Jurnal Pengabdian Kolaborasidan Inovasi IPTEKS
Volume 3, No 2 – April 2025
e-ISSN : 29863104

FUN ENGLISH FOR ELEMENTARY STUDENTS: MENINGKATKAN KETERAMPILAN BAHASA INGGRIS SISWA S KELAS 6 MELALUI METODE INTERAKTIF DAN PERMAINAN EDUKATIF

Gabriel Fredi Daar[1], Maria M.N. Manggas[2], Elfrida Trifoniati Astuti[3], Maria Angelitari Aryanto[4], Steviana Marsiana[5], Florianus Jegaut[6], David Djerubu[7]
Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng, Flores[1,2,3,4,5,6]
freddydaar@gmail.com

Received: 05-03-2025	Revised: 25-03-2025	Approved: 15-04-2025

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memperkenalkan bahasa Inggris kepada siswa Sekolah Dasar kelas 6 di SDK Ri'I, Bea Mese, Kecamatan Cibal, Kabupaten Manggarai, Nusa Tenggara Timur, melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Metode kegiatan dilaksanakan dalam dua sesi selama dua hari, masing-masing berdurasi 1,5 jam. Tiga tahapan utama melandasi kegiatan ini: pre-test sederhana untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam kosa kata dan percakapan, kegiatan pembelajaran interaktif melalui berbagai metode kreatif (penggunaan flashcards, storytelling, role play, permainan edukatif seperti Bingo Vocabulary, Simon Says, dan aktivitas menyanyi lagu berbahasa Inggris), serta post-test dalam bentuk wawancara reflektif terhadap siswa guna menilai pemahaman dan respons mereka terhadap kegiatan. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat antusias dan positif terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Mereka terlibat aktif dalam setiap aktivitas, menunjukkan peningkatan penguasaan kosa kata, kemauan berbicara dalam bahasa Inggris, serta rasa percaya diri dalam mengekspresikan diri. Aktivitas seperti storytelling dan role play terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan komunikasi mereka, sedangkan permainan edukatif berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif dan penuh semangat. Simpulan, bahwa pendekatan pengajaran yang menyenangkan dan berbasis aktivitas kreatif memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi, keterlibatan, dan perkembangan keterampilan bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Dengan metode yang interaktif dan kontekstual, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi terlibat secara aktif dan emosional dalam proses belajar.

Kata Kunci: *Bahasa Inggris Dasar, Pembelajaran Menyenangkan, Siswa Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris memiliki peran penting dalam dunia pendidikan dan komunikasi global. Kemampuan berbahasa Inggris yang baik sejak dini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan komunikasi serta meningkatkan daya saing di masa depan (Lee & Chen Hsieh, 2019). Namun, dalam konteks pendidikan dasar di daerah pedesaan, pembelajaran bahasa Inggris masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan sumber daya, kurangnya paparan terhadap bahasa Inggris autentik, serta minimnya penggunaan metode pembelajaran yang menarik (Fitria, 2020). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris sejak dini.

Metode interaktif dan permainan edukatif telah terbukti sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa bagi anak-anak. Metode ini tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa dalam mengingat dan memahami kosakata serta struktur bahasa secara lebih efektif (Fitriah, 2020). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan mempercepat proses pemerolehan bahasa (Liu & Chu, 2010). Dengan mempertimbangkan hal ini, program *Fun English for Elementary Students* dirancang

untuk mengintegrasikan aktivitas interaktif dan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris di SDK Ri'i, Kecamatan Cibal, Kabupaten Manggarai.

SDK Ri'i dipilih sebagai lokasi kegiatan karena sekolah ini menghadapi tantangan dalam pengajaran bahasa Inggris, terutama dalam hal keterbatasan media pembelajaran dan rendahnya keterpaparan siswa terhadap penggunaan bahasa Inggris secara langsung. Data dari survei awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat yang tinggi dalam belajar bahasa Inggris, tetapi mereka merasa kesulitan dalam memahami materi karena pendekatan pembelajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu, pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif melalui metode berbasis aktivitas yang sesuai dengan karakteristik belajar anak-anak.

