

SKENDAP FACE: Peningkatan Keterampilan Berbahasa Inggris Siswa SMK Negeri 1 Karangdadap Melalui Metode Gamifikasi dan Sesi Interaktif

Sofa Sofiana¹, Anggita Dwi Anugrah², Eka Puji Rahayu³, Khafifah Zuhurfillah⁴, Muhammad Salman Saizi⁵, Aisyah⁶, Ahmad Burhanuddin⁷, Fachri Ali⁸, Imam Prayogo Pujiono⁹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9} Universitas Islam Negeri KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

Received : 22 Oktober 2025, Revised : 28 Oktober 2025, Published : 6 November 2025

Corresponding Author

Nama Penulis: Sofa Sofiana

E-mail: sofa.sofiana22050@mhs.uinguksdur.ac.id

Abstrak

Penguasaan Bahasa Inggris merupakan kompetensi krusial bagi lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk dapat bersaing di pasar kerja global. Namun, permasalahan umum yang dihadapi adalah rendahnya motivasi belajar dan minimnya kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi lisan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan praktis dan kepercayaan diri berbahasa Inggris siswa Kelas 11 SMK Negeri 1 Karangdadap melalui program SKENDAP FACE (Fun and Activity Club of English). Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif yang mengkombinasikan presentasi, praktikum berbasis gamifikasi (permainan edukatif), dan sharing session (diskusi kelompok terbimbing). Keberhasilan program diukur secara kuantitatif melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test terhadap 40 siswa. Analisis data menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan pada seluruh indikator. Pemahaman kosakata praktis siswa meningkat dari tingkat penguasaan awal sebesar 35% menjadi 85% pasca-intervensi. Lebih penting lagi, tingkat kepercayaan diri siswa untuk memulai percakapan dalam Bahasa Inggris melonjak drastis dari 27.5% menjadi 75%. Hasil ini mengindikasikan bahwa pendekatan holistik yang menyoroti aspek kognitif dan afektif secara simultan sangat efektif. Berdasarkan temuan ini, direkomendasikan adanya integrasi metode pembelajaran interaktif dan berpusat pada siswa, seperti gamifikasi, ke dalam kurikulum Bahasa Inggris SMK untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan memotivasi.

Kata kunci - Bahasa Inggris SMK, Gamifikasi, Kepercayaan Diri, Pembelajaran Interaktif

Abstract

English proficiency is a crucial competency for vocational high school (SMK) graduates to be able to compete in the global job market. However, common problems faced are low motivation to learn and a lack of confidence in oral communication among students. This community service activity aims to improve the practical skills and confidence of 11th grade students at SMK Negeri 1 Karangdadap in speaking English through the SKENDAP FACE (Fun and Activity Club of English) program. The method used is a participatory approach that combines presentations, gamification-based practicums (educational games), and sharing sessions (guided group discussions). The success of the program is measured quantitatively by comparing the pre-test and post-test results of 40 students. Data analysis shows a very significant increase in all indicators. Students' practical vocabulary comprehension increased from an initial mastery level of 35% to 85% after the intervention. More importantly, students' confidence level in starting conversations in English jumped dramatically from 27.5% to 75%. These results indicate that a holistic approach targeting cognitive and affective aspects simultaneously is highly effective. Based on these findings, it is recommended that interactive and student-centered learning

methods, such as gamification, be integrated into the vocational school English curriculum to create a more effective and motivating learning environment.

Keywords - English for Vocational High Schools, Gamification, Self-Confidence, Interactive Learning

How To Cite : Sofiana, S., Anugrah, A. D., Rahayu, E. P., Zuhurufillah, K., Saizi, M. S., Aisyah, A., Burhanuddin, A., Ali, F., & Pujiono, I. P. (2025). SKENDAP FACE: Peningkatan Keterampilan Berbahasa Inggris Siswa SMK Negeri 1 Karangdadap Melalui Metode Gamifikasi dan Sesi Interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(2), 1471-1478. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i2.653>

Copyright ©2025 Sofa Sofiana, Anggita Dwi Anugrah, Eka Puji Rahayu, Khafifah Zuhurufillah, Muhammad Salman Saizi, Aisyah Aisyah, Ahmad Burhanuddin, Fachri Ali, Imam Prayogo Pujiono

