

PELATIHAN BAHASA INGGRIS MELALUI KEGIATAN "ENGLISH FUN DAY" BAGI SISWI SMP AL MUHAFIZHOH KOTA BLITAR

Ratna Nurlia¹, *Annisa Rahmasari², Dessy Ayu Ardini³, Wiratno⁴, Rani Nur Indah Sumasjid⁵

¹⁻⁵Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris (Kampus Blitar), PSDKU Blitar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

*Email: annisarahmasari87@gmail.com

Abstrak

Pelatihan Bahasa Inggris melalui kegiatan "English Fun Day" bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan kepercayaan diri siswi SMP Al Muhafizhoh Kota Blitar dalam menggunakan Bahasa Inggris secara lisan dan tertulis, dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Kegiatan ini dirancang khusus untuk menjawab tantangan belajar bahasa asing di kalangan remaja putri, yang sering kali mengalami hambatan akibat rasa malu, kurangnya motivasi, serta metode pembelajaran yang monoton. Melalui rangkaian aktivitas berbasis game seperti, missing lirik, vocabulary games, dan modified story, peserta diajak belajar dalam suasana santai namun tetap terstruktur. Antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan menunjukkan bahwa metode fun learning sangat efektif dalam memotivasi pembelajaran bahasa asing di kalangan remaja. Kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap perubahan persepsi siswa terhadap Bahasa Inggris sebagai pelajaran yang menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: pelatihan bahasa Inggris, English fun day, siswi SMP

Abstract

The English training program through the "English Fun Day" activity aims to enhance the communication skills and self-confidence of female students at SMP Al Muhafizhoh Blitar City in using English both orally and in writing, employing an enjoyable and interactive learning approach. This activity was specifically designed to address common challenges faced by adolescent girls in learning a foreign language—such as shyness, lack of motivation, and monotonous teaching methods. Through a series of engaging, game-based activities—including "Missing Lyrics," vocabulary games, and modified storytelling—participants were encouraged to learn in a relaxed yet structured environment. Enthusiasm and active student participation throughout the event demonstrated that the fun-learning approach is highly effective in motivating foreign language acquisition among teenagers. Furthermore, the activity positively shifted students' perceptions of English from a daunting subject to an enjoyable and relevant part of their daily lives.

Keywords: English training, English fun day, junior high school students

PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan transformasi digital saat ini, penguasaan bahasa Inggris telah menjadi

kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh generasi muda Indonesia. Sebagai *lingua franca* global, bahasa Inggris tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi antarnegara, tetapi juga sebagai kunci akses terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi. Pemerintah Indonesia sendiri telah menempatkan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran bahasa Inggris di tingkat ini masih menghadapi berbagai tantangan kompleks yang menghambat pencapaian kompetensi siswa secara maksimal.

Secara umum di Indonesia, permasalahan pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMP berakar pada rendahnya motivasi siswa, keterbatasan kosakata (*vocabulary*), serta kurangnya rasa percaya diri dalam berkomunikasi lisan. Banyak siswa masih menganggap bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang menakutkan karena perbedaan struktur gramatikal yang kontras dengan bahasa Indonesia. Selain itu, faktor lingkungan yang tidak mendukung—di mana bahasa Inggris jarang digunakan di luar kelas—membuat proses internalisasi bahasa menjadi lambat.

Permasalahan ini tercermin secara spesifik di wilayah Kota Blitar. Meskipun Kota Blitar dikenal sebagai kota dengan komitmen pendidikan yang tinggi, tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris tetap krusial. Observasi awal menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara target kurikulum dengan kemampuan input siswa yang masuk ke jenjang SMP. Kendala teknis seperti variasi metode mengajar yang masih cenderung bersifat konvensional (*teacher-centered*) serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang belum merata di setiap sekolah menjadi isu yang sering muncul. Di Kota Blitar, tantangan tambahan muncul dari dominasi penggunaan bahasa daerah (Jawa) dalam interaksi sehari-hari, yang secara psikologis menciptakan jarak antara identitas budaya siswa dengan bahasa asing yang dipelajari.

