

ENGLISH FUN CLASS: JEMBATAN PENGAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN INTERAKTIF

Rani Ligar Fitriani^{1*}, Iffa Muthmainah², Widya Khaerunisa³, Muhammad Luthfi⁴, Rifqi Firmani⁵.

¹Manajemen Keuangan Perbankan, Politeknik LP3I Kampus Tasikmalaya

²Administrasi Bisnis, Politeknik LP3I Kampus Tasikmalaya

³Manajemen Perkantoran, Politeknik LP3I Kampus Tasikmalaya

⁴Manajemen Informatika, Politeknik LP3I Kampus Tasikmalaya

⁵Administrasi Bisnis, Politeknik LP3I Kampus Tasikmalaya

*Korespondensi: raniligarfitriani@plb.ac.id

ABSTRACT

English is an international language essential for global communication. In Indonesia, English is typically introduced from elementary school to higher education. However, curriculum changes under the 2013 Curriculum have made English a non-mandatory subject, creating challenges in primary education, particularly in rural areas. This study examines the English learning experiences and proficiency levels of elementary students in Cimari Village, Cikoneng. Observations revealed that English instruction was limited to Grades 1 and 4 under the Independent Curriculum due to a lack of qualified teachers. To address this issue, an English Fun Class program was conducted on August 16, 2023, at MI Al-Hidayah Sukasirna, utilizing game-based learning to improve students' vocabulary and engagement. Activities included ice-breaking, singing, and interactive games such as guessing pictures and scrabble. Results demonstrated significant improvements in student motivation, engagement, and vocabulary acquisition. This highlights the effectiveness of game-based learning in fostering language skills in resource-limited settings. Schools are encouraged to integrate similar programs to ensure consistent English education for elementary students.

Keywords: *Elementary Education, English Fun Class, Game-Based Learning,*

ABSTRAK

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang penting untuk komunikasi global. Di Indonesia, Bahasa Inggris umumnya diajarkan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Namun, perubahan Kurikulum 2013 menjadikan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran tidak wajib, menimbulkan tantangan dalam pendidikan dasar, khususnya di daerah pedesaan. Penelitian ini mengeksplorasi pengalaman pembelajaran dan tingkat penguasaan Bahasa Inggris siswa SD di Desa Cimari, Cikoneng. Observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris hanya diajarkan di kelas 1 dan 4 berdasarkan Kurikulum Merdeka, akibat keterbatasan tenaga pengajar yang kompeten. Untuk mengatasi tantangan tersebut, program *English Fun Class* dilaksanakan pada 16 Agustus 2023 di MI Al-Hidayah Sukasirna dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kosakata dan keterlibatan siswa. Aktivitas meliputi *ice-breaking*, bernyanyi, dan permainan interaktif seperti *guessing pictures* dan *scrabble*. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi, keterlibatan, dan penguasaan kosakata siswa. Hal ini menegaskan efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan dalam mengembangkan keterampilan bahasa pada lingkungan dengan keterbatasan sumber daya. Sekolah disarankan mengintegrasikan program serupa untuk memastikan pembelajaran Bahasa Inggris yang konsisten di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: English Fun Class, Pembelajaran Berbasis Permainan, Pendidikan Dasar

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam mendukung komunikasi global di berbagai bidang, seperti pendidikan, bisnis, dan teknologi. Di Indonesia, bahasa Inggris telah menjadi bagian dari kurikulum pendidikan sejak tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Namun, implementasi Kurikulum 2013 membawa perubahan signifikan, di mana bahasa Inggris tidak lagi menjadi mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Kebijakan ini menciptakan kesenjangan dalam

pengajaran, terutama di daerah pedesaan yang umumnya mengalami kekurangan tenaga pengajar bahasa Inggris yang kompeten (Kemdikbud, 2013).

