

Menumbuhkan Kecintaan Bahasa Inggris: Implementasi Metode English Fun di SD Negeri 020 Babulu

Muhamad Ramdan, Stela Febianti
Fakultas Vokasi, Universitas Balikpapan
email: muhamad.ramdan@uniba-bpn.ac.id

Abstract

The English subject is often considered a challenging and tedious pressure for some students. Many of them face difficulties in learning a foreign language that is not their first language. As a result, interest in learning English tends to be low. However, to address this issue, a program called English Fun has been designed. The main objective of this program is to change the traditional perception of learning English by introducing fun and engaging methods. The implementation of this activity will take place on February 21, 2024, at SDN 020 Penajam Paser Utara, Desa Labangka Barat, Babulu District, Penajam Paser Utara Regency. This activity is conducted for 3rd grade students, totaling 36 children. Through this approach, students will be involved in various games, interactive activities, and using technology as a learning aid. Thus, English Fun not only increases students' motivation to learn English but also creates a more enjoyable and engaging learning environment.

Keyword: English, Methods, English Fun

Abstract

Mata pelajaran Bahasa Inggris sering dianggap sebagai tantangan yang membosankan dan menekan bagi sebagian siswa. Kebanyakan dari mereka menghadapi kesulitan dalam mempelajari bahasa asing yang bukan merupakan bahasa pertama mereka. Akibatnya, minat terhadap pelajaran Bahasa Inggris cenderung rendah. Namun, untuk mengatasi masalah ini, sebuah program yang disebut English Fun telah dirancang. Tujuan utama dari program ini adalah untuk mengubah persepsi tradisional terhadap pembelajaran Bahasa Inggris dengan memperkenalkan metode yang menyenangkan dan menarik. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan pada tanggal 21 Februari 2024 di SDN 020 Penajam Paser Utara, Desa Labangka Barat, Kecamatan Babulu, Kabupaten Penajam Paser Utara. Kegiatan ini dilaksanakan untuk anak kelas 3 SD yang berjumlah 36 orang. Melalui pendekatan ini, siswa akan terlibat dalam berbagai permainan, aktivitas interaktif, serta menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Dengan demikian, English Fun tidak hanya meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Metode, English Fun

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sebagai bahasa global memiliki peran penting dalam kehidupan masa kini. Bahasa ini merupakan bahasa penghubung, penerjemah secara internasional antar bahasa-bahasa di berbagai Negara dikarenakan banyaknya penutur bahasa ini (Herman, Silalahi and Sinaga, 2022). Mempelajari bahasa internasional sangat penting, Dinyatakan oleh (Megawati, 2016) kemampuan

berbahasa Inggris membuka peluang untuk meraih pendidikan dan karir yang lebih baik. Dengan menguasai bahasa Inggris secara komprehensif, seseorang dapat memperluas jangkauan profesional mereka dan membangun jaringan internasional yang berharga bagi perkembangan karir mereka di masa depan.

Bahasa Inggris perlu diajarkan sedari kecil, menurut (Ghufron et al. 2022), Siswa sekolah dasar harus mulai belajar bahasa Inggris sedini mungkin. Hal ini

menekankan pentingnya memperkenalkan bahasa Inggris pada usia dini untuk mempercepat penguasaan bahasa dan memanfaatkan periode kritis pembelajaran anak. Namun, tantangan dalam mempelajari bahasa Inggris masih banyak dihadapi, terutama oleh siswa di tingkat Sekolah Dasar (SD). Ada beberapa faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya kemampuan bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Contohnya Penggunaan metode pembelajaran yang tradisional dan kurang menarik serta kurangnya penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran adalah salah satu usaha menciptakan situasi belajar sehingga pebelajar dapat meningkatkan kemampuannya (Jamaludin, 2015). Setiap kelas memiliki ruang yang mempengaruhi proses belajar dan suasana kelas tersebut ditentukan oleh bagaimana guru atau pengajar berinteraksi dengan siswa juga sebaliknya. Sejalan oleh pernyataan dari (Yusuf dalam Rosarian, 2020) yaitu interaksi yang menyenangkan antara siswa dan guru atau pengajar mempengaruhi hasil pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses yang bisa dimulai dari pengalaman. Sebagaimana dengan pendapat (Abdul Majid dan Chairul Rochman, 2015) model Experiential Learning merupakan suatu model belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Menurut definisi ini, belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang dinamis, bukan sekadar hasil akhir atau tujuan. Belajar tidak hanya tentang menghafal, melainkan mencakup pengalaman yang lebih luas. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menarik sangat penting dalam perencanaan kegiatan belajar. Desain pembelajaran yang efektif harus menyertakan segala kebutuhan dan proses belajar siswa, memanfaatkan sistem penyampaian yang efektif untuk

mengoptimalkan materi dan aktivitas belajar.

