

**MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR BAHASA INGGRIS MELALUI  
ENGLISH CAMP INTERAKTIF BAGI SISWA KELAS VI SDN 141 GRESIK DI  
DESA WAHAS, KECAMATAN BALONGPANGGANG, KABUPATEN GRESIK**

**Febriyanti Hutama Putri<sup>1</sup>, Nadaa Shaafii Abyan Rizqi<sup>2</sup>, Putri Hidayatul Sylvia<sup>3</sup>,  
Radha Norma Yunita<sup>4</sup>, Noor Amirudin<sup>5</sup>**

Universitas Muhammadiyah Gresik

Email: [sylviaputri883@gmail.com](mailto:sylviaputri883@gmail.com)

**Abstrak**

Program English Camp merupakan salah satu kegiatan unggulan KKN mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Gresik di SDN 141 Gresik, Desa Wahas, Kecamatan Balongpanggang. Kegiatan ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan, inklusif, dan bebas tekanan melalui metode learning by playing. Tujuannya meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, dan keberanian siswa berbicara bahasa Inggris. Rangkaian dimulai dengan ice breaking “Stand Up Animal” untuk membangun suasana positif, dilanjutkan sesi fun talk mengenai pentingnya bahasa Inggris, manfaatnya, dan relevansinya bagi masa depan. Tahap inti mencakup permainan charades dan job bingo untuk memperkaya kosakata pekerjaan (job vocabulary) serta pemahaman bahasa fungsional. Sebagai penutup, siswa mengisi worksheet “Message to My Future Self: My Dream Occupation” berisi citacita, alasan pemilihan profesi, dan langkah mencapainya. Hasil menunjukkan peningkatan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan merespon instruksi berbahasa Inggris. Siswa juga lebih sadar akan pentingnya bahasa Inggris sebagai bekal kompetensi masa depan. Temuan ini menegaskan bahwa learning by playing efektif diterapkan di sekolah dasar, mengintegrasikan pembelajaran bahasa dengan pengembangan aspek afektif dan sosial.

Kata Kunci: Motivasi belajar bahasa Inggris, Pembelajaran berbasis permainan, Kamp Bahasa Inggris, Sekolah Dasar

**Abstract**

The English Camp program is one of the flagship community service (KKN) activities for English Language Education students from the University of Muhammadiyah Gresik at SDN 141 Gresik, Wahas Village, Balongpanggang District. This activity is designed to create a fun, inclusive, and stress-free English learning experience through playful learning. The goal is to increase students' interest in learning, active participation, and confidence in speaking English. The program begins with an icebreaker called "Stand Up Animal" to build a positive atmosphere, followed by a lively discussion session on the importance of English, its benefits, and its relevance for the future. The core stage includes guessing games and job bingo to master job skills (vocational vocabulary) and functional language comprehension. Finally, students complete a "Message to My Future Self: My Dream Occupation" worksheet detailing their aspirations, reasons for choosing their profession, and steps to achieve it. Results show increased motivation, interaction,

and responsiveness to the English language process. Students also become more aware of the importance of English as a foundation for future competencies. These findings confirm that playful learning is effective in elementary schools, integrating language learning with affective and social development.

Keywords: English learning motivation, Game-based learning, English Camp, Elementary school

## I. Pendahuluan

Bahasa Inggris saat ini menempati posisi yang sangat penting sebagai bahasa internasional yang menjembatani komunikasi lintas negara dan lintas budaya. Perannya mencakup berbagai bidang strategis, salah satunya adalah bidang pendidikan. Lembaga pendidikan di seluruh dunia banyak menggunakan bahasa Inggris sebagai media pengajaran (Grigoryeva & Zakirova, 2022). Bahasa ini sekarang berfungsi sebagai alat komunikasi internasional yang diterima secara luas, dengan jumlah penutur bahasa kedua jauh melebihi penutur asli (Smokotin et al., 2014). Bahasa Inggris telah mencapai jangkauan global yang belum pernah terjadi sebelumnya, dengan jumlah penutur non-asli jauh melebihi sekitar 375 juta penutur asli bahasa Inggris (Martínez & del Alba., 2022). Keberadaan bahasa Inggris sebagai *lingua franca* memungkinkan individu dari latar belakang bahasa yang berbeda untuk saling berinteraksi, bertukar informasi, serta berkolaborasi dalam skala internasional. Dalam konteks pendidikan, bahasa Inggris menjadi salah satu keterampilan utama yang dibutuhkan untuk mengakses pengetahuan global, memahami literatur akademik, serta memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang sebagian besar menggunakan bahasa ini sebagai medium.

Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran bahasa Inggris tidak sekadar dimaknai sebagai upaya memperkenalkan kosakata atau tata bahasa. Lebih dari itu, pembelajaran di fase awal ini memiliki peran fundamental dalam membangun landasan keterampilan berbahasa yang kuat sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Siswa muda selama masa ini memiliki fleksibilitas yang lebih besar untuk menyerap informasi melalui berbagai media seperti buku, lagu, dan permainan, sehingga pembelajaran bahasa menjadi lebih alami dan efektif (Padmadewi et al., 2020). Konsep "zaman keemasan" untuk pembelajaran bahasa sudah mapan dalam penelitian pendidikan, dengan siswa di sekolah dasar masih berada dalam lingkup usia keemasan mereka ketika mereka dapat mempelajari apa pun dengan mudah (Deni & Fahriany, 2020). Penguasaan bahasa sejak dini juga dapat mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dan peluang di era globalisasi, di mana kemampuan berbahasa Inggris sering kali menjadi prasyarat untuk berkompetisi secara efektif.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah kendala. Salah satu tantangan utamanya terletak pada pendekatan pengajaran yang cenderung bersifat konvensional. Metode pembelajaran yang banyak diterapkan berfokus pada hafalan kosakata dan penguasaan struktur tata bahasa (*grammar-focused learning*) tanpa memberikan ruang yang cukup bagi interaksi komunikatif dan keterlibatan aktif siswa. Guru secara konsisten mengandalkan buku teks sebagai sumber belajar utama mereka (Lubis, 2018). Skenario kelas yang umum melibatkan guru yang memasuki kelas, menjelaskan materi melalui ceramah, menginstruksikan siswa untuk membaca buku, dan memberikan latihan tertulis, dengan penggunaan media interaktif

atau menarik yang minimal (Maya & Saragih, 2021). Akibatnya, pembelajaran cenderung monoton dan kurang memberikan pengalaman yang bermakna (Anggraini et al., 2021). Kondisi ini sering kali membuat siswa hanya menjadi penerima informasi pasif tanpa kesempatan optimal untuk mempraktikkan bahasa secara kontekstual.

SDN 141 Gresik, yang terletak di Desa Wahas, Kecamatan Balongpanggang, merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan kompetensi bahasa Inggris siswanya. Potensi ini terlihat dari sumber daya sekolah yang cukup memadai, dukungan lingkungan belajar yang kondusif, serta minat awal siswa terhadap bahasa Inggris. Meski demikian, tingkat antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Kebutuhan akan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan menjadi sangat relevan, terutama untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka agar lebih berani menggunakan bahasa Inggris dalam interaksi sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang tersebut, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Gresik menginisiasi sebuah program yang diberi nama *English Camp*. Program ini dirancang khusus untuk mengakomodasi kebutuhan siswa dalam belajar bahasa Inggris melalui pendekatan yang inovatif dan interaktif. Pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada keberanian dalam menggunakannya. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa bahasa sebagai alat ekspresi membutuhkan rasa percaya diri yang tinggi bagi siswa (Hong et al., 2014). Oleh karena itu, penting untuk membangun rasa percaya diri di antara siswa selama proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, metode yang dipilih adalah *learning by playing*, yakni sebuah strategi pembelajaran yang memadukan unsur permainan (games) sebagai media utama dalam proses belajar. Permainan berfungsi sebagai kegiatan yang memiliki aturan, tujuan, dan unsur kesenangan yang membantu siswa belajar lebih efektif dengan memberikan kesempatan untuk berlatih dan mengatasi rasa takut mereka dalam menggunakan bahasa target (Yudha & Mandasari, 2021). Pendekatan ini menjawab kebutuhan pelajar modern dengan menciptakan lingkungan yang aman secara emosional di mana siswa dapat bereksperimen dengan bahasa Inggris tanpa khawatir membuat kesalahan (Tari & Safitri, 2023).