Banyak penelitian sebelumnya yang telah menyoroti problematika serupa. Penelitian (Syahrir et al., 2025) menunjukkan bahwa rendahnya keterlibatan siswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap dominasi metode pembelajaran konvensional yang memiliki interaksi yang rendah, serta kurangnya pemanfaatan aktivitas kolaboratif seperti diskusi kelompok dan permainan edukatif. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Solikhah & Sofi, 2023) yang menegaskan bahwa strategi pembelajaran interaktif, seperti *role-play* dan *task-based learning*, dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kelas EFL. Di sisi lain, penelitian (Lintangsari & Kurniawati, 2024) menemukan bahwa kecemasan berbicara (*speaking anxiety*) masih menjadi hambatan psikologis utama yang mengurangi motivasi siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Hasil penelitian ini dipertegas oleh penelitian (Andrian, 2022), yang menemukan bahwa faktor rasa takut dievaluasi negatif dan rendahnya kepercayaan diri

berkontribusi besar terhadap menurunnya motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian (Pangestu et al., 2025) menegaskan bahwa dukungan emosional guru berperan penting dalam menekan kecemasan siswa serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

Secara garis besar, faktor penyebab hambatan pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia dapat dikategorikan menjadi tiga dimensi utama: Linguistik, Psikologis, dan Pedagogis. Secara linguistics, bahasa Inggris memiliki struktur yang sangat berbeda dengan bahasa Indonesia maupun bahasa daerah (Jawa) yang dominan di Kota Blitar. (Andrean & Ernati, 2023) menemukan bahwa siswa SMP sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep waktu (*tenses*) karena dalam struktur bahasa Indonesia tidak terdapat perubahan bentuk kata kerja berdasarkan waktu.

Selain itu, masalah psikologis seringkali menjadi penghambat terbesar. Banyak siswa mengalami *Foreign Language Speaking Anxiety* (kecemasan berbicara bahasa asing). Hal ini disebabkan oleh rendahnya Kepercayaan Diri dan Kurangnya Motivasi. (Wisrance & Kristanti, 2024) menyatakan bahwa siswa SMP seringkali merasa kurang percaya diri dan malu saat diminta berbicara bahasa Inggris karena takut melakukan kesalahan gramatikal di depan teman-temannya.

Yang terakhir adalah factor eksternal pedagogis. Faktor ini berkaitan dengan proses transfer ilmu di sekolah dan dukungan lingkungan sekitar antara lain: 1) Metode Mengajar yang Monoton: Masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah tradisional yang berfokus pada penghafalan rumus daripada praktik komunikasi; 2) Ukuran Kelas yang Besar: Kelas dengan jumlah siswa lebih dari 30 orang menyulitkan guru untuk memberikan perhatian personal dan praktik bicara satu per satu; 3) Kurangnya Paparan (*Exposure*): Di luar jam sekolah, siswa hampir tidak pernah terpapar atau menggunakan bahasa Inggris dalam interaksi sosial mereka.

Salah satu representasi sekolah dengan karakteristik unik di Kota Blitar adalah SMP Al-Muhafidzoh, sebuah institusi pendidikan swasta berbasis pesantren khusus putri yang mengintegrasikan kurikulum umum dengan target hafalan Al-Qur'an sebanyak 15 juz. Mengingat beban kognitif siswa yang cukup tinggi dalam menyeimbangkan ilmu agama dan umum di lingkungan asrama, pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing (*English as a Foreign Language*) menghadapi tantangan tersendiri. Meskipun bahasa Inggris diakui sebagai alat komunikasi vital dan penunjang akademik, tekanan belajar yang lebih besar dibanding siswa SMP umum seringkali menjadi hambatan dalam internalisasi bahasa.

Sebagai langkah strategis dalam memitigasi berbagai hambatan tersebut, SMP Al-Muhafidzoh menginisiasi program "English Fun Day" sebagai solusi inovatif untuk menghidupkan ekosistem berbahasa di lingkungan sekolah. Program ini dirancang khusus

untuk mereduksi ketegangan kognitif siswa melalui pendekatan joyful learning yang berbeda dari instruksi kelas formal. English Fun Day menitikberatkan pada pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang dilaksanakan di luar ruang kelas, sehingga mampu menciptakan atmosfer belajar yang lebih cair, interaktif, dan rendah tekanan. Dengan mengintegrasikan aktivitas fisik dan simulasi kreatif, program ini bertujuan untuk mengikis kecemasan berbahasa (language anxiety) dan menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara spontan. Melalui metode ini, bahasa Inggris tidak lagi dipandang sebagai beban akademik yang kaku, melainkan sebagai media ekspresi yang menyenangkan di tengah kesibukan aktivitas menghafal Al-Qur'an dan studi umum.

