

Metode Pembelajaran English Fun dengan Short Movie di SDN 004 Sepaku

Iwan Zulfikar, Aurelia Pebriyana
Fakultas Vokasi, Universitas Balikpapan
email: iwanzulfikar@uniba-bpn.ac.id

Abstract

The English Fun learning method is one of the methods for teaching English. English is one of the most widely used languages in the world across various fields. The lack of interest among children in learning English is very concerning. The implementation team aims to introduce an enjoyable and engaging English learning method, especially for elementary school children. The program conducted is called English Fun, utilizing short movies as its medium. This program aims to increase children's interest in learning English through the English Fun method. The activity was carried out on February 15, 2024, at SDN 004 Sepaku, Desa Bukit Raya. This activity was targeted at 36 third-grade students. The results of the community service activity conducted at SDN 004 Sepaku provided significant and necessary benefits to the students at the school, namely an increase in their interest in learning English.

Keywords: Bahasa Inggris, English Fun, Short Movie

Abstrak

Metode pembelajaran English Fun adalah salah satu metode pembelajaran bahasa inggris. Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang paling banyak digunakan di dunia dalam berbagai macam bidang. Kurangnya minat anak untuk mempelajari bahasa inggris sangatlah mengkhawatirkan. Tim pelaksana ingin memperkenalkan metode pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan dan menarik, terutama bagi anak-anak sekolah dasar. Program yang dilakukan yaitu English Fun dengan menggunakan Short Movie sebagai mediana. Program ini bertujuan untuk meningkatkan minat anak untuk mempelajari bahasa inggris melalui metode English Fun. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2024 di SDN 004 Sepaku, Desa Bukit Raya. Kegiatan ini ditujukan untuk 36 siswa kelas 3 SD. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SDN 004 Sepaku memberikan manfaat yang signifikan dan diperlukan oleh siswa-siswi di sekolah tersebut yakni peningkatan minat belajar bahasa inggris.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, English Fun, Short Movie

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sebagai bahasa lingua franca dunia memegang peran yang sangat penting dalam komunikasi global, interaksi bisnis, pendidikan internasional, dan pertukaran budaya. Rao (2019) menyatakan bahwa dewasa ini penggunaan Bahasa Inggris hampir di seluruh dunia sebagai alat komunikasi, baik di bidang sains, teknik dan teknologi, perdagangan, kedokteran, pendidikan,

pariwisata, perbankan, penelitian ilmiah, internet, bisnis, periklanan, farmasi, industri film, transportasi, dan lainnya.

Kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik dalam bahasa Inggris memberikan akses yang lebih luas ke berbagai kesempatan dan sumber daya di era globalisasi saat ini. Handayani (2016) menyatakan bahwa sebagai sarana komunikasi global, bahasa Inggris harus dikuasai secara aktif baik lisan maupun tulis.

Namun, pembelajaran bahasa Inggris sering kali dihadapi dengan tantangan, terutama di kalangan siswa yang mungkin mengalami kebosanan atau kejenuhan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Tamrin et al (2019) menyatakan bahwa pengajaran yang senantiasa dilakukan di dalam kelas kerap kali membuat mereka bosan dan jenuh. Siswa sekolah dasar (SD) umumnya masih memiliki keinginan yang kuat untuk bermain. Mereka cenderung lebih tertarik pada kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Iriansyah (2020) menyatakan bahwa pemilihan metode yang tepat dapat menyelesaikan masalah tersebut sehingga pendidikan akan selalu mengalami peningkatan yang baik.

Di sinilah peran metode pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi sangat penting. Metode pembelajaran yang inovatif tidak hanya berfokus pada penyampaian materi secara efektif, tetapi juga mempertimbangkan aspek-aspek yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Menurut Hasriadi (2022) menyatakan bahwa pembelajaran inovatif dapat membuat pembelajaran lebih terkesan menyenangkan yang bisa membuat peserta didik tidak merasakan kejenuhan-kejenuhan pembelajaran.