Secara konseptual, *learning by playing* selaras dengan teori *experiential learning* yang dikemukakan oleh (Kolb, 1984). Teori ini menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar yang bermakna. Proses ini tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik, sehingga siswa dapat memproses informasi secara lebih mendalam. Dalam konteks *English Camp*, metode ini mengajak siswa untuk mempraktikkan bahasa Inggris melalui kegiatan yang menuntut interaksi, kerja sama, dan pemecahan masalah dalam suasana yang santai dan menyenangkan.

Lebih lanjut, penelitian terdahulu oleh (Huyen & Nga, 2003) menguatkan landasan teoritis dari metode ini. Temuan mereka menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga membantu memperkuat daya ingat kosakata. Selain itu, permainan terbukti dapat memperbaiki keterampilan komunikasi, karena mendorong siswa untuk menggunakan bahasa secara aktif dalam situasi yang mirip dengan kehidupan nyata. Hal ini menjadi bukti bahwa permainan

bukan sekadar aktivitas hiburan, melainkan instrumen pedagogis yang efektif untuk meningkatkan kompetensi berbahasa.

Dalam pelaksanaannya di SDN 141 Gresik, *English Camp* disusun dalam beberapa tahap kegiatan yang terstruktur. Tahap pertama adalah *ice breaking* dengan permainan “Stand Up Animal” yang bertujuan membangun suasana positif sejak awal pembelajaran. Kegiatan ini memacu antusiasme siswa sekaligus membantu mereka merasa lebih rileks dan siap untuk belajar. Setelah suasana terbentuk, kegiatan dilanjutkan dengan sesi *fun talk*. Sesi ini dirancang secara komunikatif untuk membahas urgensi mempelajari bahasa Inggris, manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, serta relevansinya terhadap peluang di masa depan. Tahap inti dari *English Camp* adalah rangkaian permainan edukatif seperti *charades* dan *job bingo*. Permainan *charades* digunakan untuk memperkuat keterampilan kosakata melalui gerakan dan penebakan kata, sedangkan *job bingo* fokus pada penguasaan kosakata pekerjaan (*job vocabulary*) serta pemahaman bahasa fungsional. Kedua permainan ini tidak hanya mengasah keterampilan bahasa, memperkuat kosa kata tetapi juga melatih kerja sama, konsentrasi, dan kecepatan berpikir siswa. Bagi siswa sekolah dasar yang belajar bahasa Inggris, kosakata berperan sebagai fondasi dasar yang menentukan keberhasilan mereka dalam semua kegiatan pembelajaran bahasa. Sebagaimana dicatat oleh para ahli, "tanpa tata bahasa, sangat sedikit yang dapat disampaikan; tanpa kosakata, tidak ada yang dapat disampaikan" (Zhang & Jie, 2013). Prinsip ini sangat penting bagi pelajar muda karena pengetahuan kosakata secara langsung memengaruhi kemampuan mereka untuk berpartisipasi dalam rutinitas kelas dan kegiatan akademik (Seventilofa, 2021).

Sebagai penutup, siswa diberikan lembar kerja (*worksheet*) berjudul “Message to My Future Self: My Dream Occupation”. Melalui tugas ini, siswa diajak menuliskan cita-cita mereka, alasan pemilihan profesi tersebut, serta langkah-langkah konkret yang akan ditempuh untuk mencapainya. Aktivitas ini dirancang untuk mengintegrasikan keterampilan menulis dengan refleksi diri, sehingga siswa dapat mengaitkan pembelajaran bahasa Inggris dengan tujuan hidup dan motivasi pribadi mereka.