Salah satu wilayah yang menghadapi tantangan ini adalah Desa Cimari, Cikoneng. Observasi awal menunjukkan bahwa hanya siswa kelas 1 dan 4 yang memperoleh pembelajaran bahasa Inggris melalui Kurikulum Merdeka, sedangkan siswa ditingkat kelas lainnya tidak mendapatkan pengajaran, baik secara formal maupun melalui kegiatan ekstrakurikuler. Lebih jauh lagi, pembelajaran di kelas 1 dan 4 dilakukan oleh guru kelas yang tidak memiliki latar belakang pendidikan bahasa Inggris, sehingga membatasi efektivitas pengajaran.

Desa Cimari dipilih sebagai lokasi pengabdian karena karakteristik khusus yang dimilikinya, yaitu sebagai wilayah pedesaan dengan sumber daya pendidikan yang terbatas namun diharapkan mampu mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Selain itu, desa ini merepresentasikan tantangan umum di daerah non-perkotaan, di mana ketersediaan guru dengan kompetensi bahasa Inggris sangat minim, sementara kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bahasa Inggris semakin mendesak. Faktor lainnya adalah adanya minat dari sekolah untuk mencari solusi atas keterbatasan ini, yang memberikan peluang untuk menguji dan mengembangkan pendekatan pembelajaran inovatif yang dapat direplikasi di daerah lain dengan kondisi serupa.

Permasalahan ini menunjukkan kebutuhan mendesak akan pendekatan alternatif dalam pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Berdasarkan berbagai literatur, pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) telah terbukti menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Wright, Betteridge, & Buckby, 2006; Harmer, 2007). Oleh karena itu, program *English Fun Class* dirancang untuk mengatasi tantangan ini dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan yang menarik dan interaktif. Program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa, terutama di lingkungan dengan keterbatasan sumber daya.

METODE

Pelaksanaan kegiatan *English Fun Class* merupakan bagian dari program pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk memberikan solusi terhadap tantangan pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar yang kekurangan tenaga pengajar khusus. Kegiatan ini dirancang untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka melalui pendekatan berbasis permainan yang menyenangkan dan interaktif.

1. Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan berikut:

a. Persiapan:

- 1) Melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan menyusun rencana kegiatan.
- 2) Menyusun materi pembelajaran berbasis permainan yang relevan dengan tingkat kemampuan siswa, seperti *guessing pictures* dan *scrabble*.
- 3) Mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat kemampuan (pemula, menengah, lanjutan) dengan melibatkan guru kelas.

b. Pelaksanaan:

- 1) Kegiatan dilaksanakan pada 16 Agustus 2023 di MI Al-Hidayah Sukasirna, dengan peserta siswa kelas 1 hingga kelas 6.
- 2) Sesi pembelajaran dimulai dengan *ice-breaking*, menyanyi lagu bahasa Inggris, dan yel-yel untuk membangun semangat siswa.
- 3) Pembelajaran dilanjutkan dengan permainan interaktif sesuai kelompok kemampuan siswa di ruang kelas.

- c. Evaluasi dan Refleksi:
 - 1) Mengobservasi keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung.
 - 2) Melakukan wawancara singkat dengan guru dan siswa untuk mengevaluasi efektivitas metode yang digunakan.
 - 3) Menyusun laporan hasil kegiatan sebagai dokumentasi dan bahan evaluasi bagi pihak sekolah.
2. Teknik Pengumpulan Data
 - a. Observasi Partisipatif:

Peneliti berperan aktif selama kegiatan berlangsung untuk mencatat keterlibatan siswa, respons mereka terhadap permainan, dan kemampuan mereka memahami materi yang diajarkan.
 - b. Wawancara Semi-Terstruktur:

Wawancara dilakukan dengan guru kelas dan kepala sekolah untuk mendapatkan pandangan terkait tantangan pembelajaran bahasa Inggris dan dampak kegiatan terhadap siswa.
 - c. Dokumentasi:

Hasil pembelajaran siswa dicatat melalui foto, video, dan hasil permainan sebagai bahan analisis perkembangan kemampuan mereka.
3. Sumber Data
 - a. Data Primer, diperoleh langsung dari siswa melalui partisipasi mereka dalam kegiatan, serta wawancara dengan guru dan kepala sekolah.
 - b. Data Sekunder, diperoleh dari dokumen kurikulum sekolah, silabus, dan kebijakan pendidikan terkait bahasa Inggris di sekolah dasar.
4. Cara Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif melalui langkah-langkah berikut:

 - a. Reduksi Data: Informasi yang tidak relevan disaring untuk fokus pada aspek utama, seperti keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran berbasis permainan.
 - b. Penyajian Data: Data disusun dalam bentuk narasi, tabel, dan grafik untuk mempermudah evaluasi.
 - c. Penarikan Kesimpulan: Hasil analisis digunakan untuk mengidentifikasi dampak positif pembelajaran berbasis permainan terhadap penguasaan kosakata siswa dan minat mereka terhadap bahasa Inggris.
5. Validitas Data

Keabsahan hasil dijamin melalui triangulasi data, yang dilakukan dengan menggabungkan tiga sumber utama: hasil observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Setiap data dibandingkan untuk memastikan konsistensi dan keakuratan, serta memberikan gambaran yang lebih holistik tentang pelaksanaan kegiatan dan dampaknya. Berikut adalah detail dari proses triangulasi yang dilakukan:

 - a. Observasi Partisipatif:

Selama kegiatan berlangsung, peneliti mencatat keterlibatan siswa, seperti antusiasme mereka dalam permainan "*guessing pictures*" dan kemampuan mereka menjawab pertanyaan sederhana dalam bahasa Inggris. Contohnya, siswa kelompok pemula menunjukkan peningkatan dalam menyebutkan kosakata dasar seperti "*apple*," "*ball*," dan "*cat*" setelah sesi permainan.
 - b. Wawancara Semi-Terstruktur:

Wawancara dilakukan dengan guru kelas dan kepala sekolah untuk mendapatkan perspektif mereka. Salah satu hasil wawancara dari guru kelas menyebutkan:
"Sebelumnya, anak-anak sering merasa bosan dengan metode belajar bahasa Inggris yang hanya menggunakan buku teks. Namun, kegiatan ini membuat mereka lebih semangat belajar karena menggunakan permainan yang menarik."

Guru juga menekankan bahwa metode ini membuka peluang untuk diterapkan di kelas lain, meskipun belum ada tenaga pengajar khusus.

c. Dokumentasi:

Dokumentasi berupa foto, video, dan hasil permainan siswa digunakan untuk mengonfirmasi hasil observasi dan wawancara. Sebagai contoh, video dari sesi "ice-breaking" menunjukkan siswa aktif bernyanyi dan mengikuti yel-yel dengan semangat, yang mendukung laporan keterlibatan mereka dalam wawancara dengan guru.

Laporan kegiatan ini juga diserahkan kepada pihak sekolah untuk divalidasi. Pihak sekolah memberikan umpan balik positif mengenai akurasi informasi dan menyatakan minat untuk mengintegrasikan beberapa metode permainan ke dalam pembelajaran rutin. Dengan pendekatan ini, triangulasi data tidak hanya memastikan validitas hasil penelitian, tetapi juga memberikan rekomendasi yang dapat langsung diterapkan oleh sekolah dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Isi Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pelaksanaan *English Fun Class*

Pelaksanaan *English Fun Class* sebagai bagian dari program pengabdian kepada masyarakat berhasil memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa di MI Al-Hidayah Sukasirna. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, berikut adalah temuan utama dari kegiatan ini:

a. Peningkatan Penguasaan Kosakata

1) Kelas Pemula (kelas 1 dan 2)

Sebelum kegiatan, siswa hanya mampu mengenali rata-rata 2–3 kosakata dasar dalam bahasa Inggris. Siswa mampu mengenali 5–10 kosakata baru setelah mengikuti permainan *guessing pictures*. Peningkatan penguasaan kosa kata siswa rata-rata 200–300% dibandingkan sebelum kegiatan. Contoh kosakata yang dipelajari meliputi "apple," "chair," "book."

2) Kelas Menengah (kelas 3 dan 4)

Sebelum kegiatan, siswa mampu menyusun rata-rata 5 kata menggunakan permainan scrabble. Setelah kegiatan, siswa mampu menyusun rata-rata 10 kata dengan tingkat akurasi tinggi. Peningkatan penguasaan kosa kata siswa rata-rata: 100%.

