

English For Fun: Meningkatkan Kecakapan Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Interaktif di SD Negeri 4 Halong

Halima Marasabessy^{1*}, Stella Rose Que²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura
Jl. Ir. M. Putuhena, Poka Kec. Teluk Ambon, Ambon, 97233, Indonesia

* Corresponding Author's email: [*halimamarasabessy19@gmail.com](mailto:halimamarasabessy19@gmail.com)

Submitted: 15 Agustus 2024; Revised: 18 September 2024; Accepted: 10 Oktober 2024; Published: 30 Oktober 2024

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat *English for Fun* dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa SD Negeri 4 Halong melalui pendekatan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Program ini berlangsung selama lima hari, dari Senin hingga Jumat, dengan topik pembelajaran mencakup *weather*, *profession*, *number*, dan *animal*. Setiap sesi dirancang dengan konsep *learning by playing* yang memadukan aktivitas visual, auditori, dan kinestetik, seperti menyanyi, menggunakan kartu gambar, serta bermain dalam kelompok. Pelaksanaan kegiatan terbagi dalam tiga tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman kosakata dasar serta antusiasme siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Selain memberikan manfaat bagi siswa, kegiatan ini juga menjadi wadah pembelajaran bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman nyata dalam mengajar serta menumbuhkan empati sosial. Kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan pihak sekolah menjadi faktor penting dalam keberhasilan program. Ke depan, kegiatan serupa diharapkan dapat dikembangkan dengan materi yang lebih beragam dan melibatkan lebih banyak pihak dari komunitas pendidikan.

Kata Kunci: Bahasa Inggris; Interaktif; Pengabdian Masyarakat; Sekolah Dasar

ABSTRACT

The English for Fun Community Service Program was conducted to enhance the English language skills of students at SD Negeri 4 Halong through an interactive and enjoyable learning approach. The program ran for five days, from Monday to Friday, covering topics such as weather, profession, numbers, and animals. Each session was designed using the learning by playing concept, which combined visual, auditory, and kinesthetic activities such as singing, using picture cards, and participating in group games. The implementation consisted of three main stages: preparation, execution, and evaluation. The results showed an improvement in students' basic vocabulary mastery as well as increased enthusiasm toward learning English. In addition to benefiting the students, the program also provided valuable learning opportunities for university students to gain real teaching experience and foster social empathy. Collaboration among students, teachers, and the school played a key role in the success of the program. Moving forward, similar activities are expected to be further developed with more diverse materials and broader community involvement.

Keywords: Community Service; Elementary School; English Learning; Interactive

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam pendidikan, teknologi, dan komunikasi global. Dalam era globalisasi saat ini, kemampuan berbahasa Inggris bukan lagi sekadar nilai tambah, melainkan sudah menjadi kebutuhan dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu, termasuk anak-anak sejak usia dini (Sukmawati et al., 2023; Suryani & Thamrin, 2023). Bahasa Inggris menjadi jembatan utama dalam memperoleh informasi, mengakses ilmu pengetahuan, serta membangun jejaring internasional yang lebih luas (Hananuraga, 2022). Oleh karena itu, penguasaan Bahasa Inggris yang baik akan membuka lebih banyak peluang, baik dalam dunia pendidikan maupun karier di masa mendatang (Iswara, 2024; Hidayat & Devi, 2024).

Pengenalan Bahasa Inggris sejak dini terbukti memiliki berbagai manfaat, seperti meningkatkan daya ingat, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan komunikasi (Setianingsih & Cahyaningrum, 2024). Anak-anak yang belajar Bahasa Inggris sejak usia sekolah dasar umumnya memiliki kemudahan dalam memahami struktur bahasa asing serta keberanian untuk berbicara di depan umum. Selain itu, mereka juga cenderung lebih terbuka terhadap budaya lain, sehingga menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai perbedaan (Ratminingsih et al., 2023; Putri & Sya, 2023).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa belum semua anak mendapatkan kesempatan yang sama dalam mengakses pembelajaran Bahasa Inggris yang berkualitas, terutama di daerah-daerah terpencil (Sianipar & Sijabat, 2024; Indriyani & Wakerkwa, 2024). Salah satu contohnya adalah di Halong, sebuah wilayah yang terletak di Provinsi Maluku. Di daerah ini, masih banyak sekolah dasar yang menghadapi tantangan dalam hal keterbatasan sumber daya manusia, minimnya media pembelajaran, serta belum adanya kurikulum Bahasa Inggris yang sistematis. Guru-guru di sekolah dasar umumnya berasal dari latar belakang pendidikan umum dan tidak memiliki spesialisasi dalam pengajaran Bahasa Inggris. Akibatnya, pengenalan Bahasa Inggris kepada siswa masih bersifat terbatas, kurang menarik, dan tidak berkelanjutan (Boedy, 2020; Billah, 2024; Muhayyang et al., 2024).