Hasil pelaksanaan program menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam beberapa aspek. Pertama, motivasi belajar siswa terhadap bahasa Inggris meningkat, terlihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti setiap kegiatan. Kedua, partisipasi aktif siswa mengalami perkembangan, di mana mereka lebih berani merespon instruksi dan terlibat dalam diskusi sederhana menggunakan bahasa Inggris. Ketiga, kemampuan memahami dan menggunakan kosakata dalam konteks nyata juga menunjukkan kemajuan. Selain itu, siswa menjadi lebih sadar akan peran bahasa Inggris sebagai bekal kompetensi yang penting di masa depan.

Secara keseluruhan, pelaksanaan *English Camp* dengan metode *learning by playing* di SDN 141 Gresik membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif efektif untuk mengatasi kebosanan dan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa. Metode ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mengintegrasikan pengembangan keterampilan bahasa dengan aspek afektif dan sosial siswa. Dengan demikian, *learning by playing* patut dipertimbangkan sebagai strategi yang relevan untuk pembelajaran bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar, terutama dalam menciptakan generasi yang siap berkompetisi di era global.

## II. Metode

Program English Camp dilaksanakan pada hari Sabtu, 9 Agustus 2025, di SDN 141 Gresik yang berlokasi di Desa Wahas, Kecamatan Balongpanggang. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 19 orang. Sebagai program unggulan KKN mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Gresik, pelaksanaan English Camp dirancang dalam format padat selama satu hari dengan durasi kurang lebih empat jam pembelajaran. Walaupun waktu relatif singkat, kegiatan diatur secara terstruktur dan variatif agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Rangkaian kegiatan terbagi ke dalam empat tahap utama, yakni Ice Breaking, Fun Talk, Permainan Edukatif, dan Worksheet Reflection Activity. Masingmasing tahap memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan saling terkait, sehingga membentuk alur kegiatan yang sistematis mulai dari membangun suasana, menyampaikan materi, menguatkan keterampilan, hingga mendorong refleksi pribadi siswa.

### **1. Ice Breaking – “Stand Up Animal”**

Tahap awal kegiatan diawali dengan sesi ice breaking bertajuk “Stand Up Animal”. Sesi ini bertujuan menciptakan suasana yang gembira, memecah kekakuan, serta membangun interaksi positif antara siswa dan fasilitator. Dalam permainan ini, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok mengirimkan satu perwakilan untuk maju ke depan kelas.

Guru atau fasilitator kemudian memberikan identitas hewan kepada masingmasing perwakilan, misalnya monkey (monyet), duck (bebek), dog (anjing), atau sheep (domba). Permainan dilakukan secara bergiliran. Saat fasilitator menyebutkan nama hewan tertentu, perwakilan yang memegang identitas tersebut harus segera berdiri. Ketepatan respon menjadi poin penting. Jika seorang perwakilan terlambat atau salah bereaksi, maka kelompoknya mendapat “hukuman” ringan berupa menyanyikan lagu anak-anak bersamasama.

Selain sebagai pemanasan, permainan ini juga melatih konsentrasi, kecepatan respon, dan kerja sama tim. Siswa belajar mengenali kosakata hewan dalam bahasa Inggris secara alami tanpa perlu menghafal dalam suasana formal. Lebih jauh lagi, ice breaking ini berperan penting dalam membangun rasa percaya diri siswa untuk terlibat aktif di tahap kegiatan berikutnya.

### **2. Fun Talk – Pentingnya Bahasa Inggris**

Setelah suasana belajar terbangun, kegiatan berlanjut ke sesi Fun Talk yang dikemas secara komunikatif, santai, namun tetap memiliki nilai edukatif yang tinggi. Materi yang disampaikan berfokus pada urgensi pembelajaran bahasa Inggris di era modern, mencakup manfaatnya untuk mengakses teknologi, menunjang pendidikan, hingga membuka peluang pekerjaan di masa depan.