PENDAHULUAN

Memasuki era globalisasi dan Revolusi Industri 4.0, lanskap dunia kerja menuntut tenaga terampil yang tidak hanya unggul dalam kompetensi teknis, tetapi juga memiliki kemampuan adaptasi dan komunikasi global (Siswati, 2019) (Pujiono et al., 2025). Dalam konteks ini, penguasaan Bahasa Inggris telah bertransformasi dari sekadar nilai tambah menjadi sebuah kompetensi dasar yang fundamental, khususnya bagi lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Pujiono et al., 2025). Kemampuan berbahasa Inggris membuka akses terhadap sumber informasi teknis tak terbatas, seperti jurnal penelitian, dan pelatihan daring yang mayoritas tersedia dalam bahasa tersebut (Nasrulloh et al., 2024). Lebih jauh, kompetensi ini menjadi prasyarat utama untuk dapat berkolaborasi dalam tim internasional dan secara signifikan meningkatkan daya saing lulusan di pasar kerja, di mana sejumlah studi menunjukkan bahwa lulusan SMK dengan kemahiran berbahasa Inggris memiliki peluang rekrutmen yang jauh lebih tinggi di perusahaan multinasional (Haryadi, 2024).

Meskipun urgensinya sangat jelas, observasi awal dan diskusi mendalam dengan para guru di SMK Negeri 1 Karangdadap mengidentifikasi adanya kesenjangan yang signifikan (*skill gap*) antara tuntutan industri dan kemampuan real siswa (Agustian et al., 2024). Permasalahan yang ditemukan tidak hanya terbatas pada aspek kognitif seperti penguasaan tata bahasa atau kosakata, melainkan berakar lebih dalam pada ranah afektif. Terdapat indikasi kuat mengenai rendahnya minat dan motivasi intrinsik siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris, yang mereka anggap sebagai beban akademis yang sulit dan kurang relevan (Milah et al., 2024). Kondisi ini diperparah oleh metode pembelajaran yang cenderung masih konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga siswa lebih banyak berperan sebagai penerima pasif dan kurang mendapatkan ruang untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Rendahnya motivasi ini kemudian memicu munculnya masalah yang lebih kompleks dan menghambat, yaitu tingginya tingkat kecemasan berkomunikasi (*communication apprehension*) dan rendahnya kepercayaan diri siswa untuk menggunakan Bahasa Inggris secara lisan (Sari, 2021). Banyak siswa diliputi rasa takut membuat kesalahan gramatikal atau pelafalan, merasa perbendaharaan kosakata mereka tidak memadai, dan khawatir akan penilaian negatif dari teman sebayanya. Akibatnya, mereka cenderung menghindari situasi yang menuntut mereka untuk berbicara, yang pada gilirannya menghalangi mereka mendapatkan pengalaman praktik yang esensial. Keengganan untuk berlatih ini secara langsung menghambat perkembangan keterampilan praktis mereka, yang kemudian semakin memperkuat persepsi negatif terhadap kemampuan diri sendiri. Fenomena ini menciptakan sebuah siklus negatif yang sulit dipatahkan: rendahnya kepercayaan diri (ranah afektif) menghambat praktik, yang menyebabkan keterampilan tetap rendah (ranah kognitif), yang pada akhirnya semakin mengikis kepercayaan diri.

Untuk menjembatani kesenjangan tersebut dan memutus siklus negatif yang terjadi, tim pengabdian dari UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan merancang sebuah program intervensi bernama "SKENDAP FACE (*Fun and Activity Club of English*)". Program ini dirancang sebagai solusi inovatif yang secara spesifik menyasar dua akar permasalahan secara simultan melalui pendekatan ganda. Pilar pertama adalah Gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan. Literatur akademis secara konsisten menunjukkan bahwa gamifikasi sangat efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan retensi materi pada siswa (Ananda et al., 2024). Pendekatan ini ditujukan untuk membongkar persepsi negatif dan mengatasi masalah rendahnya minat belajar. Pilar kedua adalah *Sharing Session* atau sesi interaktif dalam kelompok kecil. Penelitian di bidang psikologi pendidikan menekankan pentingnya lingkungan belajar yang suportif dan bebas dari

kecemasan (*low-anxiety environment*) untuk membangun kepercayaan diri (Liao & Wang, 2015). *Sharing session* dirancang sebagai ruang aman (*safe space*) bagi siswa untuk berlatih berbicara, berbagi kesulitan, dan saling memberikan dukungan tanpa takut dihakimi, sebuah metode yang terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal (Wijaya, 2021)