3) Kelas Lanjutan (kelas 5 dan 6)

Sebelum kegiatan, siswa rata-rata hanya mampu menyusun 7 kata dengan bantuan gambar atau panduan. Setelah kegiatan, siswa mampu menyusun rata-rata 12–15 kata secara mandiri dan memahami artinya. Peningkatan penguasaan kosa kata siswa rata-rata 71–114%.

b. Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Observasi menunjukkan bahwa 90 % siswa sangat antusias selama kegiatan berlangsung dan berpartisipasi aktif dalam permainan kelompok, dengan tingkat respons yang positif selama sesi ice-breaking dan lagu bahasa Inggris. Dalam wawancara singkat, 85% siswa menyatakan bahwa mereka menikmati metode pembelajaran berbasis permainan dibandingkan metode tradisional. Guru mencatat peningkatan partisipasi kelas sebesar 30% setelah kegiatan dibandingkan dengan sesi reguler sebelumnya.

c. Pandangan Guru dan Kepala Sekolah

Wawancara menunjukkan bahwa 100% guru yang diwawancarai sepakat bahwa pendekatan berbasis permainan lebih efektif untuk mengatasi keterbatasan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Kepala sekolah menyatakan bahwa kegiatan ini memberikan pengetahuan untuk memperbaiki metode pengajaran di sekolah, terutama untuk bahasa Inggris.

d. Dampak Sosial

Selain peningkatan keterampilan bahasa Inggris, kegiatan ini juga mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama tim dan komunikasi. Keterampilan kerja sama tim

siswa meningkat sebesar 25% berdasarkan pengamatan selama aktivitas kelompok. Dari dokumentasi wawancara, beberapa siswa menyatakan, "Saya jadi lebih percaya diri berbicara dengan teman-teman dalam bahasa Inggris, walaupun hanya sedikit kata." Siswa yang awalnya kurang percaya diri menjadi lebih aktif dalam berinteraksi dengan teman-temannya.

2. Pembahasan

Hasil kegiatan ini mendukung beberapa teori dan penelitian sebelumnya:

a. Relevansi dengan Teori Pembelajaran Berbasis Pengalaman

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman, seperti yang dijelaskan oleh Kolb (1984), dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa melalui aktivitas langsung. Dalam konteks ini, siswa di MI Al-Hidayah Cimari belajar dengan lebih efektif ketika mereka terlibat langsung dalam aktivitas berbasis permainan. Zhang dan Luo (2020) menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman sangat relevan untuk diterapkan di sekolah pedesaan, karena meningkatkan motivasi dan hasil belajar meskipun dengan sumber daya yang terbatas.

b. Efektivitas Metode Berbasis Permainan

Berdasarkan data kuantitatif, peningkatan rata-rata penguasaan kosakata siswa di semua kelas menunjukkan relevansi metode ini dengan pandangan Wright, Betteridge, dan Buckby (2006), yang menyatakan bahwa permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Penelitian oleh Huang dan Soman (2013) juga mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga hasil belajar yang terukur. Dalam konteks ini, kegiatan seperti guessing pictures dan scrabble membantu siswa mengenali dan memahami kosakata dengan cara yang interaktif. Harmer (2007) menambahkan bahwa keterlibatan emosional, seperti kegembiraan dalam bermain, berkontribusi pada daya ingat siswa. Hal ini terlihat dari respons siswa yang antusias selama kegiatan berlangsung.

c. Implikasi Program Pengabdian

Data kuantitatif mengenai peningkatan kosakata menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif tidak hanya pada keterampilan bahasa Inggris siswa, tetapi juga pada minat belajar secara keseluruhan. Menurut Panich (2021), pendekatan berbasis permainan tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga membangun motivasi jangka panjang untuk belajar.