SD Negeri 4 Halong merupakan salah satu sekolah dasar yang mencerminkan kondisi tersebut.

Sekolah ini memiliki siswa-siswa yang antusias dan penuh semangat dalam belajar, namun menghadapi keterbatasan fasilitas pembelajaran, khususnya dalam hal pengajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh tim pengabdian, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum mengenal kosakata dasar dalam Bahasa Inggris, bahkan belum pernah mendapatkan pelajaran formal Bahasa Inggris. Mereka juga tidak memiliki buku atau media visual yang mendukung pembelajaran bahasa secara menyenangkan.

Melihat kondisi ini, mahasiswa dan dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura merasa terpenggil untuk memberikan kontribusi nyata melalui kegiatan pengabdian masyarakat bertajuk "English for Fun". Kegiatan ini dirancang sebagai sarana pengenalan Bahasa Inggris yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa-siswa SD Negeri 4 Halong. Dengan pendekatan belajar sambil bermain (*learning by playing*), kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman kosakata dasar siswa secara bertahap dan menyenangkan. Materi yang disampaikan meliputi empat tema utama, yaitu *weather* (cuaca), *profession* (profesi), *number* (angka), dan *animal* (hewan), yang disesuaikan dengan konteks kehidupan anak-anak.

Selama lima hari berturut-turut, program English for Fun akan menghadirkan pembelajaran yang dirancang secara tematik, kreatif, dan menghibur. Metode yang digunakan mencakup penggunaan lagu, permainan edukatif, kartu bergambar, kegiatan mewarnai, dan simulasi percakapan sederhana. Diharapkan, dengan metode ini, siswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga dapat menggunakannya dalam situasi sehari-hari secara aktif. Pembelajaran dilakukan secara langsung di kelas maupun di luar kelas, dengan dukungan guru pendamping dan mahasiswa fasilitator.

Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa, tetapi juga bagi mahasiswa yang terlibat. Mahasiswa akan memperoleh pengalaman mengajar langsung di lapangan, meningkatkan keterampilan komunikasi, serta menumbuhkan rasa empati dan kepedulian sosial terhadap dunia pendidikan di daerah 3T (Terdepan, Terluar, dan Tertinggal) (Lestari et al., 2024). Mereka juga berkesempatan untuk mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik nyata di tengah masyarakat. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi wadah pembelajaran dua arah yang saling menguntungkan antara mahasiswa dan siswa sekolah dasar.

Lebih jauh, kegiatan pengabdian ini menjadi bukti konkret bahwa dunia akademik tidak hanya berfokus pada kegiatan intrakampus, tetapi juga turut andil dalam menyelesaikan persoalan nyata di masyarakat. Dengan semangat kolaboratif antara mahasiswa, dosen, guru, dan masyarakat lokal, program English for Fun diharapkan mampu memberikan dampak positif yang berkelanjutan. Ke depannya, kegiatan semacam ini dapat menjadi model pembelajaran alternatif yang diterapkan di sekolah-sekolah dasar lain di daerah terpencil dengan kondisi serupa.

Adapun kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertemakan "English for Fun" bertujuan untuk,

- 1) meningkatkan kemampuan kosakata dasar Bahasa Inggris siswa SD, khususnya di SD Negeri 4 Halong.
- 2) menumbuhkan minat dan semangat belajar Bahasa Inggris melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.
- 3) memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memperoleh pengalaman praktik mengajar secara langsung di lapangan.
- 4) menanamkan nilai empati dan kepedulian sosial di kalangan mahasiswa terhadap isu-isu pendidikan di daerah terpencil.

Sasaran dari kegiatan English for Fun adalah siswa-siswa kelas 2 hingga 6 di SD Negeri 4 Halong. Rentang usia siswa ini dinilai ideal karena mereka sedang berada pada tahap perkembangan kognitif awal yang sangat baik untuk pembelajaran bahasa. Selain itu, kegiatan ini juga melibatkan sekitar mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pattimura sebagai pengajar dan fasilitator, serta beberapa guru SD sebagai pendamping selama kegiatan berlangsung. Kolaborasi antara pihak kampus dan sekolah diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan, dan berdampak positif bagi semua pihak yang terlibat.

2. METODE

Kegiatan *English for Fun* dilaksanakan bersamaan dengan Olimpiade Bahasa Jerman tingkat regional, dengan sasaran utama para guru Bahasa Jerman. Program ini menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan edukatif yang memadukan unsur visual, auditori, dan kinestetik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong siswa memahami dan menggunakan kosakata Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari (Ummah et al., 2023). Materi pembelajaran difokuskan pada penguasaan kosakata dasar yang disajikan melalui tema-tema harian yang berbeda, yakni *Weather* (Cuaca) pada hari Senin, *Profession*

(Profesi) pada hari Selasa, *Number* (Angka) pada hari Rabu, *Animal* (Hewan) pada hari Kamis, serta *Review and Game Day* pada hari Jumat sebagai penutup kegiatan dengan suasana belajar yang menyenangkan.

