPN 36 Bandar Lampung. Kegiatan ini disusun sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam Bahasa Inggris yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan bahasa Inggris melalui aktivitas yang lebih santai, interaktif, dan komunikatif. Total peserta didik yang mengikuti kegiatan ini berjumlah 64 mahasiswa, terdiri dari 49 mahasiswi (76,56 %) dan 15 mahasiswa (23,44 %). Kegiatan dilaksanakan selama dua hari dengan kegiatan yang beragam namun saling terhubung. Pada hari pertama, fokusnya adalah memperkenalkan kosakata menggunakan media audiovisual, sementara pada hari kedua menitikberatkan pada permainan, komunikasi, serta kerja sama dalam kelompok. Kedua aktivitas ini didasarkan pada prinsip belajar sambil melakukan, dimana peserta didik memperoleh pengalaman belajar lewat keterlibatan langsung dalam aktivitas. Adapun rangkaian kegiatan bisa dilihat ditabel 2.

Tabel 2. Rangkaian kegiatan English Joy Club

Hari	Kegiatan	Fokus Aktifitas	Bentuk Keterlibatan
Hari pertama	Movie and Vocabulary Hunt	Menonton Film Pendek dan menemukan kosakata	Menyimak dan mencatat
Hari pertama	Star Reward	Pemberian Bintang	Apresiasi Partisipasi
Hari Kedua	English Movement Ice Breaking	Left, Right, Jump In, Jump Right	Mendengarkan dan merespon Instruksi
Hari Kedua	Situation Giving	Menebak Situasi berdasarkan Kartu Cerita	Menyimak, berpikir, dan menjawab
Hari Kedua	Team Vocabulary Activity	Menyusun Kosakata secara berkelompok	Kolaborasi dan Komunikasi
Hari Kedua	Team Naming	Menentukan nama Kelompok	Kreativitas dan Partisipasi

Penjelasan yang disampaikan oleh table 2 di atas menunjukkan bahwa English Joy Club tidak sekadar memperlakukan bahasa Inggris sebagai materi yang harus dikuasai oleh peserta didik, melainkan juga sebagai bahasa yang dipakai dalam berbagai aktivitas. Peserta didik hanya mendengarkan bahasa Inggris saat menonton film, menanggapi instruksi saat melakukan gerakan, memahami konteks dalam permainan, dan berinteraksi dengan anggota kelompok saat menyelesaikan tugas. Hal ini sejalan dengan penelitian bahwa peserta didik akan aktif dan komunikatif jika pembelajaran Bahasa Inggris itu dilakukan dengan permainan yang asyik dan menarik (Medina et al., 2024). Kemudian berdasarkan pengamatan selama program kegiatan tersebut, peserta didik mampu menampilkan reaksi positif terhadap aktivitas yang ada. Reaksi tersebut terlihat dari semangat mereka, partisipasi yang aktif, keinginan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam permainan, serta kerja sama dengan teman-temannya. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penemuan sebelumnya

menyampaikan pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan meningkatkan kepercayaan diri dan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan (Medina et al., 2024). Begitu pula, program ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan bahasa Inggris melalui aktivitas yang berbeda dari praktik kelas konvensional.

Pada hari pertama, kegiatan difokuskan pada aktivitas “*Movie and Vocabulary Hunt*”. Siswa diberi kesempatan menonton film pendek bahasa Inggris dan diminta mencatat sebanyak mungkin kosakata atau ungkapan bahasa Inggris yang mereka dengar saat menonton. Kegiatan ini memposisikan siswa sebagai pembelajar aktif karena mereka tidak hanya menonton, tetapi juga melakukan pencarian dan pencatatan kosakata berdasarkan paparan bahasa yang mereka terima. Setelah film selesai, siswa memamerkan catatan kosakata yang telah mereka temukan. Sebagai penghargaan atas usaha dan partisipasi siswa, penulis menyumbangkan bintang ke siswa. Jumlah bintang yang diperoleh kemudian dimasukkan ke dalam sertifikat kegiatan. Temuan ini sejalan dengan hasil kajian bahwa film membantu siswa memperoleh kosakata secara insidental karena kata-kata muncul dalam konteks cerita yang menarik perhatian, sehingga proses mengingatnya terasa lebih ringan dibandingkan menghafal daftar kata (Kusumarajni, 2022).