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan solusi yang ditawarkan, kegiatan pengabdian ini memiliki tujuan yang jelas dan terukur. Tujuan umum dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan praktis dan kepercayaan diri siswa Kelas 11 SMK Negeri 1 Karangdadap dalam menggunakan Bahasa Inggris untuk komunikasi sehari-hari. Secara lebih spesifik, kegiatan ini bertujuan untuk: (1) Meningkatkan penguasaan kosakata dan frasa umum yang relevan dengan konteks sosial dan kejuruan; (2) Meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri siswa untuk memulai dan berpartisipasi dalam percakapan sederhana berbahasa Inggris; dan (3) Mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris dari sebuah beban akademis menjadi kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan program yang diinisiasi dan dilaksanakan oleh tim kolaboratif yang terdiri dari tiga orang dosen dan enam orang mahasiswa dari Program Studi Tadris Bahasa Inggris, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Objek dari kegiatan ini adalah 40 siswa Kelas 11 yang berasal dari berbagai program kejuruan di SMK Negeri 1 Karangdadap (SKENDAP). Pemilihan siswa kelas 11 sebagai target peserta didasarkan pada pertimbangan strategis, di mana mereka berada pada fase krusial menjelang pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dan persiapan untuk memasuki dunia kerja, sehingga peningkatan kompetensi Bahasa Inggris menjadi sangat relevan dan mendesak. Kegiatan ini diselenggarakan pada tanggal 18 Oktober 2025, dengan memanfaatkan fasilitas Ruang Gazebo di SMK Negeri 1 Karangdadap sebagai lokasi pelaksanaan.

Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, kegiatan ini mengadopsi pendekatan pembelajaran partisipatif (*participatory learning*). Pendekatan ini secara fundamental menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam proses penemuan dan konstruksi pengetahuan, bukan sebagai objek pasif yang hanya menerima informasi (Pujiono et al., 2025). Pendekatan ini terbukti sangat efektif dalam program pelatihan keterampilan praktis, sebagaimana ditunjukkan dalam berbagai kegiatan pengabdian sejenis (Arbarini et al., 2018). Implementasi pendekatan ini diwujudkan melalui kombinasi tiga metode utama, yaitu: (1) Presentasi, yang digunakan untuk menyampaikan materi konseptual secara singkat dan interaktif mengenai pentingnya Bahasa Inggris di dunia kerja serta memperkenalkan beberapa frasa kunci untuk percakapan dasar; (2) Praktikum (Berbasis Gamifikasi), yang merupakan metode inti di mana siswa terlibat langsung dalam serangkaian permainan Bahasa Inggris yang telah dirancang secara pedagogis untuk melatih kosakata, kecepatan berpikir, dan kerja sama tim; dan (3) Diskusi (*Sharing Session*), sebuah sesi reflektif dalam kelompok-kelompok kecil yang dipandu oleh fasilitator (mahasiswa), di mana siswa didorong untuk berbagi pengalaman, kesulitan, dan perasaan mereka terkait pembelajaran Bahasa Inggris dalam suasana yang suportif.

Pelaksanaan kegiatan dirancang melalui tiga tahapan yang sistematis untuk memastikan kelancaran dan efektivitas program. Tahap pertama adalah Tahap Persiapan, yang mencakup serangkaian kegiatan pra-pelaksanaan seperti koordinasi mendalam dan perizinan dengan pihak manajemen sekolah, pengembangan modul materi dan desain permainan edukatif yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan minat siswa SMK, serta penyusunan instrumen evaluasi berupa kuesioner *pre-test* dan *post-test*. Tahap kedua adalah Tahap Pelaksanaan, di mana seluruh agenda kegiatan dijalankan sesuai jadwal yang telah disusun. Rangkaian kegiatan pada tahap ini meliputi sesi pembukaan, pengerjaan *pre-test* oleh seluruh peserta (didokumentasikan pada Gambar 3), penyampaian materi, sesi praktikum gamifikasi, sesi *sharing session*, pengerjaan *post-test*, hingga sesi penutupan. Dokumentasi penyampaian materi dan partisipasi peserta dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2. Tahap terakhir adalah Tahap Evaluasi, yang berfokus pada analisis data kuantitatif yang diperoleh dari instrumen *pre-test* dan *post-test* serta analisis kualitatif berdasarkan catatan observasi partisipatif yang dilakukan oleh tim pelaksana selama kegiatan berlangsung.