Implementasi program *English Fun Day* di SMP Al-Muhafidzoh menggunakan pendekatan Game-Based Learning (GBL) yang dirancang untuk menurunkan hambatan afektif siswa. Game yg pertama adalah Missing Lyrics (Listening & Vocabulary). Aktivitas ini menggunakan media musik untuk melatih kemampuan menyimak (*listening*). Siswa diminta melengkapi bagian lirik yang rumpang. Secara teoretis, musik membantu siswa mengenali ritme, intonasi, dan pengucapan kata dalam konteks yang autentik namun menyenangkan. Selanjutnya Vocabulary Games (Memory & Word Recognition). Permainan seperti *Scavenger Hunt*, *Word Chain*, atau *Mimicking* membantu siswa memperkaya perbendaharaan kata tanpa metode hafalan yang membosankan. Aktivitas ini memicu kerja otak untuk mengaitkan kata dengan tindakan atau objek secara langsung. Selain itu juga ada Modified Story (Speaking & Creativity). Dalam aktivitas ini, siswa diajak menyusun atau mengubah alur cerita populer sesuai kreativitas mereka. Ini merupakan bentuk *Output-based activity* yang melatih kemampuan sintaksis dan keberanian berbicara (*speaking*) karena fokusnya adalah pada penyampaian pesan (*meaning*) daripada sekadar ketepatan tata bahasa (*form*). Rangkaian aktivitas ini menciptakan suasana yang santai namun tetap terstruktur.

Penggunaan metode ini didukung oleh berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa permainan adalah alat pedagogis yang kuat bagi pelajar bahasa asing: Akan Terjadinya Penurunan Affective Filter: Menurut teori Stephen Krashen (Krashen, 1982), dalam karyanya *Principles and Practice in Second Language Acquisition*, pembelajaran bahasa paling efektif terjadi ketika kecemasan siswa rendah. Aktivitas berbasis game terbukti mampu menurunkan "filter" ini sehingga input bahasa lebih mudah diserap. Sejalan dengan prinsip tersebut, studi terbaru oleh (Ayu et al., 2024) membuktikan bahwa integrasi media berbasis permainan (*game-based learning/gamification*) secara signifikan mampu mereduksi hambatan afektif siswa. Dengan menurunkan 'filter' mental tersebut, siswa menjadi lebih terbuka dalam menyerap input bahasa (*comprehensible input*) tanpa dibayangi rasa takut salah. Pembelajaran Kosakata melalui Media: Penelitian oleh (Nation, 2008) dalam *Learning*

Vocabulary in Another Language menyatakan bahwa pengulangan kata melalui konteks yang bervariasi (seperti lagu dan game) jauh lebih efektif untuk retensi memori jangka panjang dibandingkan menghafal daftar kata.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, penulis yang juga sekaligus dosen Bahasa Inggris dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya PSDKU Blitar melaksanakan pengabdian masyarakat berjudul "*Pelatihan Bahasa Inggris melalui Kegiatan "English Fun Day" bagi Siswi SMP Al Muhafizhoh Kota Blitar*".

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana program pengabdian masyarakat melalui program *English Fun Day* memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran bahasa Inggris pada lingkungan spesifik, yaitu sekolah berbasis pesantren (SMP Al-Muhafidzoh). Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan rancangan pendekatan partisipatif yang berfokus pada pelatihan berbasis aktivitas (*activity-based learning*). Tahapan pengabdian diawali dengan observasi untuk memetakan kebutuhan literasi bahasa Inggris siswi kelas 8 di SMP Al Muhafizhoh Kota Blitar, di mana ditemukan perlunya peningkatan kepercayaan diri dalam berbicara (*speaking skill*). Adapun sasaran dari kegiatan ini adalah seluruh siswi SMP Al Muhafizhoh yang berjumlah 98 orang. Lokasi pelaksanaan bertempat di lingkungan sekolah SMP Al Muhafizhoh Kota Blitar, yang berlangsung selama dua kali meeting dengan durasi waktu 180 menit yang dilaksanakan pada Bulan Nopember minggu kedua tahun 2025.