Gambar 1. Gambar Vocabulary Hunt Activity



Gambar 2. Movie

Kemudian pada hari kedua, kegiatan ini difokuskan sepenuhnya pada kerja sama tim dan disusun dalam tiga bagian. Bagian pertama adalah *ice breaking* berupa gerakan fisik mengikuti instruksi berbahasa Inggris, seperti left, right, jump in, dan jump right, yang berfungsi mencairkan suasana sekaligus mengulang kosakata arah dan gerakan dasar. Setelah itu, pada bagian kedua berupa permainan menebak situasi. penulis membacakan sebuah situasi sederhana dari kartu, misalnya kalimat “*I go to school*”, dan siswa dari masing-masing

kelompok berlomba menjadi yang pertama menebak situasi atau makna yang dimaksud. Permainan ini menggabungkan unsur mendengarkan (listening), penalaran konteks, dan kompetisi kelompok yang sehat. Dan pada bagian ketiga adalah penyusunan daftar kosakata (vocabulary list) yang tetap dikerjakan dalam kelompok yang sama. Pada sesi ini, sekitar 70% instruksi dan interaksi di dalam kelas sengaja disampaikan dalam bahasa Inggris untuk membiasakan siswa mendengar dan merespons bahasa target secara langsung. Setiap kelompok juga diberi kebebasan menentukan nama timnya sendiri, dan beberapa kelompok memilih nama-nama yang mereka kenal dari budaya populer, seperti Gryffindor, sebagai bentuk identitas kelompok yang mereka bangun sendiri.



Gambar 3. *Teamwork Day*

Rangkaian kegiatan hari kedua menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa secara bertahap. Ice breaking gerakan membangun energi dan kekompakan awal, sedangkan permainan menebak situasi mendorong siswa untuk berebut menjawab dalam bahasa Inggris tanpa banyak berpikir tentang kebenaran tata bahasa. Pola ini sejalan dengan temuan bahwa aktivitas menebak berbasis situasi dan bermain peran mampu melatih keberanian siswa berbicara karena mereka dipaksa merespons secara spontan dalam konteks yang konkret, bukan menjawab pertanyaan tertulis (Yulianeta et al., 2024). Pada sesi penyusunan kosakata berkelompok, kebijakan penggunaan bahasa Inggris sekitar 70% di dalam kelas serta kebebasan siswa menamai kelompok mereka sendiri tampak memberi rasa memiliki (ownership) terhadap kegiatan. Siswa tidak hanya mengerjakan tugas kelompok, tetapi juga membangun identitas tim yang mereka pilih sendiri, sehingga suasana belajar terasa lebih dekat dengan permainan dibandingkan pelajaran biasa. Hal serupa dilaporkan pada pendampingan English Club berbasis gamifikasi, yaitu siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan antusias ketika unsur permainan dan pilihan pribadi dilibatkan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Antusiasme siswa juga tampak dari komentar spontan yang mereka tuliskan pada akhir kegiatan, salah satunya berbunyi "I love academic cycle, English Joy Club, why are we leaving so fast?". Komentar ini menggambarkan bahwa siswa merasa waktu kegiatan terasa singkat karena mereka menikmati prosesnya, bukan sekadar menyelesaikan kewajiban belajar. Beberapa siswa turut menyampaikan bahwa kegiatan semacam ini belum pernah mereka temui di sekolah, dan pengalaman tersebut membuka pemahaman baru bahwa belajar bahasa Inggris tidak harus selalu terjadi di dalam kelas, tetapi dapat pula berlangsung sambil bermain. Persepsi inilah yang menjadi dasar penamaan program ini sebagai English Joy Club, yaitu ruang belajar bahasa Inggris yang menempatkan rasa senang sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri, sejalan dengan temuan bahwa penguatan motivasi belajar bahasa Inggris di jenjang sekolah menengah dapat dicapai melalui aktivitas yang bersifat partisipatif dan menyenangkan (Sari et al., 2020).