Pengukuran tingkat ketercapaian dan keberhasilan program ini difokuskan pada analisis kuantitatif dengan menggunakan desain *one-group pre-test-post-test*. Pilihan metodologis ini didasarkan pada validitasnya yang tinggi sebagai standar dalam penelitian intervensi untuk menyediakan bukti empiris yang terukur mengenai dampak sebuah pelatihan atau program (Siregar et

al., 2024). Instrumen yang digunakan adalah sebuah kuesioner yang terdiri dari lima butir pertanyaan tertutup yang dirancang tidak hanya untuk mengukur, tetapi juga untuk mendiagnosis kondisi awal siswa pada dua domain utama: kognitif (pemahaman kosakata dan kemampuan merangkai kalimat) dan afektif (rasa nyaman, keyakinan, dan keberanian berbicara). Format jawaban menggunakan skala Likert sederhana dengan rentang 1 (Sangat Rendah/Tidak Setuju) hingga 4 (Sangat Tinggi/Sangat Setuju) untuk memperoleh data yang lebih bernuansa dan sensitif terhadap perubahan. Analisis data dilakukan dengan membandingkan skor rata-rata (*mean*) antara hasil *pre-test* dan *post-test* untuk setiap indikator. Peningkatan skor rata-rata pasca-intervensi diinterpretasikan sebagai bukti keberhasilan program dalam meningkatkan pemahaman dan kepercayaan diri siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seluruh rangkaian kegiatan pengabdian SKENDAP FACE berjalan dengan lancar, kondusif, dan berhasil mencapai tingkat partisipasi 100%, di mana seluruh 40 siswa yang terdaftar mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir. Secara kualitatif, observasi selama pelaksanaan menunjukkan tingkat antusiasme yang sangat tinggi dari para peserta. Suasana kegiatan terasa hidup dan dinamis, terutama selama sesi praktikum berbasis gamifikasi. Terlihat perubahan perilaku yang signifikan, di mana siswa yang pada awalnya cenderung pasif dan pendiam menjadi lebih aktif, berani mengajukan pertanyaan, dan berinteraksi secara cair dengan teman-temannya. Momen-momen tawa dan kerja sama tim yang solid selama permainan mengindikasikan penurunan *affective filter* atau filter afektif, sebuah penghalang psikologis yang sering kali menghambat proses belajar bahasa (Antila et al., 2024). Lingkungan belajar yang kolaboratif dan suportif berhasil diciptakan, sebagaimana yang terekam dalam dokumentasi peserta kegiatan (Gambar 1).



Gambar 1. Dokumentasi Penyampaian Materi



Gambar 2. Dokumentasi Peserta Kegiatan

Materi dan aktivitas dalam program ini dirancang secara terstruktur untuk membangun keterampilan dan kepercayaan diri secara bertahap. Sesi presentasi yang bertajuk "English for Your

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Future" tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga sangat praktis, dengan menampilkan contoh-contoh nyata penggunaan Bahasa Inggris di sektor industri yang relevan dengan jurusan siswa (misalnya, pariwisata, teknik otomotif, dan administrasi perkantoran). Sesi ini juga membekali siswa dengan frasa-frasa fungsional untuk situasi umum seperti wawancara kerja dan interaksi profesional dasar (Gambar 1). Puncak keterlibatan siswa terjadi pada sesi gamifikasi, yang meliputi aktivitas seperti (1) *Word Challenge*, sebuah permainan tebak kata dalam tim yang kompetitif untuk memperkaya kosakata umum dan teknis, dan (2) *Role-Play Scenarios*, dimana siswa melakukan simulasi situasi nyata seperti "Menyapa Pelanggan Asing" atau "Menjelaskan Prosedur Sederhana", yang secara efektif melatih keberanian mereka untuk berbicara dalam konteks yang aman (Sarwat et al., 2023) (Pujiono et al., 2025). Sesi ini kemudian ditutup dengan aktivitas *Sharing Session*, di mana siswa dalam kelompok kecil (5-6 orang) yang didampingi oleh seorang fasilitator mahasiswa, berdiskusi menggunakan pertanyaan pemantik seperti "Apa hal tersulit dalam belajar Bahasa Inggris menurutmu?" dan "Ceritakan satu momen ketika kamu merasa bangga menggunakan Bahasa Inggris."