Setiap sesi pembelajaran diawali dengan ice breaking untuk mencairkan suasana dan meningkatkan keterlibatan siswa. Selanjutnya, pengenalan materi dilakukan melalui media gambar dan lagu tematik. Aktivitas belajar kemudian dilanjutkan dengan permainan interaktif, aktivitas menggambar atau menulis, serta diakhiri dengan sesi refleksi bersama untuk menguatkan pemahaman siswa terhadap kosakata yang telah dipelajari.

Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan *English for Fun* dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim menyusun materi pembelajaran, membuat alat peraga seperti *flashcards*, lagu anak-anak, dan lembar kerja, serta berkoordinasi dengan pihak sekolah. Mahasiswa pengajar juga mendapat pelatihan singkat tentang metode mengajar kreatif bagi anak sekolah dasar. Tahap pelaksanaan berlangsung selama lima hari di SD Negeri 4 Halong, dengan sesi tiga jam setiap pagi. Mahasiswa mengajar sesuai tema harian melalui kegiatan kolaboratif seperti bernyanyi, bermain peran, berdiskusi, dan mewarnai untuk memperkuat penguasaan kosakata. Tahap evaluasi dilakukan secara informal melalui observasi partisipasi siswa, kemampuan menggunakan kosakata baru, dan refleksi lisan di akhir sesi. Pada hari terakhir, siswa mengikuti permainan kuis dan presentasi kelompok untuk menilai pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Alat dan Bahan

Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, kegiatan ini memanfaatkan berbagai media seperti *flashcards* tematik, buku gambar, alat musik portabel, boneka tangan, serta bahan kreatif sederhana seperti kertas warna dan lem. Penggunaan alat bantu ini dirancang sesuai dengan pendekatan visual, auditori, dan kinestetik, sehingga siswa dapat memahami materi melalui beragam cara yang menarik dan interaktif.

Waktu dan Tempat

Kegiatan *English for Fun* dilaksanakan selama lima hari, dari Senin hingga Jumat pada minggu ketiga April 2023, bertempat di SD Negeri 4 Halong yang dipilih berdasarkan hasil survei awal, kemudahan akses, dan ketersediaan peserta. Setiap sesi pembelajaran berlangsung pukul 08.00–11.00 WIT, dengan jadwal yang disesuaikan agar selaras dengan aktivitas sekolah dan mendukung efektivitas belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama rangkaian kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang sangat tinggi. Hal ini terlihat dari semangat mereka dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran yang dikemas secara interaktif dan menyenangkan. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini bersifat tematik, di mana setiap hari diangkat tema yang berbeda, seperti "Weather", "Profession", "Number", dan "Animal". Setiap tema disampaikan dengan metode yang bervariasi, seperti penggunaan lagu, permainan edukatif, gerak dan lagu, serta media visual yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Kombinasi pendekatan visual, kinestetik, dan auditori ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pada hari dengan tema "Number", misalnya, siswa diajak untuk belajar angka 1–20 dalam Bahasa Inggris melalui lagu yang ceria dan permainan bingo yang kompetitif namun menyenangkan. Anak-anak sangat antusias mengikuti instruksi dan menunjukkan pemahaman mereka dengan menjawab dengan benar dan cepat. Suasana kelas menjadi hidup, dan mereka saling mendukung satu sama lain selama permainan berlangsung. Sementara itu, pada hari dengan tema "Animal", siswa tidak hanya belajar menyebutkan nama-nama hewan dalam Bahasa Inggris, tetapi juga menirukan suara dan gerak khas dari masing-masing hewan. Aktivitas ini tidak hanya memperkaya kosakata mereka, tetapi juga mendorong keberanian dan ekspresi diri melalui gerakan tubuh serta pelafalan kata-kata dalam bahasa asing.

Evaluasi yang dilakukan pada hari terakhir kegiatan menunjukkan hasil yang sangat positif. Dari total siswa yang mengikuti kegiatan, mayoritas mampu mengingat dan menyebutkan minimal 3 dari 5 kosakata yang diajarkan setiap harinya. Beberapa siswa bahkan mampu mengingat semua kata yang telah mereka pelajari sepanjang minggu. Selain itu, perkembangan positif juga terlihat dalam aspek kepercayaan diri. Banyak siswa yang awalnya tampak malu-malu, menjadi lebih berani untuk berdiri di depan kelas dan menyampaikan kosakata yang telah mereka pelajari kepada teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan tidak hanya efektif dari segi kognitif, tetapi juga berdampak pada aspek afektif siswa.