SIMPULAN

Pelaksanaan dua hari English Joy Club sebagai bagian dari academic cycle dalam kegiatan KKN-PPL Tematik Mengajar di SMP Negeri 36 Bandar Lampung menunjukkan bahwa kombinasi menonton film, ice breaking gerakan, permainan menebak situasi, dan penyusunan kosakata berkelompok mampu mendorong siswa lebih aktif menyimak, berani berbicara, dan bekerja sama dalam bahasa Inggris dibandingkan pembelajaran di kelas yang formal. Sistem penghargaan bintang yang terhubung dengan sertifikat, kebijakan penggunaan bahasa Inggris sebagian besar di kelas, serta kebebasan siswa menamai kelompok mereka sendiri turut memperkuat rasa memiliki dan motivasi siswa selama kegiatan berlangsung. Respons antusias dan komentar spontan siswa menegaskan bahwa pendekatan belajar sambil bermain ini dirasakan berbeda dan lebih bermakna dibandingkan pengalaman belajar bahasa Inggris yang biasa mereka jalani di sekolah. Sebagai kegiatan perdana yang berlangsung singkat, English Joy Club dapat dijadikan titik awal untuk dikembangkan lebih lanjut menjadi ekstrakurikuler berkelanjutan dengan pertemuan yang lebih rutin, agar manfaatnya bagi kemampuan berbahasa Inggris siswa dapat dirasakan dalam jangka panjang.

Meskipun demikian, hasil dari kegiatan ini harus diinterpretasikan dalam kerangka batasan pelaksanaan. Program berjalan dalam jangka waktu yang relatif singkat dan tidak melibatkan pre-test, post-test, maupun kelompok kontrol. Akibatnya, kegiatan ini belum dapat dipergunakan untuk menarik kesimpulan kuantitatif mengenai peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa. Untuk penilaian yang lebih mendalam, kegiatan berikutnya bisa dikembangkan dengan durasi lebih lama, jumlah pertemuan yang lebih banyak, serta penggunaan instrumen evaluasi yang lebih terstruktur guna memantau perkembangan kemampuan bahasa Inggris dan komunikasi siswa secara komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Acquah, E. O., & Katz, H. T. (2020). Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students : A systematic literature review. *Computer and Education*, 143(January), 103667.
- Adu, B., Syafitri, N., Haris, N. A., Hidayat, & Irawan. (2026). Enhancing EFL Students' Vocabulary Mastery through Animation Videos. *English Education Journal*, 12(1), 10–20.
- Kusumarajni, D. (2022). The Effectiveness of Movie for the Enhancement of Students ' Vocabulary. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 2(1), 25–31.
- Medina, R. O. D., Mobit, M., & Puspitaloka, N. (2024). Journal of Educational Sciences. *Journal of Educational Sciences*, 8(4), 847–857.
- Nirmala, C., Yukti, D., & Wahyono, S. B. (2020). Proses pembelajaran dalam komunitas Joglo Tani. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 34–41.
- Rihardini, A. A., Yaniafari, R. P., & Mukminatien, N. (2021). Students ' Willingness to Communicate using English : A Survey Study. *Jurnal Paramasastra*, 8(1), 75–94.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning : a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112.
- Sandelowski, M. (2000). Focus on Research Methods Whatever Happened to Qualitative Description ? *Research in Nursing & Health*, 23, 334–340.
- Sari, H. P., Fauzi, A., & Primasari, Y. (2020). Kreasi Bahan Ajar Berkonsep Game Untuk Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *Abdimas Bela Negara : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(score 3), 51–63.
- Seong, J., & Chen, J. (2019). Affective variables and willingness to communicate of EFL learners in in-class , out-of- class , and digital contexts Abstract Organizational access. *System*, 82(June), 63–73.
- Susaniari, N. K. A. C., & Santosa, M. H. (2024). A Systematic Review on The



- Implementation of Game-based Learning to Increase EFL Students ' Motivation. *Journal of English Language and Education*, 9(6), 77–87.
- Thompson, C. G. (2020). Video-game based instruction for vocabulary acquisition with English language learners : A Bayesian meta-analysis Organizational access Research questions. *Educational Research Review*, 30(June).
- Yang, L., Li, R., & Zhou, Y. (2024). Research trends of game-based language learning in K-12 education: A systematic review of SSCI articles during 2009–2022. *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(3), 1218–1230.
- Yulianeta, Y., Faisol, M., & Hazarika, A. (2024). Apakah penggunaan Role Play sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa efektif? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 189–194.