Gambar 3. Dokumentasi *Pre-test*

Untuk mengukur dampak program secara objektif, data kuantitatif dikumpulkan melalui kuesioner *pre-test* yang diberikan sebelum intervensi (Gambar 3) dan *post-test* yang diberikan setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai. Hasil komparatif dari skor rata-rata 40 responden disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Rata-Rata Skor Pretest Pengetahuan dan Persepsi Diri Siswa (N=40)

No.	Indikator yang Diukur	Skor Rata-Rata (Skala 1-4)	Kategori
1.	Pemahaman saya terhadap kosakata Bahasa Inggris untuk penggunaan sehari-hari.	1.9	Rendah
2.	Kemampuan saya untuk merangkai kalimat pengenalan diri yang baik.	1.9	Rendah
3.	Keyakinan saya bahwa Bahasa Inggris penting untuk karir saya di masa depan.	3.4	Tinggi
4.	Rasa nyaman saya ketika harus berbicara Bahasa Inggris di depan teman-teman.	1.8	Rendah
5.	Keberanian saya untuk memulai percakapan sederhana dalam Bahasa Inggris.	1.6	Sangat Rendah

Tabel 2. Hasil Rata-Rata Skor Post-Test Pengetahuan dan Persepsi Diri Siswa (N=40)

No.	Indikator yang Diukur	Skor Rata-Rata (Skala 1-4)	Kategori	Peningkatan
1.	Pemahaman saya terhadap kosakata Bahasa Inggris untuk penggunaan sehari-hari.	3.0	Tinggi	+1.1

2.	Kemampuan saya untuk merangkai kalimat perkenalan diri yang baik.	3.1	Tinggi	+1.2
3.	Keyakinan saya bahwa Bahasa Inggris penting untuk karir saya di masa depan.	3.8	Sangat Tinggi	+0.4
4.	Rasa nyaman saya ketika harus berbicara Bahasa Inggris di depan teman-teman.	3.0	Tinggi	+1.2
5.	Keberanian saya untuk memulai percakapan sederhana dalam Bahasa Inggris.	3.0	Tinggi	+1.4

Data kuantitatif yang disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2 secara meyakinkan menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan pada seluruh indikator yang diukur. Data *pre-test* (Tabel 1) secara efektif mengkonfirmasi diagnosis masalah awal, di mana skor pada domain afektif "Keberanian" (1.6) berada pada level "Sangat Rendah". Hal ini memberikan validasi empiris terhadap urgensi intervensi yang berfokus pada pembangunan kepercayaan diri. Setelah pelaksanaan program, data *post-test* (Tabel 2) menunjukkan lonjakan yang dramatis. Peningkatan terbesar dan paling signifikan terjadi pada aspek afektif, yaitu "Keberanian" yang mengalami kenaikan skor rata-rata sebesar 1.4 poin. Peningkatan pada domain kognitif, seperti pemahaman kosakata (Indikator 1), yang naik sebesar 1.1 poin, secara langsung dapat diatribusikan pada efektivitas metode gamifikasi, khususnya permainan *Word Challenge*. Metode ini berhasil mengubah proses belajar kosakata yang monoton menjadi sebuah aktivitas yang menyenangkan, kompetitif, dan berkesan, sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan dampak positif gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar (Dindar et al., 2021). Sementara itu, lonjakan drastis pada skor kepercayaan diri (Indikator 4 dan 5) menjadi bukti kuat efektivitas pendekatan *sharing session*. Sesi ini terbukti berhasil menciptakan "ruang aman" psikologis yang memungkinkan siswa untuk berlatih dan berekspresi tanpa rasa takut akan kesalahan, sebuah faktor krusial yang secara konsisten digaris bawahi oleh penelitian mengenai kecemasan berbahasa (*language anxiety*) (Ayiz & Tauchid, 2025).