Dengan adanya metode yang lebih kreatif dan interaktif, siswa dapat lebih termotivasi dan terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, yang tentunya akan berdampak positif pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk terus mengembangkan dan mengimplementasikan metode-metode pembelajaran yang inovatif guna menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Salah satu metode yang semakin populer adalah metode *English Fun*, yang menggunakan *Short Movie* sebagai media pembelajaran dan diikuti dengan permainan sebagai praktiknya. Metode ini bertujuan untuk menciptakan suasana

pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar. Nurdiana (2020) menyatakan bahwa salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran Bahasa Inggris yang asik, menarik dan menyenangkan. Sehingga mampu memotivasi mereka untuk meningkatkan kemampuannya. Pembelajaran yang menyenangkan ini bisa diberikan menggunakan permainan (game). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam proses pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Metode *English Fun* menggunakan media *Short Movie* menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Menurut Hafidah (2022), short movie atau film pendek adalah media yang efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat merangsang keterampilan menulis siswa, menjaga motivasi dan minat mereka, serta menyediakan bahasa otentik yang digunakan dalam film.

Film pendek tidak hanya menyajikan bahasa Inggris dalam konteks yang autentik, tetapi juga memicu imajinasi dan kreativitas siswa. Sari et al (2019) menyatakan bahwa dari menonton film, kita bisa belajar mengenal ungkapan dan kalimat baik baku maupun tidak baku yang diucapkan aktor dan aktris asing. Dengan menonton film pendek, siswa dapat melihat penggunaan bahasa Inggris dalam situasi sehari-hari yang lebih nyata dan relevan.

Selain itu, film pendek sering kali mengandung cerita yang menarik, yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Menurut Rambe et al (2019) short movie adalah film yang mempunyai durasi pendek yang tujuannya menyampaikan maksud atau pesan dari short movie tersebut agar

penonton akhirnya dapat memahami pesan moral yang dikandungnya.

Melalui kegiatan *English Fun*, siswa tidak hanya belajar bahasa Inggris, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Kegiatan ini mencakup berbagai aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa secara holistik, mulai dari mendengarkan, berbicara, membaca, hingga menulis. Permainan yang diintegrasikan dalam kegiatan ini juga berfungsi sebagai alat untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, metode *English Fun* tidak hanya membantu siswa meningkatkan keterampilan bahasa Inggris mereka, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

METODE PENELITIAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini telah dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 004 Sepaku yang berlokasi di Desa Bukit Raya. Sasaran dari kegiatan pengabdian ini adalah siswa-siswi kelas III di SDN 004 Sepaku. Kelas III dipilih sebagai sasaran karena anak-anak pada usia ini masih memiliki antusiasme tinggi untuk bermain, tetapi juga sudah mulai mampu mengikuti kegiatan pembelajaran yang lebih terstruktur. Tim pelaksana menilai bahwa kelas ini sangat tepat untuk dijadikan sasaran pengabdian kepada masyarakat karena mereka siap menerima pengenalan bahasa asing, yaitu bahasa Inggris.

Pelaksana kegiatan ini adalah Iwan Zulfikar dari Universitas Balikpapan, bersama dengan Aurelia Pebriyana dari Fakultas Ilmu Budaya, Program Studi Sastra Inggris, yang memiliki keahlian dalam bidang bahasa Inggris.

Pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada pengenalan bahasa Inggris

melalui metode *English Fun*, yang menggunakan film pendek sebagai media dan permainan sebagai praktik. Tujuannya adalah untuk membantu meningkatkan minat dan pemahaman bahasa Inggris bagi anak-anak kelas III di SDN 004 Sepaku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui pengamatan langsung ke SDN 004 Sepaku, Desa Bukit Raya. Dapat disimpulkan bahwa siswa-siswi SDN 004 Sepaku, Desa Bukit Raya menyukai materi pembelajaran yang menurut mereka menarik. Setyaningrum (2016) mengungkapkan bahwa siswa akan senang menikmati proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan bantuan alat permainan edukatif yang juga ternyata mampu merangsang intelegensi siswa terutama dalam hal linguistik. Seperti karakteristik yang dimiliki anak-anak pada umumnya, mereka lebih menyukai pembelajaran yang aktif seperti kegiatan fisik, bermain, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Woolfolk, 2014). Karakteristik seperti itulah yang mempengaruhi cara mereka belajar. Dengan kegiatan program kerja *English Fun* ini mampu untuk memberi semangat dan menarik minat belajar siswa-siswi SDN 004 Sepaku, Desa Bukit Raya.