Fasilitator menggunakan strategi codeswitching, yaitu mengombinasikan bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris. Strategi ini memungkinkan siswa memahami isi materi dengan jelas, sekaligus memperkenalkan kosakata baru secara kontekstual. Misalnya, saat membahas teknologi, fasilitator dapat mengatakan: “If you can speak English, you can

understand technology terms faster — artinya, kalian akan lebih cepat mengerti istilahistilah teknologi.”

Melalui Fun Talk, siswa diajak untuk melihat bahasa Inggris tidak hanya sebagai mata pelajaran di sekolah, tetapi sebagai keterampilan hidup yang bernilai. Pesan penting yang ingin ditanamkan adalah bahwa kemampuan berbahasa Inggris akan memberi mereka keunggulan kompetitif di masa depan, baik untuk melanjutkan pendidikan maupun memasuki dunia kerja.

### **3. Permainan Edukatif – Charades dan Job Bingo**

Tahap inti kegiatan English Camp adalah permainan edukatif yang bertujuan memperkuat penguasaan kosakata pekerjaan (job vocabulary) sekaligus melatih keterampilan komunikasi nonverbal dan pemahaman instruksi. Dua permainan yang digunakan adalah Charades dan Job Bingo.

#### **a. Charades**

Dalam permainan Charades, siswa bekerja dalam kelompok. Setiap giliran, satu anggota kelompok maju ke depan dan menerima kata rahasia yang mewakili suatu profesi, misalnya teacher (guru), doctor (dokter), farmer (petani), atau pilot (pilot). Tugas siswa adalah memeragakan profesi tersebut menggunakan gerakan tubuh dan ekspresi wajah, tanpa mengeluarkan suara atau mengucapkan katakata. Anggota kelompok lainnya harus menebak profesi yang dimaksud dalam bahasa Inggris. Permainan ini menuntut kreativitas, imajinasi, dan keberanian, sekaligus mengasah ingatan terhadap kosakata. Kegiatan ini juga melatih pemahaman konteks, karena siswa harus menghubungkan gerakan yang ditampilkan dengan kata yang tepat.

#### **b. Job Bingo**

Permainan Job Bingo menggunakan lembar kartu bingo berisi gambar berbagai profesi. Fasilitator akan menyebutkan nama profesi dalam bahasa Inggris, dan siswa harus mencocokkannya dengan gambar yang ada di kartu mereka. Jika gambar yang disebutkan ada di kartu, siswa menandainya. Pemenang adalah siswa yang berhasil melengkapi pola tertentu di kartu, seperti garis horizontal, vertikal, atau diagonal. Permainan ini memperkuat hubungan antara bentuk visual (gambar profesi) dan representasi verbalnya (kata dalam bahasa Inggris). Selain itu, siswa juga berlatih mendengarkan (listening skill) secara aktif agar tidak melewatkan instruksi yang diberikan dengan cepat.

### **4. Worksheet – “Message to My Future Self: My Dream Occupation”**

Sebagai penutup, siswa mengikuti kegiatan menulis reflektif menggunakan lembar kerja berjudul “Message to My Future Self: My Dream Occupation”. Pada tahap ini, siswa diminta menulis sebuah “surat” kepada diri mereka di masa depan. Isi surat mencakup citacita pekerjaan yang mereka inginkan, alasan memilih profesi tersebut, serta langkahlangkah yang akan ditempuh untuk mencapainya.

Kegiatan ini memiliki beberapa tujuan pembelajaran. Pertama, melatih keterampilan menulis (writing skill) dalam bahasa Inggris secara sederhana namun bermakna. Kedua, mendorong siswa melakukan refleksi diri tentang tujuan hidup mereka, sehingga pembelajaran bahasa menjadi relevan dengan pengalaman pribadi. Ketiga, memupuk motivasi intrinsik,

karena siswa dapat melihat hubungan langsung antara keterampilan bahasa Inggris dan citacita masa depan mereka.