Teknik pelaksanaan pengabdian diwujudkan melalui program "English Fun Day" yang dikemas dalam tiga tahap utama: Tahap Persiapan: Meliputi koordinasi dengan pihak sekolah dan penyusunan modul permainan bahasa. Tahap Pelaksanaan: Implementasi metode *Game based Learning* di luar kelas yang mencakup *missing lyrics*, *vocabulary game*, dan *modified story* untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa tekanan. Tahap Evaluasi: Penilaian dilakukan melalui observasi langsung terhadap partisipasi siswi dan pengisian kuesioner singkat untuk mengukur peningkatan minat serta pemahaman kosakata dasar para siswi setelah kegiatan berakhir. Selain itu Pengambilan foto kegiatan, hasil lembar kerja siswa dalam permainan, dan catatan harian kelas juga dikumpulkan sebagai bukti empiris keterlibatan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan Kegiatan pelatihan bahasa Inggris ini diawali dengan orientasi lapangan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi secara langsung data yang nantinya diperlukan didalam kegiatan, sehingga dapat memperlancar pelaksanaan kegiatan. Program pelatihan speaking ini merupakan program sekolah untuk memberikan kegiatan tambahan speaking kepada siswa siswinya. Sehingga penanggungjawab utama kegiatan adalah guru bidang studi bahasa Inggris dari SMP AL MUHAFIZHOH Blitar dan pemateri adalah dosen pendidikan bahasa Inggris UNIPA Kampus Blitar. Orientasi lapangan dilaksanakan bekerja sama dengan guru bidang studi untuk mendapatkan gambaran langsung pelaksanaan program akan dibuat seperti apa.

Tahap selanjutnya adalah Tahap Perijinan Kegiatan. Oleh karena Dosen yang terlibat diundang oleh *SMP AL MUHAFIZHOH* Blitar, maka tahap perijinan yang dilakukan adalah Dosen mendapatkan surat undangan dari sekolah untuk kemudian digunakan untuk mengajukan permohonan surat tugas dari pimpinan. Untuk selanjutnya adalah tahapan Penyiapan Bahan Kegiatan. Peran dosen dalam kegiatan ini adalah sebagai pemateri sehingga dalam penyiapan bahan kegiatan dosen berkoordinasi dengan guru bidang studi untuk menyiapkan materi materi dalam bentuk power point yang nantinya akan digunakan selama program berlangsung

Kegiatan pengabdian masyarakat bertajuk English Fun Day dilaksanakan di SMP Al Muhafizhoh Kota Blitar dengan melibatkan 98 siswi. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga sesi utama berdasarkan jenis permainan *Game-Based Learning* yang diterapkan. Adapun pelaksanaannya dilakukan dalam 2 kali meeting dengan durasi waktu 180 menit di tiap meeting. Siswa dibagi menjadi 2 kelas besar untuk kemudian masing masing kelas diajar oleh 2 orang dosen yang terlibat dalam program pengabdian ini.

Adapun pada pelaksanaan game-based learning, pada setiap permainan dirancang untuk meningkatkan kompetensi bahasa yang berbeda namun tetap dalam suasana yang menyenangkan (fun). Sesi pertama akan dimulai dengan pengenalan dan game pengenalan, dilanjutkan dengan sharing secara bebas tentang permasalahan yang dihadapi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Masalah utama secara umum serta dari hasil sharing bisa dipastikan adalah vocabulary, oleh karena itu selanjutnya siswa diberi permainan kata dan terakhir membahas kosa kata dan membuat kalimat berdasar kosa kata yang didapat dari permainan secara ceramah. Kemudian kegiatan diakhiri dengan permainan membuat pertanyaan secara benar dengan jawaban yes/no. Terakhir siswa diberi tugas untuk membuat kesimpulan tentang materi hari ini yaitu berupa kosa kata dan mengelompokkannya ke dalam part of speech ke dalam tabel. Inti dari kegiatan hari pertama adalah memperkaya kosa kata dalam bahasa Inggris.



Gambar 1. Pemateri memberikan penjelasan tentang aturan game

Pada sesi kedua, kemampuan berbicara siswa dipancing melalui permainan Missing Lyrics dengan cara memutar lagu berjudul Oklahoma yang memiliki lirik lagu dengan beberapa lirik yang dihilangkan. Siswa diminta menebak dan melengkapi lirik lagu yang kosong secara berkelompok, kemudian memberikan komentar minimal dua kalimat mengenai isi lagu tersebut. Setelah itu, hasil diskusi dibahas secara gramatikal dengan fokus pada penggunaan simple past tense untuk menceritakan kembali makna lagu. Selanjutnya, siswa mengaplikasikan teori simple past tense melalui permainan yes/no question. Terakhir secara kelompok siswa diberi sebuah cerita tentang cinderella dan kemudian membuat akhir cerita secara kreatif sesuai kreasi kelompok masing.