Pelaksanaan program ini mengacu pada teori pemerolehan bahasa kedua yang menekankan pentingnya interaksi dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Paradis, 2010). Dalam kegiatan ini, siswa akan diajak untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas interaktif seperti permainan bahasa, lagu, dan simulasi percakapan. Selain itu, strategi berbasis komunikasi seperti *Total Physical Response (TPR)* juga diterapkan untuk meningkatkan pemahaman dan respons verbal siswa terhadap bahasa Inggris (Clement & Murugavel, 2015). Dengan demikian, program ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berbahasa Inggris siswa. Sebagai bagian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat, program ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan bahasa siswa, tetapi juga pada pemberdayaan guru dalam mengimplementasikan metode interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan adanya pelatihan bagi guru mengenai penggunaan teknik pembelajaran yang inovatif, diharapkan metode yang diterapkan dalam program ini dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat jangka panjang bagi sekolah (Richards & Rodgers, 2014). Dengan demikian, program ini menjadi salah satu langkah strategis dalam mendukung penguatan pendidikan bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, khususnya di daerah pedesaan.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan kepada Siswa Sekolah Dasar kelas 6 di SDK Ri'I Bea Mese Kecamatan Cibal Kabupaten Manggarai, NTT. Kegiatan PkM dilaksanakan dalam 2 sesi (setiap sesi berdurasi 1.5 jam) selama dua hari. Kegiatan ini bertujuan untuk 1) Memperkenalkan bahasa Inggris kepada siswa SD kelas 6 dengan metode yang menarik dan mudah dipahami. 2) Meningkatkan keterampilan dasar bahasa Inggris siswa, meliputi kosa kata, pemahaman bacaan sederhana, dan percakapan dasar. 3) Membangun rasa percaya diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris dalam situasi sehari-hari. 4) Membuat pembelajaran bahasa Inggris menjadi kegiatan yang menyenangkan dan tidak membebani siswa. Untuk mencapai tujuan yang ditetapkan, beberapa metode yang digunakan oleh pelaksana pengabdian sebagai berikut:

1) Pelaksanaan Pre-Test Sederhana
   Kegiatan ini dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam bahasa Inggris (kosa kata dasar dan percakapan sederhana).
2) Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Interaktif
   Kegiatan pembelajaran interaktif merupakan kegiatan inti yang melibatkan beberapa aktivitas spesifik di antaranya: (1) Pengenalan Kosa Kata Dasar; Siswa diperkenalkan pada kosa kata sehari-hari (seperti nama benda,

hewan, warna, angka, dan anggota tubuh) melalui permainan flashcards dan word games. (2) *Storytelling* dan *Role Play;* Aktivitas bercerita dengan menggunakan cerita pendek sederhana yang mengandung pesan moral dan penggunaan bahasa Inggris dasar. Role play digunakan untuk mempraktikkan dialog sederhana dalam bahasa Inggris seperti perkenalan diri, menyebutkan hobi, dan bertanya jawab. (3) Permainan Edukatif; Permainan seperti *Bingo Vocabulary, Simon Says, Hangman,* dan *Find the Words* digunakan untuk memperkuat pemahaman kosa kata siswa. Aktivitas singing dan chanting lagu-lagu bahasa Inggris sederhana juga digunakan untuk melatih pengucapan dan meningkatkan suasana belajar. (4) Aktivitas Kreatif lain dilakukan dengan membuat poster sederhana bertema bahasa Inggris (misalnya: poster nama benda di sekitar sekolah atau rumah). Dan menggunakan metode arts and crafts dengan label berbahasa Inggris untuk pengenalan kosa kata baru.