Lebih dari sekadar dampak individual, keberhasilan program ini terletak pada sinergi antara kedua metode yang digunakan. Gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk melatih keterampilan kognitif, tetapi juga berperan sebagai "pemanasan" (*ice-breaking*) yang efektif untuk mencairkan suasana, menurunkan tingkat kecemasan, dan membangun hubungan positif antar peserta. Kondisi psikologis yang lebih rileks dan terbuka ini menjadi pondasi yang ideal bagi pelaksanaan *sharing session*. Siswa yang telah merasa nyaman dan termotivasi melalui permainan menjadi lebih siap dan bersedia untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok yang lebih personal dan reflektif. Temuan ini mengimplikasikan bahwa untuk mengatasi permasalahan pembelajaran Bahasa Inggris yang kompleks di tingkat SMK, pendekatan yang bersifat holistik (yang secara sadar dan terstruktur menyentuh aspek kognitif dan afektif secara bersamaan) jauh lebih efektif daripada metode pengajaran konvensional yang sering kali hanya berfokus pada transfer pengetahuan secara satu arah. Hasil ini mendukung pergeseran paradigma dalam pendidikan menuju pendekatan yang berpusat pada siswa (*learner-centered approach*), yang memprioritaskan keterlibatan aktif dan kesejahteraan emosional siswa dalam proses belajar (Namaziandost et al., 2024).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat SKENDAP FACE telah berhasil mencapai seluruh tujuannya, yang dibuktikan secara empiris melalui peningkatan signifikan pada skor *post-test* yang merefleksikan naiknya keterampilan kognitif dan, yang terpenting, kepercayaan diri afektif siswa dalam berbahasa Inggris. Program ini secara efektif menjawab permasalahan fundamental mengenai rendahnya motivasi dan tingginya kecemasan berkomunikasi yang lazim ditemukan di kalangan siswa SMK. Kelebihan utama program ini terletak pada sinergi strategis antara metode gamifikasi yang partisipatif dan *sharing session* yang suportif, yang secara bersama-sama berhasil menciptakan sebuah lingkungan belajar yang positif, aman, dan sangat memotivasi. Adapun keterbatasan yang perlu diakui adalah durasi intervensi yang relatif singkat, sehingga dampak jangka panjang terhadap kemahiran siswa belum dapat diukur secara komprehensif. Implikasi praktis yang paling mendesak bagi SMK Negeri 1 Karangdadap adalah pengakuan akan pentingnya adopsi metode pembelajaran interaktif untuk melengkapi kurikulum yang sudah ada (Pujiono et al., 2024). Oleh karena itu, direkomendasikan