Metode pembelajaran dengan menggunakan permainan, atau permainan edukatif dapat menciptakan hasil pembelajaran yang efektif. Menurut (Piaget dalam Ade Holis, 2016) dengan bermain kemampuan dan potensi pada anak dapat berkembang secara optimal. Sebagaimana disampaikan oleh (Jannah, 2019) mengajarkan Bahasa Inggris pada anak-anak, tujuan yang ditekankan adalah membimbing dan memfasilitasi mereka melalui kegiatan menyenangkan agar mereka mampu mempelajari, mengetahui, memahami ide, sikap, nilai, kemampuan dan informasi terkait Bahasa Inggris. Dengan demikian, keduanya menekankan bahwa permainan edukatif bukan hanya meningkatkan hasil pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memperkaya pemahaman anak terhadap materi yang dipelajari. Pendapat ini didukung oleh (Mulyati, 2019) bahwa belajar sambil bermain memiliki banyak efek bagi anak, mulai dari efek perkembangan kognitif, sosial, emosional dan fisik.

Fun English merupakan program pengajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi menyenangkan. Program ini mencakup berbagai kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode lagu dan permainan. Seperti yang dijelaskan oleh (Hartina, Salija, dan Amin, 2019), di dalamnya terdapat kegiatan pembelajar dengan metode Song, dan Games. Menurut (Silva dan Lunt dalam Ardini, dkk, 2018) media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermain. Dengan demikian, program English Fun dibuat dengan tujuan untuk memperkenalkan pendekatan pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan melibatkan, sehingga membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran dengan lebih lancar.

SD Negeri 02 Penajam Paser Utara berada di Kecamatan Babulu, Kabupaten Penajam Paser Utara, Provinsi Kalimantan timur, yang secara spesifik terletak di Desa Labangka Barat. Adapun tujuan dari program kerja ini adalah sebagai berikut: 1. Memperkenalkan metode pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran konvensional yang mungkin dianggap membosankan oleh sebagian siswa. Melalui permainan, aktivitas interaktif, dan penggunaan teknologi, siswa dapat belajar Bahasa Inggris dengan cara yang lebih menarik dan menantang. 2. Menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai materi pelajaran Bahasa Inggris. Pendekatan ini juga dapat membantu siswa untuk memecahkan rasa takut atau ketidakpercayaan diri dalam mempelajari Bahasa Inggris. 3. Dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan menyenangkan, English Fun juga bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris. Kepercayaan diri adalah hal yang paling penting dalam berbicara bahasa Inggris (Syafitri, Yundayani, & Kusumajati, 2019). Ketika siswa merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam berkomunikasi dalam Bahasa Inggris, mereka cenderung lebih termotivasi untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan pada tanggal 21 Februari 2024 di SDN 020 Penajam Paser Utara, Desa Labangka Barat, Kecamatan Babulu, Kabupaten Penajam Paser Utara. Kegiatan ini dilaksanakan untuk anak kelas 3 SD yang berjumlah 2 kelas (36 orang). Oleh karena itu, pengabdian ini dikerjakan oleh 5 orang dalam satu kelas. Kegiatan ini di mulai pada jam 10:00-11:00 WITA.

Sebelum melakukan pengabdian ini dilakukan beberapa tahapan diantara lain adalah:

1. Observasi Lapangan

Pengabdian ini dilakukan di SDN 020 Penajam Paser Utara. Data dikumpulkan melalui dua metode: survei lapangan dan observasi. Survei lapangan dilakukan dengan wawancara terhadap Ibu Kepala Sekolah untuk mendapatkan informasi tentang program Bahasa Inggris di sekolah. Observasi dilakukan di sekolah dan kelas untuk mengamati proses belajar mengajar Bahasa Inggris. Hasil observasi menunjukkan bahwa minat belajar Bahasa Inggris di kelas 3 SD rendah.