3) Post-Test Sederhana
Dilakukan untuk mengukur pemahaman dan feedback siswa tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Karena itu, post-test tidak dilakukan melalui pemberian test tertulis dan test lisan. Kegiatan post-test dilakukan melalui wawancara dengan beberapa siswa yang terlibat di dalam kegiatan pembelajaran.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) dilakukan di SDK RI'I, sebuah Sekolah Dasar di Bea Mese, Kecamatan Cibal Kabupaten Manggarai, NTT. Kegiatan ini berjudul English is Fun, yang bertujuan untuk memperkenalkan bahasa Inggris kepada 21 siswa kelas 6 dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Sejak awal, Pelaksana PkM ingin memastikan bahwa belajar bahasa Inggris bukanlah sesuatu yang membosankan atau sulit dipahami, melainkan pengalaman yang menggembirakan. Dengan memadukan permainan, lagu, dan aktivitas edukatif lainnya, kami berusaha menciptakan suasana belajar yang penuh semangat dan keceriaan.

Gamber 1. Implementasi *Fun English* di kelas

Saat kegiatan dimulai, antusiasme siswa begitu terasa. Mereka menyambut Tim pelaksana PkM dengan senyuman dan rasa ingin tahu yang tinggi. Pelaksana PkM memulai dengan mengenalkan kosa kata dasar menggunakan gambar dan gerakan untuk membantu mereka mengingat arti setiap kata. Anak-anak dengan cepat menangkap konsep ini, bahkan beberapa dari mereka sudah mulai mencoba menggunakannya dalam percakapan sederhana. Ketika kami mengajak mereka untuk mengucapkan kata-kata baru dengan lantang, mereka melakukannya dengan penuh semangat dan percaya diri. Antusiasme siswa dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa

pendekatan pengajaran yang interaktif dan kontekstual mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif, terutama bagi anak-anak. Penggunaan gambar dan gerakan dalam mengenalkan kosakata terbukti membantu siswa dalam memahami dan mengingat makna kata dengan lebih cepat. Hal ini sejalan dengan pendapat (Bjork & Kroll, 2015) yang menyatakan bahwa siswa lebih mudah mempelajari kosa kata melalui visual dan konteks fsik. Melalui metode ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang memperkuat daya ingat dan pemahaman mereka terhadap kosakata baru.

Respons positif siswa juga menunjukkan pentingnya strategi pengajaran yang membangun kepercayaan diri dalam berbicara. Ketika mereka diminta mengucapkan kata-kata baru dengan lantang, mereka melakukannya tanpa ragu, menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan telah berhasil menciptakan suasana aman untuk berekspresi. Brown (2001) menekankan bahwa “students' willingness to take risks in language use is greatly influenced by a supportive learning environment.” Pernyataan ini menyoroti pentingnya lingkungan belajar yang mendukung dalam membentuk keberanian siswa untuk mencoba dan menggunakan bahasa asing secara aktif. Dalam proses pembelajaran bahasa, keberanian untuk membuat kesalahan dan mencoba hal baru merupakan bagian penting dari perkembangan keterampilan komunikasi. Oleh karena itu, menciptakan suasana kelas yang aman, ramah, dan mendukung sangat berperan dalam mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam berekspresi menggunakan bahasa yang sedang dipelajari.

Dalam konteks kegiatan pengabdian ini, pendekatan yang diterapkan telah berhasil membangun lingkungan belajar yang suportif. Melalui interaksi yang hangat antara pengajar dan siswa, penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan, serta pemberian apresiasi terhadap usaha siswa, tercipta suasana yang mendorong mereka untuk lebih aktif dan tidak takut salah. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam kegiatan, keberanian mereka untuk berbicara di depan umum, serta antusiasme dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran yang diberikan.

Keberhasilan ini tidak hanya mencerminkan peningkatan dari sisi kognitif, seperti kemampuan memahami materi, tetapi juga berdampak signifikan terhadap aspek afektif siswa. Rasa percaya diri dan motivasi belajar mereka meningkat secara nyata. Banyak siswa yang sebelumnya pasif dan ragu untuk berbicara kini lebih terbuka dan menunjukkan kemajuan dalam keterampilan berbahasa. Ini menegaskan bahwa penguatan aspek afektif melalui penciptaan lingkungan belajar yang suportif merupakan kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh, terutama dalam konteks pendidikan bahasa.