Dalam pelaksanaannya, fasilitator memberikan panduan kalimat awal dan daftar kosakata kunci untuk membantu siswa menyusun kalimat. Contoh pembuka yang diberikan misalnya: "Dear Future Me, My name is ... I am ... years old now. My dream job is ... because ...". Dengan demikian, siswa tidak hanya mengerjakan tugas, tetapi juga belajar menyusun gagasan dalam bahasa Inggris secara runtut.

### III. Hasil dan pembahasan

Hasil pelaksanaan English Camp menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa. Dari observasi lapangan, mayoritas siswa terlihat antusias mengikuti setiap tahap kegiatan, mulai dari ice breaking, fun talk, hingga permainan edukatif. Aktivitas yang berbasis permainan membuat siswa merasa terlibat secara emosional, sehingga suasana belajar terasa lebih rileks dan menyenangkan. Indikator keberhasilan ini tampak pada partisipasi aktif siswa yang meningkat, ditandai dengan keberanian mereka merespons instruksi dalam bahasa Inggris serta keterlibatan dalam diskusi sederhana yang sebelumnya cenderung pasif.

Selain itu, terdapat perkembangan dalam penguasaan kosakata, khususnya kosakata pekerjaan (job vocabulary) yang menjadi fokus utama kegiatan. Melalui permainan *charades* dan *job bingo*, siswa tidak hanya menghafal kata, tetapi juga mempraktikkannya dalam konteks yang nyata. Hal ini sesuai dengan teori *experiential learning* (Kolb, 1984) yang menekankan bahwa keterlibatan langsung dalam aktivitas bermakna dapat memperdalam pemahaman sekaligus meningkatkan daya ingat. Dengan kata lain, kegiatan yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih holistik.

Pembelajaran berbasis permainan juga terbukti efektif dalam menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Sebelum kegiatan dimulai, beberapa siswa terlihat ragu menggunakan bahasa Inggris, namun setelah mengikuti rangkaian permainan, mereka lebih berani mengekspresikan diri. Temuan ini sejalan dengan penelitian Huyen & Nga (2003) yang menyatakan bahwa permainan tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperkuat keterampilan komunikasi. Demikian pula, Hong et al. (2014) menekankan bahwa aktivitas interaktif dapat mengurangi kecemasan berbahasa serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan kosakata baru.

Meskipun hasilnya positif, pelaksanaan English Camp masih memiliki keterbatasan. Durasi kegiatan yang relatif singkat membuat ruang latihan siswa terbatas pada konteks permainan yang disediakan. Selain itu, keterbatasan sarana teknologi juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan untuk pelaksanaan di masa mendatang. Namun demikian, hasil kegiatan ini memberikan gambaran bahwa metode *learning by playing* dapat direplikasi dengan mudah di sekolah dasar lainnya, bahkan dengan sumber daya yang sederhana.

### IV. Kesimpulan

Pelaksanaan English Camp di SDN 141 Gresik membuktikan bahwa pendekatan *learning by playing* efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, penguasaan

kosakata, serta kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris. Aktivitas berbasis permainan memungkinkan siswa belajar dengan cara yang menyenangkan sekaligus bermakna, sehingga keterampilan bahasa yang diperoleh lebih melekat dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Dengan mempertimbangkan hasil positif ini, strategi serupa dapat dijadikan alternatif oleh guru bahasa Inggris di sekolah dasar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Penerapan metode ini juga dapat dipadukan dengan penggunaan media yang lebih variatif agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih kaya. Ke depan, kegiatan seperti English Camp berpotensi menjadi model program berkelanjutan yang tidak hanya meningkatkan kompetensi bahasa Inggris siswa, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri mereka sebagai generasi yang siap menghadapi tantangan global.