Selain itu, wawancara dengan guru dan kepala sekolah menunjukkan bahwa pendekatan ini memberikan inspirasi bagi mereka untuk mencoba metode serupa di kelas reguler. Penelitian oleh Alshaikhi dan Abduh (2022) mendukung temuan ini, dengan menyatakan bahwa strategi pembelajaran interaktif mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa di lingkungan pembelajaran EFL (English as a Foreign Language).

d. Tantangan dan Solusi

Beberapa tantangan yang dihadapi selama kegiatan meliputi:

1) Keterbatasan Fasilitas:

Zhang dan Luo (2020) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dapat diadaptasi bahkan di sekolah dengan sumber daya terbatas, seperti yang terlihat dalam penggunaan alat peraga sederhana di MI Al-Hidayah Sukasirna. Dengan memanfaatkan alat sederhana seperti kartu gambar dan papan permainan, pembelajaran tetap efektif, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan penguasaan kosakata siswa.

2) Beragam Tingkat Kemampuan Siswa:

Pengelompokan siswa berdasarkan tingkat kemampuan memungkinkan hasil yang lebih terukur. Hal ini sejalan dengan penelitian Abidin et al. (2012), yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa menghasilkan peningkatan motivasi dan penguasaan materi.

3) Durasi Kegiatan yang Terbatas:

Durasi singkat bukan penghalang bagi pembelajaran yang efektif, terutama dengan pendekatan berbasis permainan. Menurut Panich (2021), waktu yang terbatas dapat dimaksimalkan dengan aktivitas yang menyenangkan dan interaktif, seperti yang diterapkan dalam English Fun Class.

SIMPULAN

Pelaksanaan *English Fun Class* sebagai bagian dari program pengabdian kepada masyarakat menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa sekolah dasar di Desa Cimari. Dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan, siswa tidak hanya lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris tetapi juga mengalami peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata mereka.

Permainan seperti *guessing pictures* dan *scrabble* terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan dampak positif pada keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama tim dan kepercayaan diri.

Dari sudut pandang guru, pendekatan ini memberikan wawasan baru tentang metode pengajaran yang dapat diadaptasi dalam pembelajaran sehari-hari, khususnya di lingkungan dengan keterbatasan sumber daya. Kegiatan ini juga menyoroti pentingnya program suplemen atau ekstrakurikuler untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris secara konsisten di sekolah dasar.

Sebagai langkah lanjutan, disarankan agar sekolah mempertimbangkan pengadaan program serupa secara berkala dan melibatkan lebih banyak guru dalam pelatihan metode pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, pengadaan alat sederhana seperti kartu gambar, flashcards, dan papan permainan berbasis kata dapat menjadi dukungan praktis untuk sekolah dengan keterbatasan teknologi. Pendekatan ini dapat menjadi model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan di daerah lain dengan tantangan serupa dalam pengajaran bahasa Inggris. Untuk sekolah dengan fasilitas teknologi yang memadai program ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan melibatkan teknologi, seperti aplikasi edukasi interaktif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada MI Al-Hidayah Sukasirna - Cimari, Kepala Sekolah, para guru, dan siswa yang telah berpartisipasi, serta kepada semua pihak yang telah mendukung terlaksananya program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. J. Z., Pour-Mohammadi, M., & Alzwari, H. (2012). "EFL students' attitudes towards learning english language: The case of Libyan Secondary School students." *Asian Social Science*, 8(2), 119–134. <https://doi.org/10.5539/ass.v8n2p119>
- Alshaikhi, D. M., & Abduh, A. (2022). Impact of interactive learning strategies on vocabulary acquisition in EFL contexts. *International Journal of Educational Research Open*, 3, 100196. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2022.100196>
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching* (4th ed.). Harlow: Pearson Education.
- Huang, K., & Soman, D. (2013). "Gamification of Education." *Research Report Series: Behavioural Economics in Action*, Rotman School of Management, University of Toronto.
- Kemdikbud. (2013). *Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Panich, W. (2021). Enhancing student motivation through game-based learning approaches. *Journal of Learning Development in Higher Education*, (21), 1–15. <https://doi.org/10.47408/jldhe.vi21.677>
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Zhang, Y., & Luo, S. (2020). Application of experiential learning in english teaching: a case study in rural schools. *Journal of English Teaching and Research*, 3(1), 55–67. <https://doi.org/10.30560/jet.v3n1p55>