2. Pembelajaran

Pada hari pelaksanaan kegiatan, dilakukan penerapan metode pembelajaran yang disebut English Fun, yang bertujuan untuk mengasah kemampuan berbahasa Inggris siswa dengan cara yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan. Konsep English Fun menggabungkan unsur-unsur permainan, kreativitas, dan interaksi antara siswa dan guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Melalui berbagai kegiatan seperti permainan bahasa, drama pendek, peran-peran bertukar, dan diskusi kelompok, siswa diajak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, kami menerapkan metode dokumentasi dengan menggunakan ponsel untuk mengabadikan momen-momen berharga. Teknik ini memungkinkan kami untuk merekam interaksi siswa dengan materi pembelajaran, suasana kelas, dan dinamika kelompok secara langsung. Melalui dokumentasi ini, kami dapat merenungkan kembali proses pembelajaran, mengidentifikasi keberhasilan, serta mengidentifikasi area yang perlu perbaikan di masa depan. Selain itu, dokumentasi ini juga menjadi bukti konkret tentang partisipasi dan pencapaian siswa dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat menjadi landasan untuk evaluasi dan pengembangan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program English Fun dirancang untuk memberikan pengalaman belajar Bahasa Inggris yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa kelas 3 SD. Program ini menggunakan berbagai metode pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti permainan, lagu, dan cerita, untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris mereka, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam mempelajari Bahasa Inggris. Selain itu, program ini juga mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan audio visual yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual.

Pada program *English Fun* siswa kelas 3 SD belajar mengenai warna-warna dalam Bahasa Inggris. Hasil dari program ini menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti program English Fun menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan Bahasa Inggris mereka, motivasi belajar, dan kepercayaan diri dalam mempelajari Bahasa Inggris. Adapun dokumentasi dari kegiatan tersebut adalah sebagai berikut.

Kegiatan 1

Kegiatan awal yang dilakukan adalah mengenalkan konsep warna dalam bahasa Inggris kepada anak-anak melalui sebuah video yang disajikan dengan cara yang mudah dimengerti dan menarik. Melalui penggunaan media visual yang menarik perhatian, anak-anak diajak untuk memahami berbagai macam warna dalam bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan. Video ini dirancang khusus dengan animasi yang cerah dan karakter-karakter yang lucu untuk menjaga perhatian anak-anak tetap fokus.

Setiap warna diperkenalkan dengan contoh-contoh nyata dari benda-benda sehari-hari yang akrab bagi anak-anak, sehingga mereka dapat lebih mudah

mengaitkan kata-kata dalam bahasa Inggris dengan objek yang mereka lihat. Selain itu, video ini juga dilengkapi dengan lagu-lagu sederhana dan berirama yang membantu anak-anak mengingat nama-nama warna dengan lebih baik. Pendekatan multimedia ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan dinamis, di mana anak-anak dapat belajar tanpa merasa terbebani. Dengan cara ini, diharapkan mereka dapat menikmati proses belajar dan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris.



Gambar 1. Menampilkan video pembelajaran warna dalam Bahasa Inggris

Kegiatan 2

Kegiatan selanjutnya dalam kegiatan kedua adalah memberikan kuis mengenai warna-warna dalam bahasa Inggris, sesuai dengan konsep yang telah diperkenalkan pada kegiatan pertama melalui video. Kuis ini disajikan dengan menggunakan media kertas lipat yang kreatif dan menarik, bertujuan untuk menguji pemahaman anak-anak terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya. Dengan menyajikan kuis melalui media kertas lipat, anak-anak dapat belajar sambil bermain dan bereksperimen dengan cara yang kreatif. Ini tidak hanya membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu memperkuat ingatan mereka terhadap materi, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, dan

membangun keterampilan motorik serta kognitif yang penting. Pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, di mana anak-anak merasa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan antusias dalam belajar Bahasa Inggris.

Gambar 2. Bermain sambil



memberikan kuis

Kegiatan 3

Kegiatan ketiga menghadirkan kesempatan bagi anak-anak untuk bermain dengan manik-manik berwarna-warni. Dalam kegiatan ini, anak-anak diberi kebebasan untuk memilih manik-manik dengan warna-warna yang mereka sukai. Mereka kemudian diminta untuk menggunakan bahasa Inggris untuk menyebutkan warna-warna manik-manik yang mereka pilih saat membuat cincin. Pendekatan ini merupakan pengaplikasian langsung dari konsep yang telah dipelajari pada kegiatan sebelumnya, yaitu memperkenalkan dan menguji pemahaman tentang warna dalam bahasa Inggris. Dengan cara ini, anak-anak dapat langsung menerapkan pengetahuan bahasa Inggris mereka dalam situasi nyata, sambil tetap aktif berpartisipasi dalam kegiatan kreatif. Hal ini tidak hanya memperkuat pemahaman dan penegertian mereka

tentang bahasa Inggris, tetapi juga merangsang keterampilan motorik halus dan kreativitas mereka melalui proses pembuatan cincin. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi kesempatan yang menyenangkan dan bermanfaat bagi perkembangan bahasa dan keterampilan anak-anak.