1. Perkenalan Diri

tim pengabdian masyarakat dari Universitas Balikpapan memulai dengan memperkenalkan diri sebagai mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Balikpapan. Tim pengabdian Masyarakat menggunakan bahasa Inggris dalam perkenalan ini untuk memberikan contoh langsung kepada siswa-siswi kelas 3 yang diundang sebagai peserta. Kegiatan ini merupakan bagian dari program *English Fun*, dimana salah satu tujuannya adalah untuk mengajak para siswa tersebut untuk

memperkenalkan diri mereka sendiri menggunakan bahasa Inggris.



Gambar 1. Perkenalan diri yang dilakukan oleh siswi kelas 3 SDN 004 Sepaku, Desa Bukit Raya

2. Menonton *Short Movie* “The Wind and The Sun”

Pada kegiatan ini, tim pengabdian masyarakat menyuguhkan sebuah film pendek berjudul “The Wind and The Sun”. Film ini mengangkat tema mengenai cuaca, yang mencakup berbagai fenomena seperti musim dingin, musim panas, salju, dan badai. Tujuan dari kegiatan menonton film pendek ini adalah untuk mengajarkan kepada siswa-siswi kelas 3 SDN 004 Sepaku bahwa pembelajaran tidak hanya terbatas pada metode buku. Melalui film ini, siswa dapat belajar bahasa Inggris secara lebih interaktif dan menyenangkan, dengan memahami dialog yang disajikan dalam film tersebut. Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran bisa sangat



bervariasi dan menarik, memberikan peluang bagi siswa untuk belajar dalam konteks yang lebih luas dan praktis.

Gambar 2. Kegiatan menonton *Short Movie* oleh siswa – siswi kelas 3 SDN 004 Sepaku, Desa Bukit Raya

3. Pembelajaran materi “Vocabulary from Short Movie”

Pada kegiatan ini, tim pengabdian masyarakat memaparkan materi kosakata yang sebelumnya digunakan di dalam *short movie*. Dalam kegiatan ini, tim mengajarkan arti dari kosakata yang ditampilkan dan juga mengajak siswa-siswi kelas 3 SDN 004 Sepaku untuk aktif mengikuti dalam pengucapan bahasa Inggris dari kosakata yang tertera pada *power point*. Kegiatan ini berfungsi sebagai pelatihan pelafalan dan upaya penambahan kosakata pada siswa – siswi



kelas 3 SDN 004 Sepaku.

Gambar 3. Pemaparan materi “Vocabulary from Short Movie” yang disampaikan oleh mahasiswa KKN Universitas Balikpapan

4. Quiz

Pada kegiatan ini, tim pengabdian masyarakat mengadakan sebuah kuis yang berfokus pada kosakata yang telah diajarkan sebelumnya. Sumber materi kosakata ini berasal dari tayangan *short movie* serta sesi yang berjudul “Vocabulary from Short Movie”. Tujuan utama dari kegiatan kuis ini adalah untuk memicu dan menguji kemampuan mengingat kembali kosakata yang telah disampaikan. Kegiatan ini sangat penting karena membantu memperkuat pemahaman siswa-siswi SDN 004 Sepaku terhadap materi yang telah dipelajari.

Selain itu, kuis ini juga dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses

pembelajaran. Keterlibatan ini sangat penting untuk pembelajaran yang efektif karena mendorong siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam materi yang diajarkan.

Sebagai bentuk apresiasi dan motivasi, tim pengabdian masyarakat menyediakan hadiah bagi siswa-siswi yang berhasil menjawab pertanyaan kuis dengan benar. Pemberian hadiah ini menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat di antara siswa-siswi serta memberikan pengakuan atas usaha mereka dalam mengikuti pembelajaran.