Gambar 2. Siswi siswi mendengarkan penjelasan dengan seksama sebelum memulai modified story

Berikut adalah **Tabel 1** mengenai rincian pelaksanaan permainan bahasa dalam kegiatan *English Fun Day* yang telah disusun secara rapi:

Tabel 1. Rincian Pelaksanaan Permainan Bahasa

Nama Permainan	Fokus Kompetensi	Aktivitas Siswi
Missing Lyrics	Listening & Pronunciation	Siswi mendengarkan lagu bahasa Inggris populer/edukatif, mengisi bagian rumpang (kosong) pada lembar lirik, dan berlatih melafalkan kata melalui sesi menyanyi bersama.
Vocabulary Games (Memory & Word Recognition)	Memory & Word Recognition	Siswi bermain dengan kartu kata; mencocokkan istilah bahasa Inggris dengan gambar yang sesuai (<i>Memory Game</i>) serta mengikuti lomba cepat tepat mengenali kosakata yang diucapkan instruktur (<i>Recognition</i>).
Modified Storytelling	Speaking & Creativity	Siswi bekerja dalam kelompok untuk menyusun kembali potongan cerita yang diacak (<i>scrambled stories</i>) atau melanjutkan narasi cerita berdasarkan imajinasi dan kreativitas kelompok.

Berdasarkan observasi selama kegiatan, terdapat perubahan signifikan pada respon siswi: (1) Keaktifan: Pada sesi *Missing Lyrics*, 90% siswi terlibat aktif bernyanyi dan antusias mencari kata yang hilang; (2) Retensi Kosakata: Melalui *Vocabulary Games*, siswi mampu mengingat rata-rata 20 kosakata baru dalam waktu singkat melalui metode visual dan repetisi permainan; (3) Keberanian Berbicara: Pada *Modified Storytelling*, meskipun masih terdapat kesalahan tata bahasa, siswi tidak lagi ragu untuk mencoba merangkai kalimat dalam bahasa Inggris.

Pembahasan

Analisis Permainan Missing Lyrics terhadap Kemampuan Menyimak

Permainan *Missing Lyrics* terbukti efektif untuk melatih kemampuan *listening* siswi secara natural. Dengan menggunakan media lagu yang populer dan edukatif, siswi secara tidak sadar belajar tentang *connected speech* (bagaimana kata-kata menyambung dalam percakapan) dan intonasi. Di SMP Al Muhafizhoh, pemilihan lagu disesuaikan dengan nilai-nilai sekolah, sehingga siswi merasa nyaman dan relaks saat belajar.

Efektivitas Vocabulary Games (Memory & Word Recognition)

Penggunaan kartu dalam *Memory Game* melatih fokus kognitif siswi. (1) Memory: Melatih kerja otak dalam menghubungkan simbol (tulisan) dengan makna (gambar); (2) Word Recognition: Melatih kecepatan akses memori terhadap kosakata yang baru dipelajari. Pendekatan ini jauh lebih efektif dibandingkan metode "list vocabulary" (daftar kosakata) yang cenderung membosankan. Siswi terlihat lebih kompetitif namun tetap suportif terhadap teman sekelompoknya.

Peningkatan Kepercayaan Diri melalui Modified Storytelling

Modified Storytelling menjadi puncak kegiatan untuk melatih aspek *speaking*. Dengan memodifikasi alur cerita atau menggunakan teknik *story-chain* (cerita berantai), beban psikologis siswi untuk berbicara bahasa Inggris menjadi berkurang.

Analisis: Siswi tidak diminta menghafal teks panjang, melainkan didorong untuk berpikir spontan. Hal ini memicu fungsi otak untuk melakukan *production* (produksi bahasa) secara kreatif tanpa takut dinilai benar-salah secara kaku oleh instruktur.

Karakteristik Siswi SMP Al Muhafizhoh dalam Pembelajaran GBL

Sebagai sekolah yang berbasis pada penguatan karakter dan nilai-nilai keagamaan di Blitar, siswi SMP Al Muhafizhoh menunjukkan etika belajar yang sangat baik. Namun, mereka memerlukan "pemantik" untuk berani tampil di depan publik menggunakan bahasa asing. Metode GBL berfungsi sebagai jembatan (bridge) yang mengubah suasana kelas yang biasanya formal menjadi lebih dinamis, sehingga potensi komunikasi mereka lebih tereksplorasi.