## **V. Saran**

Guru dapat mempertimbangkan agar kegiatan English Camp tidak hanya dilaksanakan sekali, tetapi dijadikan program rutin, misalnya sebulan sekali atau per semester, sehingga siswa memiliki kesempatan berkelanjutan untuk mengembangkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Setiap kegiatan dapat diisi dengan variasi permainan, simulasi percakapan, lomba kosakata, atau aktivitas kreatif lainnya agar suasana tetap menyenangkan sekaligus menantang. Selain itu, guru juga dapat menambahkan sesi refleksi sederhana di akhir kegiatan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan penguasaan kosakata, partisipasi, dan kepercayaan diri siswa. Dengan demikian, English Camp tidak hanya menjadi pengalaman sesaat, tetapi juga sarana berkesinambungan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa secara lebih terukur dan bermakna.

## VI. Lampiran



**Picture 1:** Fun Talk  
**Source:** Personal Documentation



**Picture 2:** Ice Breaking  
**Source:** Personal Documentation



**Picture 3:** Charades & Job Bingo  
**Source:** Personal Documentation



**Picture 4:** Message to My Future Self  
**Source:** Personal Documentation

### Daftar Pustaka

- Anggraini, P., Panjaitan\*, R. G. P., & Wahyuni, E. S. (2021). DEVELOPMENT OF MAGAZINE AS A LEARNING MEDIA ON ENDOCRINE SYSTEM. *Jurnal Pena Sains*.  
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:244988607>
- Deni, R., & Fahriany, F. (2020). Teachers' Perspective on Strategy for Teaching English Vocabulary to Young Learners. *Vision: Journal for Language and Foreign Language Learning*.  
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:220440907>
- Grigoryeva, L. L., & Zakirova, R. R. (2022). The role of English in intercultural communication: Past, modernity and future global perspectives. *Training, Language and Culture*.  
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:250058996>
- Hong, J.-C., Hwang, M.-Y., Tai, K.-H., & Chen, Y.-L. (2014). Using calibration to enhance students' self-confidence in English vocabulary learning relevant to their judgment of over-confidence and predicted by smartphone self-efficacy and English learning anxiety. *Computers & Education*, 72, 313–322.
- Huyen, N. T. T., & Nga, K. T. T. (2003). Learning vocabulary through games. *Asian EFL Journal*, 5(4), 90–105.
- Kolb, D. (1984). Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development. In *Journal of Business Ethics* (Vol. 1).
- Lubis, M. A. (2018). *The Development of Teaching Comics to Improve Interest in Reading Civic Education in MIN Ramba Padang, South Tapanuli Regency, Indonesia*.  
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:149801315>
- Martínez, P. H., & del Alba, M. B. P. C. (2022). How Students Perceive the Learning of English as an International Language: A Theoretical and Practical Approach. *Epos : Revista de Filología*.  
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:255688007>
- Maya, Y., & Saragih, E. (2021). The Utilization of Animation in the Theory of Procedure Text Writing for Vi-Grade SD Methodist-2 Medan Students. *Advances in Language and Literary Studies*, 12, 70–75. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:236613547>
- Padmadewi, N. N., Artini, L. P., Budiarta, L. G. R., & Apriliadewi, P. A. R. (2020). Primary Literacy Activities in Basic Education in Bali: Describing Implication on Children Reading and Writing in EFL. *Proceedings of the 3rd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019)*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:213158388>
- Seventilofa, I. G. N. O. (2021). *ENHANCE VOCABULARY SKILL THROUGH READING REPETITION (REPEATED READING)*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:233858911>
- Smokotin, V. M., Alekseyenko, A., & Petrova, G. I. (2014). The Phenomenon of Linguistic Globalization: English as the Global Lingua Franca (EGLF). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 154, 509–513. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:144070380>
- Tari, N., & Safitri, N. P. D. (2023). Using Games: Role Play and Kahoot in English Language Teaching and Learning for Tourism Students. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*.  
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:267138053>

Yudha, H. T., & Mandasari, B. (2021). The Analysis of Game Usage for Senior High School Students to Improve Their Vocabulary Mastery. *Journal of English Language Teaching and Learning*.  
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:257487072>

Zhang, & Jie. (2013). *Application of Etymology and Semantic Field Theory for Second Language Acquisition*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:141553329>