Gamber 2. Pengenalan Kosa Kata dengan

Bagian yang paling seru adalah ketika Tim pelaksana PkM dan siswa bermain berbagai permainan edukatif. Tim pelaksana PkM membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan memberikan tantangan berupa tebak kata dan percakapan sederhana, juga permainan mencocokan kata bahasa inggris dengan terjemahannya dalam bahasa Indonesia. Suasana kelas menjadi semakin hidup dengan sorakan dan tawa mereka yang menikmati setiap permainan. Siswa saling membantu satu sama lain dan menunjukkan kerja sama yang luar biasa. Momen ini membuat Tim pelaksana PkM semakin yakin bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan bisa meningkatkan motivasi belajar mereka. Bagian kegiatan yang melibatkan permainan edukatif menjadi puncak antusiasme siswa dan menunjukkan efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterlibatan belajar. Pembagian kelompok dan pemberian tantangan seperti tebak kata, percakapan sederhana, serta permainan mencocokkan kata antara bahasa Inggris dan bahasa Indonesia berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan penuh semangat. Suara sorakan, tawa, dan interaksi antar siswa selama permainan menandakan bahwa kegiatan tersebut tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Wright et al. (2006) yang menyatakan bahwa “games can provide language practice in the various skills—speaking, writing, listening and reading—and they encourage students to interact and communicate.”

Selain itu, semangat kerja sama yang terlihat selama permainan mencerminkan bagaimana pendekatan kolaboratif dapat mendorong perkembangan sosial dan emosional siswa di samping aspek kognitif. Siswa tidak hanya belajar bahasa Inggris, tetapi juga belajar berkomunikasi, saling membantu, dan menyelesaikan masalah bersama (Munadiroh, 2016). Melalui permainan edukatif, kegiatan PkM ini tidak hanya memperkaya kompetensi bahasa siswa, tetapi juga membentuk karakter dan motivasi belajar mereka secara positif (Ngadiso & Rochsantiningsih, 2018).

Gamber 3. Menebak gambar

Selain permainan, sesi bernyanyi bersama juga menjadi momen yang tak terlupakan. Kami memperkenalkan lagu-lagu sederhana dalam bahasa Inggris yang mudah diikuti. Anak-anak dengan cepat menghafal lirik dan bernyanyi dengan penuh semangat. Musik membantu mereka lebih mudah memahami dan mengingat kosa kata baru. Bahkan, beberapa anak terlihat sangat percaya diri menyanyikan lagu tersebut tanpa ragu-ragu. Kegembiraan mereka terlihat jelas, dan kami merasa bahwa metode ini benar-benar efektif untuk meningkatkan minat mereka dalam belajar bahasa Inggris.

Sesi bernyanyi bersama menjadi salah satu momen paling berkesan dalam kegiatan PkM ini. Lagu-lagu sederhana berbahasa Inggris yang diperkenalkan ternyata

sangat efektif dalam menarik perhatian dan antusiasme siswa. Anak-anak tidak hanya cepat menghafal lirik, tetapi juga bernyanyi dengan semangat, menunjukkan bahwa musik dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diterima (Al-efeshat & Baniabdelrahman, 2020). Lagu-lagu yang mereka nyanyikan membantu memperkuat penguasaan kosakata baru melalui pengulangan yang tidak membosankan. Lebih dari sekadar sarana pembelajaran, aktivitas menyanyi juga terbukti meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris. Beberapa siswa bahkan terlihat bernyanyi tanpa ragu, menunjukkan kemajuan dalam keberanian mereka untuk berbicara dalam bahasa asing. Hal ini mendukung temuan Slevc, et. al., (2008) bahwa lagu dapat membangun kepercayaan diri siswa dan mengurangi kecemasan saat belajar bahasa kedua. Keceriaan yang terpancar dari wajah anak-anak menunjukkan bahwa metode berbasis musik mampu menciptakan suasana belajar yang positif dan inspiratif, sekaligus menjadi strategi yang efektif dalam menumbuhkan minat belajar bahasa Inggris sejak usia dini.