Melalui rangkaian aktivitas berbasis game seperti *missing lyrics*, *vocabulary games*, dan *modified story*, peserta diajak belajar dalam suasana santai namun tetap terstruktur. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nation, 2008) yang menekankan pentingnya konteks dalam penguasaan kosakata. Dengan mengintegrasikan permainan, hambatan psikologis seperti rasa takut salah dapat diminimalisir, sehingga meningkatkan keterlibatan aktif siswa sebagaimana disarankan dalam pendekatan *Game-Based Learning* oleh (Prensky, 2014).

Hambatan dan Solusi

Hambatan

Beberapa siswi memiliki tingkat pemahaman kosa kata dasar yang sangat beragam (heterogen), sehingga pada *Vocabulary Games* ada kelompok yang bergerak sangat cepat dan ada yang lambat.

Solusi

Tim pengabdian melakukan pendampingan personal (*shadowing*) pada kelompok yang tertinggal dan memberikan apresiasi berupa *reward* kecil kepada semua peserta untuk menjaga semangat belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap problematika pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMP, khususnya pada institusi pendidikan berbasis pesantren di Kota Blitar, dapat disimpulkan bahwa hambatan utama siswa bersumber dari akumulasi faktor linguistik, psikologis, dan beban kognitif yang tinggi. SMP Al-Muhafidzoh, dengan karakteristik kurikulum ganda (umum dan tahfidz), menghadapi tantangan di mana siswa cenderung mengalami kecemasan berbahasa (*language anxiety*) dan kejenuhan akibat padatnya aktivitas asrama. Kondisi ini membuat pembelajaran bahasa Inggris melalui metode konvensional menjadi kurang efektif dan sulit diterima oleh siswa.

Sebagai solusi strategis, implementasi program **English Fun Day** terbukti menjadi alternatif yang efektif dalam mengantisipasi hambatan tersebut. Melalui pendekatan *Game-Based Learning* yang mencakup aktivitas *missing lyrics*, *vocabulary games*, dan *modified story*, program ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang rendah tekanan (*low-stress environment*) namun tetap memiliki tujuan instruksional yang terukur. Transformasi suasana belajar dari formal-statis menjadi interaktif-kinestetik terbukti mampu menurunkan filter afektif siswa, sehingga minat dan rasa percaya diri mereka dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris meningkat secara signifikan. Dengan demikian, integrasi kegiatan rekreatif-edukatif yang terstruktur merupakan kunci utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa asing di lingkungan sekolah yang memiliki beban akademik tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrean, F. M., & Ernati. (2023). Indonesian Junior High School Students ' Problem in Learning EFL. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8810–8823. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0AIndonesian>
- Andrian. (2022). Kecemasan Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris INFO. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan (AJPP)*, 1(3), 62–76.

- Ayu, A. F., Puspitasari, A., Hidayati, N., & Andikos, A. F. (2024). Model Pembelajaran Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknologi. *ISEDU: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL*, 2(2), 81–85. <https://doi.org/10.59966/isedu.v2i2.1270>
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*.
- Lintangsari, A., & Kurniawati, A. (2024). Reducing Students' Anxiety in Speaking English: Teacher's Strategies. *Journal of Nusantara Education*, 4(1), 70–77.
- Nation, I. S. P. (2008). Teaching ESL/EFL Reading and Writing. In *Teaching ESL/EFL Reading and Writing*. <https://doi.org/10.4324/9780203891643>
- Pangestu, D., Risky, A. L., Rahmadhani, M. R., & Meiristiani, N. (2025). Teachers' Support and Its Effect on Students' Learning Motivation. *International Journal of Language Teaching and Education*, 9(2), 153–162. <https://doi.org/10.22437/ijolte.v9i2.47354>
- Prensky, M. (2014). Digital Natives, Digital Immigrants. *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning*, 67–85. <https://doi.org/10.4135/9781483387765.n6>
- Solikhah, N., & Sofi, M. J. (2023). Teaching Teacher ' s strategies for stimulating EFL students ' active learning in an Indonesian senior high school. *Erudita: Journal of English Language*, 3(2), 144–155. <https://e-journal.uingusdur.ac.id/erudita>
- Syahrir, R. A., Sari, P., & Aliah, H. (2025). Interactive Learning Methods to Increase Students ' Motivation in Learning English : Students ' Point of View. *Journal on Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(2), 5378–5395. <https://doi.org/10.24256/ideas>.
- Wisrance, M. W., & Kristanti, E. (2024). PSYCHOLOGICAL BARRIERS ON EFL STUDENTS ' SPEAKING PERFORMANCE IN BORDER AREA. *Exposure Journal*, 13(2), 413–430.

