



# **Penguatan Keterampilan Abad ke-21 melalui *Joyful Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah**

Tri Pujiani<sup>1</sup>, Muhammad Soali<sup>2\*</sup>, Ida Dian Sukmawati<sup>3\*</sup>, Novi Andari<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Harapan Bangsa, Jl. KH. Wahid Hasyim No.274-A, Purwokerto 53144, Indonesia  
[muhammadsoali@uhb.ac.id](mailto:muhammadsoali@uhb.ac.id) \*

Artikel History:

Received: 2025-08-07 / Received in revised form: 2025-08-22 / Accepted: 2025-08-25

## **ABSTRACT**

*This community service activity aimed to improve high school students' English communication skills by implementing joyful learning through role play. Conducted at SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto, the program engaged twelfth-grade students and English excellence classes in interactive learning experiences centered on the theme "Ordering Food at the Restaurant." The activity employed a structured sequence involving an opening, ice breaking, material presentation, practice, production, and reflection. The results indicated that the use of role play fostered active student participation, enhanced self-confidence, and created a fun and meaningful learning atmosphere. The activity also supported the development of 21st-century skills such as communication, collaboration, critical thinking, and creativity. The collaboration between higher education and the school partner strengthened the relevance of English language teaching in real-life contexts. This approach is expected to inspire similar implementations in other educational settings.*

**Keywords:** *joyful learning, role play, English language teaching, community engagement, 21st-century skills*

## **ABSTRAK**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi Bahasa Inggris siswa SMA melalui penerapan joyful learning berbasis metode role play. Kegiatan dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto dengan melibatkan siswa kelas XII dan kelas unggulan Bahasa Inggris dalam pembelajaran interaktif bertema "Ordering Food at the Restaurant." Rangkaian kegiatan mencakup pembukaan, ice breaking, penyampaian materi, praktik, produksi, dan refleksi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode role play mampu mendorong partisipasi aktif siswa, menumbuhkan kepercayaan diri, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, kegiatan ini juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah mitra turut memperkuat relevansi pembelajaran Bahasa Inggris dalam konteks kehidupan nyata. Pendekatan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk diterapkan di lingkungan pendidikan lainnya.

**Kata kunci:** *pembelajaran menyenangkan, bermain peran, pengajaran Bahasa Inggris, pengabdian masyarakat, keterampilan abad 2*

\*Muhammad Soali.

Email: [muhammadsoali@uhb.ac.id](mailto:muhammadsoali@uhb.ac.id)

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



## 1. PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Inggris merupakan keterampilan yang semakin esensial dalam menghadapi era globalisasi. Bahasa ini tidak hanya menjadi alat komunikasi internasional, tetapi juga membuka akses terhadap peluang yang lebih luas dalam bidang akademik, profesional, dan sosial (Graddol, 2006). Meskipun demikian, pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, di antaranya rendahnya motivasi belajar siswa dan minimnya keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran (Hamied, 2012).

Untuk mengatasi tantangan tersebut, pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa sangat diperlukan. Salah satu pendekatan yang relevan adalah joyful learning, yaitu pembelajaran yang dirancang untuk menumbuhkan keterlibatan emosional dan motivasi intrinsik melalui kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna (Suyanto, 2013). Konsep ini selaras dengan kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah yang mendorong penerapan pembelajaran mendalam (deep learning) yang berprinsip mindful, meaningful, dan joyful.

Salah satu strategi pembelajaran berbasis joyful learning yang terbukti efektif adalah metode bermain peran (role play). Strategi ini memungkinkan siswa untuk mempraktikkan keterampilan berbahasa Inggris secara kontekstual dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Menurut Ladousse (2004), role play dapat meningkatkan kemampuan berbicara, kepercayaan diri, serta keterampilan berpikir kritis dan kerja sama antar siswa. Selain itu, Harmer (2007) menyatakan bahwa role play merupakan metode yang mendukung komunikasi yang autentik dalam pembelajaran bahasa asing.

Berdasarkan landasan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan strategi pembelajaran joyful learning melalui metode role play pada siswa SMA. Diharapkan, kegiatan ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendorong penguasaan keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis (Trilling & Fadel, 2009).