Kegiatan *English for Fun* tidak hanya memberi dampak positif bagi siswa, tetapi juga bagi mahasiswa yang berperan sebagai pengajar. Melalui pengalaman langsung di kelas, mereka belajar

memahami karakteristik dan kebutuhan belajar anak-anak, menyesuaikan materi secara kreatif, serta menerapkan strategi manajemen kelas yang efektif dan menyenangkan. Proses ini turut mengasah kemampuan komunikasi, seperti memberi instruksi yang jelas, menggunakan ekspresi dan intonasi yang menarik, serta membangun hubungan positif dengan siswa. Selain itu, kerja sama tim dalam merancang dan melaksanakan kegiatan memperkuat kemampuan kolaborasi dan kepemimpinan mereka. Kegiatan ini menjadi wadah pembelajaran dua arah—siswa memperoleh pengetahuan dan motivasi belajar Bahasa Inggris, sementara mahasiswa mendapatkan pengalaman berharga sebagai calon pendidik dan agen perubahan yang mampu menumbuhkan semangat belajar dengan cara yang inspiratif dan bermakna.

4. KESIMPULAN

Kegiatan *English for Fun* di SD Negeri 4 Halong berhasil meningkatkan penguasaan kosakata dasar Bahasa Inggris siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan metode seperti permainan edukatif, lagu, dan flashcards, siswa belajar secara aktif dan antusias. Hasil evaluasi menunjukkan kemampuan mereka dalam mengingat serta menggunakan kosakata baru dalam konteks sederhana. Ke depan, program ini diharapkan dapat terus dikembangkan dengan cakupan sekolah yang lebih luas dan materi yang lebih beragam, mencakup keterampilan berbahasa lain serta integrasi nilai budaya lokal agar pembelajaran semakin bermakna dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Billah, A. A. M. A. (2024). Dinamika Kelas Bahasa Inggris: Eksplorasi Kualitatif Tentang Metode Pembelajaran Yang Menarik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *AL YASINI: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 9(2), 222.
- Boedy, I. (2020). *Modul Pengenalan Huruf Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Genius Alphabet Cards Pada Siswa Sekolah Dasar*. -.
- Hananuraga, R. (2022). Peranan Pendidikan Bahasa Inggris Bagi Perkembangan Ilmu Lainnya. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2(2), 273–286.
- Hidayat, S., & Devi, W. S. (2024). Meninjau fenomena kurang minat bahasa Inggris di sekolah: Sebab,

tantangan, dampak, dan solusi. *SEMNASFIP*.

- Indriyani, N., & Wakerkwa, D. A. P. (2024). Peningkatan Kosa Kata Bahasa Inggris melalui Lagu Anak-Anak di Sekolah Dasar Kampung Koa, Distrik Animha, Kabupaten Merauke, Papua Selatan. *Akselerasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 143–148.
- Iswara, D. M. (2024). Metode pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5984–6013.
- Lestari, A., Wijayanto, F., Susilawati, E., Amanda, J. V., & Kamaludin, M. I. (2024). Peran Guru dalam Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Sosiologi di Daerah Terdepan, Terluar dan Tertinggal (3T). *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 124–133.
- Muhayyang, M., Nasta, M., Asriati, A., & Risan, R. (2024). PENGENALAN BAHASA INGGRIS DASAR KEPADA ANAK-ANAK USIA SEKOLAH DASAR GOLONGAN ELIT BB DI DESA BORONG BULO, SUNGGUMINASA GOWA. *PEDAMAS (PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT)*, 2(06), 1775–1784.
- Putri, A., & Sya, M. F. (2023). Tantangan Berbicara Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 510–516.
- Ratminingsih, N. M., Artini, L. P., Santosa, M. H., & Adnyani, L. D. S. (2023). *Pembelajaran bahasa Inggris untuk anak abad 21*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Setianingsih, I., & Cahyaningrum, T. (2024). Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris menggunakan Flashcards pada Siswa TK Masjid Syuhada. *Abdimas STIBSA*, 1(2), 42–48.
- Sianipar, B., & Sijabat, P. I. (2024). Digital English: Program pengabdian masyarakat untuk pembelajaran bahasa Inggris siswa SD melalui YouTube. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nauli*, 2(2), 57–64.
- Sukmawati, A., Rohmah, D. F., & Sabrina, J. A. N. (2023). Urgensi Mengenalkan Bahasa Inggris Anak Usia Dini Dalam Menyongsong Pendidikan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1).
- Suryani, L. A., & Thamrin, H. (2023). Pentingnya Belajar Bahasa Inggris di Era Globalisasi Bagi Anak-Anak di Panti Asuhan Al-Jami'yatul Washliyah. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 272–278.
- Ummah, S. S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2023). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(3), 91–103.