Gamber 4. *Fun English* dengan Bernyanyi

Di akhir kegiatan, pelaksana PkM meminta siswa untuk berbagi kesan, dan hampir semua mengatakan bahwa mereka sangat menikmati sesi pembelajaran ini. Mereka merasa bahwa pendekatan yang kami gunakan membuat mereka lebih mudah memahami bahasa Inggris dan ingin belajar lebih banyak lagi. Melihat senyum dan semangat mereka, kami semakin yakin bahwa pendidikan yang menyenangkan bisa memberikan dampak besar bagi siswa. Kegiatan ini bukan hanya memberikan pengalaman belajar bagi mereka, tetapi juga menjadi pelajaran berharga bagi kami tentang pentingnya kreativitas dalam mengajar.

KESIMPULAN

Bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan seperti permainan edukatif dan bernyanyi bersama sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar bahasa Inggris pada anak-anak. Antusiasme, partisipasi aktif, dan kepercayaan diri siswa terlihat meningkat secara signifikan selama kegiatan berlangsung. Metode yang interaktif dan kontekstual ini tidak hanya membantu siswa dalam mengingat kosakata baru, tetapi juga mendorong kerja sama, komunikasi, dan keberanian untuk berbicara dalam bahasa Inggris. Dengan demikian, kegiatan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang positif dan bermakna bagi anak-anak, serta memberikan kontribusi nyata dalam penguatan pendidikan bahasa di tingkat dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Al-efeshat, H., & Baniabdelrahman, A. (2020). The EFL Teachers' and Students' Attitudes towards the Use of Songs in Learning English. *International Online Journal of Education and Teaching,* 7(3), 844-858.

Bjork, R. A., & Kroll, J. F. (2015). Desirable difficulties in vocabulary learning. *American Journal of Psychology*, *128*(2), 241–252. https://doi.org/10.5406/amerjpsyc.128.2.0241

Brown, H. D. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy.* Longman.

Clement, A., & Murugavel, T. (2015). English for Employability : A Case Study of the English Language Training Needs Analysis for Engineering Students in India. *English Language Teaching*, *8*(2), 116–125. https://doi.org/10.5539/elt.v8n2p116

Fitria, T. N. (2020). Teaching English through Online Learning System during Covid-19 Pandemic. *Pedagogy : Journal of English Language Teaching*, *8*(2), 138. https://doi.org/10.32332/pedagogy.v8i2.2266

Fitriah, F. (2020). Developing Vocabulary Materials for Teaching Learning Process. *JADEs : Journal of Academia in English Education*, *1*(1), 37–49. https://doi.org/10.32505/jades.v1i1.2688

Lee, J. S., & Chen Hsieh, J. (2019). Affective variables and willingness to communicate of EFL learners in in-class, out-of-class, and digital contexts. *System*, *82*, 63–73. https://doi.org/10.1016/j.system.2019.03.002

Liu, T. Y., & Chu, Y. L. (2010). Using ubiquitous games in an English listening and speaking course: Impact on learning outcomes and motivation. *Computers and Education*, *55*(2), 630–643. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.02.023

Munadiroh, Siti. (2016). Pincreasing Students' Vocabulary Mastery Using Word Square Game at The Seventh Grade of SMP Islam Al-Abror Jamgalis Banjar Kedungdung Sampang. *Pamekasan:* UIM.

Ngadiso, S. S., & Rochsantiningsih, D. (2018). The Implementation of Vocabra Games to Teach Vocabulary for High Motivated Students in Elementary School. *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP),* 8(8). https://doi.org/10.29322/IJSRP.8.8.2018.p8087.

Paradis, J. (2010). Bilingual children's acquisition of english verb morphology: Effects of language exposure, structure complexity, and task type. *Language Learning*, *60*(3), 651–680. https://doi.org/10.1111/j.1467-9922.2010.00567.x

Slevc, L., Rosenberg, J., & Patel, A. (2008). Language, Music, and Modularity: Evidence for Shared Processing of Linguistic and Musical Syntax. *Proceedings of the 10th International Conference on Music Perception and Cognition ICMPC10)*, Japan, 598-605.

Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press.