## 2. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang menggunakan pendekatan kolaboratif dan partisipatif yang mengintegrasikan prinsip experiential learning (Kolb, 1984), joyful learning (Suyanto, 2013), serta pembelajaran kontekstual berbasis role play (Ladousse, 2004). Tujuan utama dari metode ini adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa SMA dalam mengembangkan keterampilan berbahasa Inggris.

Kegiatan diawali dengan tahap persiapan dan koordinasi internal, termasuk perencanaan materi, penyusunan skenario role play, dan pembagian peran antar fasilitator. Setelah itu, kegiatan dilaksanakan secara luring di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto pada tanggal 7 April 2025. Metode pelaksanaan program ini terdiri dari beberapa tahapan sistematis sebagai berikut pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Alur Kegiatan Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang melalui tahapan sistematis yang mencakup: perencanaan, pelaksanaan, pendampingan, hingga evaluasi. Kegiatan berfokus pada penerapan strategi joyful learning melalui metode role play sebagai sarana peningkatan keterampilan berbahasa Inggris dan penguatan karakter abad ke-21 pada siswa sekolah menengah atas.

## **2.1 Tahap Persiapan dan Perencanaan**

Tahap ini diawali dengan identifikasi kebutuhan pembelajaran siswa berdasarkan hasil diskusi awal dengan pihak sekolah mitra. Tim pengabdian menyusun proposal kegiatan yang mencakup tujuan, strategi pelaksanaan, materi ajar, dan desain evaluasi. Materi utama yang diangkat adalah tema Ordering Food at the Restaurant, dipilih karena bersifat kontekstual dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Desain kegiatan mengacu pada pendekatan experiential learning (Kolb, 1984), di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung dan refleksi atas pengalaman tersebut. Di tahap ini pula, tim menyusun modul singkat, skenario role play, serta menyiapkan alat peraga dan media pembelajaran pendukung. Kegiatan ini melibatkan dosen dan mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris sebagai fasilitator, untuk menumbuhkan kolaborasi lintas jenjang dalam pelaksanaan program.

## **2.2 Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara luring di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto pada tanggal 7 April 2025. Struktur kegiatan dibagi menjadi beberapa sesi sesuai jadwal berikut:

### **2.2.1 Pembukaan dan Sosialisasi**

Kegiatan dimulai dengan sambutan dan pengenalan institusi, termasuk pengenalan Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris kepada para peserta. Tujuannya adalah membangun koneksi awal dan memperkuat hubungan kelembagaan.

### **2.2.2 Ice Breaking**

Sesi ini difasilitasi oleh mahasiswa sebagai bentuk pembelajaran berbasis pengalaman (learning by doing). Ice breaking dirancang untuk membangun suasana kelas yang positif dan mereduksi kecemasan siswa dalam berinteraksi menggunakan bahasa asing (Hidi & Renninger, 2006).

### **2.2.3 Penyampaian Materi melalui Role Play**

Dalam sesi ini, peserta diperkenalkan pada ungkapan-ungkapan fungsional dalam bahasa Inggris yang digunakan dalam konteks restoran. Penyampaian dilakukan secara interaktif oleh dosen menggunakan pendekatan role play yang telah terbukti mampu mendorong keterampilan berbicara dan meningkatkan kepercayaan diri siswa (Ladousse, 2004; Harmer, 2007). Skenario disusun sedemikian rupa agar mencerminkan situasi dunia nyata, sehingga siswa tidak hanya belajar struktur bahasa, tetapi juga konteks penggunaannya.

### **2.2.4 Practice dan Production**

Peserta kemudian dibagi menjadi kelompok kecil untuk melakukan praktik berdasarkan skenario yang telah dipelajari. Dalam sesi ini, prinsip task-based learning diterapkan dengan memberi siswa tugas-tugas komunikatif yang harus diselesaikan dalam kelompok (Ellis, 2003). Hasil produksi siswa dinilai berdasarkan kelancaran berbicara, penggunaan kosakata, serta kerja sama dalam tim.