Gambar 3. Anak-anak memilih warna manik



Gambar 4. Proses bermain manik-manik

Kegiatan 4

Kegiatan berikutnya dalam rangkaian kegiatan adalah memberikan souvenir kepada anak-anak yang telah aktif berpartisipasi dalam kegiatan sebelumnya. Pemberian souvenir ini bertujuan untuk

meningkatkan semangat dan motivasi mereka dalam belajar bahasa Inggris di masa yang akan datang. Souvenir yang diberikan berupa permen dan coklat, yang tentunya sangat disukai oleh anak-anak. Dengan memberikan penghargaan ini, diharapkan anak-anak merasa dihargai dan termotivasi untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka.

Penghargaan semacam ini mengajarkan nilai-nilai positif seperti kerja keras, dedikasi, dan penghargaan atas usaha, yang sangat penting dalam proses belajar mereka. Dengan demikian, kegiatan pemberian souvenir ini diharapkan dapat memberikan dampak jangka panjang yang positif terhadap motivasi dan perkembangan keterampilan bahasa Inggris anak-anak.



Gambar 5. Pemberian souvenir kepada partisipan

Kegiatan 5

Kegiatan terakhir adalah sesi dokumentasi untuk menciptakan kenangan indah dari rangkaian kegiatan ini. Melalui sesi dokumentasi ini, momen-momen berharga selama kegiatan pembelajaran bahasa Inggris akan diabadikan dalam foto



Gambar 6. Foto Bersama

SIMPULAN

Bedasarkan kegiatan di atas murid-murid kelas 3 di SDN 020 Babulu menunjukkan minat yang signifikan terhadap Bahasa Inggris, terutama ketika mereka diajarkan dengan metode English Fun. Pendekatan ini tidak hanya memadukan unsur belajar dan bermain, tetapi juga memberikan penghargaan sebagai bentuk pengakuan terhadap usaha mereka. Meskipun belajar Bahasa Inggris mungkin terasa menantang bagi anak-anak kelas 3 SD, namun dengan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka, yaitu melalui kegiatan bermain, maka tingkat keberhasilannya akan meningkat secara signifikan. Dengan demikian, program English Fun menjadi langkah awal yang sangat penting dalam membantu siswa memupuk minat mereka terhadap Bahasa Inggris. Dengan menggunakan pendekatan yang interaktif dan menghibur, program ini akan membantu mereka membangun dasar yang kukuh untuk kesuksesan masa depan mereka.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami ucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala anugerah dan berkat-Nya yang telah mengiringi kami dalam menjalankan kegiatan ini. Tak lupa, kami juga ingin menyampaikan penghargaan yang setinggi-

tingginya kepada seluruh pihak yang telah terlibat dan mendukung jalannya kegiatan ini di Desa Labangka Barat, Kecamatan Babulu, Kabupaten Penajam Paser Utara. Oleh sebab itu, Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Muhamad Ramdan, S.T., M.T selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL)
2. Instansi SDN 020 Babulu yang sudah bersedia membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini.
3. Mahasiswa/i KKN GEL. XV P19A dan P19B Universitas Balikpapan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ade, H. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*(09), 23-37.
- [2] Amin, Salija, & Hartina. (2019). Teacher's Techniques in Teaching English to Young Learners at TK Bambini School of Makasar. *Indonesian TESOL Journal*, 79-88.
- [3] Ardini, Puspa, P., & Lestarinigrum, A. (2018). Bermain & Permainan Anak Usia Dini. *Prambon Nganjuk*.
- [4] Ghufron, Rulyansah, Ananda, & Fadhilaturrahmi. (2022). Strategi Guru Membantu Siswa dalam Melakukan Penyesuaian Sikap: Studi pada Siswa Tahun Pertama Sekolah Dasar Pedesaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3524-3536.
- [5] Herman, Silalahi, & Sinaga. (2022). Collaborative Teacher and Students Sebagai realisasi Pembelajaran Inovatif. *Indonesia Berdaya*, 267-272.
- [6] Jamaludin. (2015). Pembelajaran Perspektif Islam.
- [7] Jannah. (2019). Teaching and Learning English for Young Learners: Student-Teachers'View.
- [8] Majid, A., & Rochman, C. (2014). Pendekatan Ilmiah: Dalam Implementasi Kurikulum 2013. 141.
- [9] Megawati. (2016). Kesulitan Mahasiswa dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Efektif. *Jurnal Pedagogia*, Vol 5 (2), 147-156.
- [10] Mulyati. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Alim J. Islam*, 389-400.
- [11] Rosarian, & Dirgantoro. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Efforts In Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 146.
- [12] Syaifitri, Yundayani, & Kusumajati. (2019). Hubungan antara Kepercayaan Diri Siswa terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.