Gambar 4. Kegiatan quiz yang diberikan oleh mahasiswa KKN Universitas Balikpapan kepada siswa – siswi SDN 004 Sepaku, Desa Bukit Raya



Gambar 5. Penyerahan hadiah Quiz kepada siswi SDN 004 Sepaku, Desa Bukit Raya yang bisa menjawab pertanyaan yang diberikan

5. Foto Bersama

Di penghujung program kerja *English Fun*, tim pengabdian Masyarakat, yakni kelompok KKN dari Universitas Balikpapan menggelar sesi foto bersama sebagai penutup kegiatan. Sesi foto ini diadakan bersama siswa-siswi kelas 3 SDN 004 Sepaku, Desa Bukit Raya, yang

telah aktif berpartisipasi dalam seluruh kegiatan yang diselenggarakan. Tujuan dari sesi foto ini tidak hanya sebagai dokumentasi kegiatan yang telah sukses dilaksanakan, tetapi juga sebagai simbol kebersamaan dan kenang-kenangan berharga antara tim pengabdian dan siswa. Sesi ini menjadi momen yang menggembirakan dan membekas di hati para peserta, menandai berakhirnya rangkaian program kerja yang telah memberikan banyak pembelajaran dan pengalaman berharga kepada semua yang terlibat.



Gambar 6. Kegiatan foto bersama mahasiswa KKN Universitas Balikpapan dengan siswa – siswi SDN 004 Sepaku, Desa Bukit Raya

SIMPULAN

Dari kegiatan *English Fun* yang dilakukan di SDN 004 Sepaku, Desa Bukit Raya, dapat ditarik kesimpulan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dan interaktif mampu memberikan dampak yang positif pada minat dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Melalui penggunaan media visual seperti menonton *short movie*, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bahasa Inggris, tetapi juga terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, pemaparan kosa kata secara langsung dan penggunaan quiz sebagai alat evaluasi menunjukkan pendekatan yang holistik dalam memperkaya pengetahuan siswa. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar bahasa Inggris secara efektif, tetapi

juga mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, membawa dampak positif bagi kemajuan akademik dan motivasi belajar mereka secara keseluruhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pembuatan jurnal Metode Pembelajaran *English Fun* Dengan Short Movie bersama siswa – siswi SDN 004 Sepaku, Desa Bukit Raya, Penajam Paser Utara serta pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini yang tentu saja melibatkan banyak pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

1. dr. Iwan Zulfikar, M.Si. Selaku Dosen Pembimbing Lapangan;
2. Yatiman Setiawan, S.Pd selaku Kepala Desa Bukit Raya;
3. Pemerintahan Desa Bukit Raya;
4. Seluruh Masyarakat Desa Bukit Raya;
5. Kelompok KKN P5A Universitas Balikpapan; dan
6. Semua pihak yang turut membantu dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat di Desa Bukit Raya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hafidah, A. (2022). Implementing Animated Short Movie In Teaching Writing Skill Of Narrative Text At Basic Class English Conversation Course In Darullughoh Waddalwasliyah Dormitory Academic Year 2021/2022.
- [2] Handayani, S. (2016). Pentingnya kemampuan berbahasa Inggris sebagai dalam menyongsong ASEAN Community 2015. *Jurnal Profesi Pendidik*, 3(1), 102-106.
- [3] Hasriadi. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151.
- [4] Iriansyah, H. S. (2020). Membangun Kreatifitas Guru Dengan Inovasi Pembelajaran diMasa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, (pp. 1-6).
- [5] Linda Sari, Zuliana Lestari. (2019). MENingkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri. Palembang*.
- [6] Rambe, K., Panjaitan, F., Aprilia, H., Tamba, W., & Ambarita, D. (2019). The Effect Of Using Short Movie On Students' Achievement In Writing Narrative Text. *Jurnal Littera: Fakultas Sastra Darma Agung*, 1(20), 250–255.
- [7] Rao, P. S. (2019). The role of english as a global language. *Research Journal of English (RJOE)*, 4(1), 65-79.
- [8] Setyaningrum, A. (2016). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Raudhatul Athfal Sebagai Upaya Mengembangkan Kecerdasan Anak. *Thufula: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 4(2).
- [9] Tamrin et al. (2019). PENINGKatan Keterampilan Bahasa Inggris Masyarakat Pegunungan. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15 (2), 61-72.
- [10] Woolfolk, A. (2014). *Educational Psychology: Active Learning Edition*. Pearson.