### **2.2.5 Cooling Down dan Refleksi**

Setelah sesi produksi, dilakukan cooling down untuk membantu siswa rileks dan merefleksikan pengalaman belajar. Refleksi dalam proses belajar membantu siswa membentuk pemahaman yang lebih dalam dan mengaitkan pengalaman belajar dengan kehidupan sehari-hari (Moon, 2004).

### 2.3 Evaluasi, Dokumentasi, dan Tindak Lanjut

Setelah seluruh kegiatan selesai, dilakukan evaluasi formatif oleh tim fasilitator. Evaluasi ini mencakup observasi selama kegiatan, wawancara informal dengan siswa dan guru pendamping, serta diskusi tim internal untuk menilai efektivitas metode yang digunakan. Evaluasi bertujuan untuk menilai pencapaian tujuan kegiatan, mengidentifikasi kendala, serta merumuskan rekomendasi untuk pelaksanaan di masa mendatang.

Dokumentasi dilakukan secara sistematis melalui foto kegiatan, video pendek, serta pengumpulan data refleksi dari peserta. Hasil dokumentasi ini digunakan untuk menyusun laporan kegiatan, diseminasi hasil, dan pengembangan kegiatan lanjutan. Selain itu, kegiatan ini menjadi bagian dari penguatan kerja sama antara kampus dan sekolah mitra dalam menciptakan inovasi pembelajaran Bahasa Inggris yang berkelanjutan.

### 2.4 Lokasi Pelaksanaan, Waktu, dan Mitra

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto, sebuah institusi pendidikan menengah yang memiliki komitmen tinggi dalam peningkatan kompetensi bahasa asing, khususnya Bahasa Inggris. Sekolah ini dipilih sebagai mitra pelaksanaan karena memiliki kelas unggulan Bahasa Inggris dan menunjukkan keterbukaan terhadap inovasi pembelajaran berbasis praktik dan pengalaman nyata. Pemilihan lokasi juga mempertimbangkan kedekatan geografis, kemudahan koordinasi, serta kesinambungan hubungan kerja sama dengan Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Harapan Bangsa.

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Senin, 7 April 2025, pukul 09.15 hingga 11.30 WIB, dan melibatkan siswa kelas XII serta kelas unggulan Bahasa Inggris sebagai peserta utama. Waktu pelaksanaan dipilih dengan mempertimbangkan jadwal sekolah dan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan di luar pembelajaran rutin, tanpa mengganggu proses akademik yang sedang berjalan.

Sebagai mitra pelaksanaan, SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto memberikan dukungan penuh melalui penyediaan tempat, fasilitas ruang kelas, serta pendampingan dari guru bidang studi Bahasa Inggris. Kegiatan ini juga melibatkan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, baik dalam perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi kegiatan. Sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah mitra diharapkan dapat memperkuat ekosistem pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa di era pembelajaran abad ke-21.

## 3. HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara luring di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto, yang beralamat di Jl. Gerilya Timur No.70, Purwokerto Timur, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Kegiatan berlangsung pada Senin, 7 April 2025 mulai pukul 09.15 hingga 11.30 WIB, dengan suasana yang aman, tertib, dan kondusif. Para peserta merupakan siswa kelas XII dan kelas unggulan Bahasa Inggris yang secara aktif mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dari awal hingga akhir.

Kegiatan ini berfokus pada implementasi joyful learning melalui metode role play, dengan tema “Ordering Food at the Restaurant”. Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar secara kontekstual dan interaktif dalam suasana yang menyenangkan. Hasil pengamatan selama kegiatan menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, partisipasi aktif, serta keberanian untuk berbicara dalam bahasa Inggris, meskipun sebagian besar dari mereka mengaku belum terbiasa melakukan komunikasi lisan dalam bahasa asing.

Salah satu indikator keberhasilan kegiatan ini adalah keterlibatan aktif siswa dalam praktik berbahasa melalui skenario bermain peran yang telah disiapkan. Menurut Harmer (2007), role play memungkinkan siswa untuk menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya melafalkan kosakata dan struktur kalimat, tetapi juga

menyesuaikan ekspresi wajah, intonasi, dan gestur, yang semuanya merupakan komponen penting dalam komunikasi efektif (Richards, 2006).