agar pihak sekolah dapat memfasilitasi pembentukan klub Bahasa Inggris ekstrakurikuler dengan format serupa atau secara bertahap mengintegrasikan elemen-elemen permainan edukatif dan diskusi kelompok terbimbing ke dalam pembelajaran reguler di kelas untuk memastikan adanya keberlanjutan dalam pengembangan kompetensi komunikatif siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, dan Prodi Tadris Bahasa Inggris UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan atas dukungan pendanaan dan fasilitas yang telah memungkinkan terlaksananya kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala Sekolah, jajaran guru Bahasa Inggris, dan seluruh siswa Kelas 11 SMK Negeri 1 Karangdadap atas kerja sama yang luar biasa, antusiasme yang tinggi, dan partisipasi aktifnya, sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat berjalan dengan sukses dan memberikan dampak yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, D., Amarta, A., & Wardoyo, S. (2024). Tantangan Pendidikan Vokasional dalam Meningkatkan Penyerapan Lulusan SMK di Dunia Industri. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(3), 1373–1382. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.3.2024.5016>
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramdhani, A. R. (2024). Using gamification in education: Strategies and impact. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(1), 1-12.
- Antila, A. K., Lindblom, S., Louhiala, P., & Pyörälä, E. (2024). Creating a safe space: medical students' perspectives on using actor simulations for learning communication skills. *BMC Medical Education*, 24(1), 1225.
- Arbarini, M., Jutmini, S., Joyoatmojo, S., & Sutarno, S. (2018). Effect of participatory learning model on functional literacy education. *Journal of Non Formal Education*, 4(1), 13-24.
- Ayiz, A., & Tauchid, A. (2025, February). Enhancing public speaking skills among EFL learners through the peer teaching method: A mixed-methods study. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 16(1), 125-137. <https://doi.org/10.26877/eternal.v16i1.1124>
- Dindar, M., Ren, L., & Järvenoja, H. (2021). An experimental study on the effects of gamified cooperation and competition on English vocabulary learning. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 142-159. <https://doi.org/10.1111/bjet.12977>
- Haryadi, R. N. (2024, November 12). Penerapan pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan kompetensi menulis Bahasa Inggris pada siswa. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(2). <https://doi.org/10.23969/wistara.v5i2.19671>
- Liao, H. C., & Wang, Y. H. (2015). Creating a positive learning environment for students with English classroom anxiety. *Psychological Reports*, 116(2), 631-646.
- Milah, A. R., Fauziah, R. R., & Nurhikmah, R. (2024). Analisis Minat Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3693-3700.
- Namaziandost, E., Kargar Behbahani, H., & Heydarnejad, T. (2024). Tapping the alphabets of learning-oriented assessment: Self-assessment, classroom climate, mindsets, trait emotional intelligence, and academic engagement are in focus. *Language Testing in Asia*, 14, Article 21. <https://doi.org/10.1186/s40468-024-00293-1>
- Nasrulloh, Deza Ikbali, M., Widiyanto, Y., & Pramono, B. (2024). Kontribusi Teknologi Informasi Terhadap Peningkatan Pelatihan Bahasa Inggris. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.34306/abdi.v5i1.1063>
- Pujiono, I. P., Agustina, A., Prayogi, A., & Nasrullah, R. (2025). Peningkatan Kompetensi Desain Grafis Siswa Melalui Workshop Penggunaan Aplikasi Canva Di Smp Negeri 2 Bojong. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Fakultas Teknik: Jurnal Abditek*, 5(01), 37-48.
- Pujiono, I. P., Kamal, M. R., Prayogi, A., Sari, C. A., & Ikhsanuddin, R. M. (2025). Algoritma Counting Sort Vs Algoritma Pengurutan Modern: Analisis Efisiensi Memori Dan Waktu Komputasi. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 13(3).
- Pujiono, I. P., Prayogi, A., Shofiani, R., Yuliyanti, T., & Iskarim, M. (2024). Pemanfaatan artificial intelligence untuk mendukung tugas guru di SMA Negeri 1 Bodeh. *Jurnal Parameter Vol*, 36(1), 77.

- Pujiono, I. P., Rachmawanto, E. H., & Winarsih, N. A. S. (2025). Array Sorting Algorithm vs Traditional Sorting Algorithm: Memory and Time Efficiency Analysis: Array Sorting Algorithm vs Algoritma Pengurutan Tradisional: Analisis Efisiensi Memori dan Waktu. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 15(1), 47-59.
- Pujiono, I. P., Rizaludin, M., Ikhsanuddin, R. M., Rahayu, E. P., & Lazaba, R. Q. (2025). Bahaya Chatgpt Pada Integritas Ujian Online Di Uin Kh Abdurrahman Wahid Pekalongan Dan Institut Teknologi Dan Sains Nahdlatul Ulama Pekalongan. *Journal Of Data Science Theory And Application*, 4(2), 1-9.
- Sari, C. M. S. M. (2021). Exploring Factors Of Speaking Anxiety On Efl Students. *Eduscience*, 1(2), 1-10.
- Sarwat, S., Hamza, A., & Wazeer, M. A. (2023). Investigating the Impact of Role play games on Vocabulary Building of ESL Learners at Intermediate Level. *Pakistan Languages and Humanities Review*, 7(1), 20-33.
- Siregar, T., Abadi, A. M., Andayani, S., Rangkuti, A. N., & Sungkono, J. (2024). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul Dengan One Group Pre And Post Test di SMP Negeri 1 Padangsidempuan. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 499-504.
- Siswati, S. (2019). Pengembangan soft skills dalam kurikulum untuk menghadapi revolusi industri 4.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 264-273.
- Wijaya, M. (2021). Applying Sharing Session in Encouraging and Motivating Students in Language Learning Class. *Journal of English Education*, 6(2), 63-71.