Lebih lanjut, sesi practice dan production memberikan ruang bagi siswa untuk bekerja dalam kelompok kecil dan memproduksi dialog secara mandiri berdasarkan situasi yang diberikan. Prinsip task-based learning (Ellis, 2003) diterapkan di sini, di mana siswa belajar bahasa melalui penyelesaian tugas-tugas komunikatif yang bermakna. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi ketika mereka diberi kebebasan untuk menyesuaikan dialog dengan pengalaman mereka sendiri.

Sesi cooling down dan refleksi yang dilakukan di akhir kegiatan juga berhasil memberikan suasana santai yang mendukung internalisasi pembelajaran. Refleksi siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dan senang belajar bahasa Inggris ketika suasana kelas tidak terlalu kaku. Hal ini menguatkan gagasan dari Suyanto (2013) bahwa joyful learning berperan penting dalam menciptakan iklim pembelajaran yang positif dan mendorong keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar seperti yang ditunjukkan dalam aktivitas berikut pada gambar 2.



**Gambar 2.** Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto

Kegiatan ini juga menciptakan ruang kolaboratif antara dosen, mahasiswa, dan guru pendamping, yang merupakan salah satu indikator keberhasilan program pengabdian berbasis kemitraan. Sinergi antara kampus dan sekolah mitra menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendukung, sebagaimana ditegaskan oleh Faturahman (2018), bahwa keberhasilan program pengembangan pendidikan sangat ditentukan oleh efektivitas kolaborasi antar pemangku kepentingan.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu memperkenalkan metode pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih kontekstual dan menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta menanamkan keterampilan komunikasi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Dokumentasi kegiatan berupa foto, video, dan catatan lapangan telah dikompilasi untuk mendukung proses evaluasi serta menjadi bahan pertimbangan untuk kegiatan lanjutan di masa mendatang.

## SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertajuk "The Implementation of Joyful Learning through Role Play" di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto telah berhasil dilaksanakan dengan lancar dan interaktif. Metode role play yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta menumbuhkan kepercayaan diri mereka dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat kerja sama antara perguruan tinggi dan sekolah mitra dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berorientasi pada keterampilan abad ke-21.

## SARAN

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan ini, disarankan agar metode pembelajaran berbasis joyful learning seperti role play dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam kurikulum pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah. Kegiatan serupa juga dapat dikembangkan untuk berbagai tema dan tingkat kelas yang berbeda, guna memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan daya tarik pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, kolaborasi antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah menengah perlu terus ditingkatkan melalui program pengabdian dan pelatihan guru secara rutin.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Harapan Bangsa serta Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris atas dukungan dan kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto atas sambutan hangat dan kerja sama yang luar biasa selama kegiatan berlangsung. Tak lupa, apresiasi tinggi diberikan kepada mahasiswa yang telah berkontribusi aktif sebagai fasilitator, serta seluruh siswa peserta kegiatan atas partisipasi dan antusiasme mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ellis, R. (2003). *Task-based language learning and teaching*. Oxford University Press.
- Faturahman. (2018). Kolaborasi multi pihak dalam pembangunan desa berbasis potensi lokal. *Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 4(2), 101–110.
- Graddol, D. (2006). *English next*. British Council.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Pearson Longman.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127. [https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102\\_4](https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4)
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Ladousse, G. P. (2004). *Role play: Resource books for teachers*. Oxford University Press.
- Moon, J. A. (2004). *A handbook of reflective and experiential learning: Theory and practice*. RoutledgeFalmer.
- Richards, J. C. (2006). *Communicative language teaching today*. Cambridge University Press.
- Suyanto, K. K. E. (2013). *English for young learners*. Bumi Aksara.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (2nd ed.). Longman.
- Nunan, D. (1999). *Second language teaching and learning*. Heinle & Heinle Publishers.
- Fry, H., Ketteridge, S., & Marshall, S. (2009). *A handbook for teaching and learning in higher education: Enhancing academic practice* (3rd ed.). Routledge