

PROGRAM “ENGLISH FUN” UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI SISWA DI SEKOLAH DASAR DESA PESABAN

Ni Kadek Artini^{1*}, I Wayan Numertayasa²

ITP Markandeya Bali^{1,2}
email: *artinikadek266@gmail.com

Abstrak

Dalam konteks globalisasi yang semakin berkembang, pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar sangat penting, terutama di wilayah pedesaan seperti Desa Pesaban, di mana keterbatasan akses terhadap sumber daya pendidikan menjadi tantangan. Tantangan ini semakin terasa bagi siswa di mana eksposur terhadap bahasa Inggris sangat terbatas. Siswa merasa bahwa bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang sulit dipahami karena perbedaan struktur dan kosa kata yang jauh berbeda dengan bahasa ibu mereka. Oleh karena itu penulis melaksanakan program “english fun” dalam menerapkan pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Tujuan program “English Fun” ini adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar di desa Pesaban yaitu di SD N 1 Pesaban dan SD N 2 Pesaban dengan dukungan teknologi dan meningkatnya kebutuhan untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Untuk membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, program ini menggunakan pendekatan permainan dan media pembelajaran interaktif seperti flashcard. Kegiatan ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar yang melibatkan permainan berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosa kata dan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan bahasa Inggris. Hasil program menunjukkan peningkatan belajar bahasa Inggris yang signifikan dan partisipasi siswa serta antusiasme mereka untuk belajar bahasa Inggris. Oleh karena itu, artikel ini mencapai kesimpulan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, seperti program “English Fun,” dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris di kalangan siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Program English Fun, motivasi belajar, minat belajar, Bahasa Inggris, siswa SD

Abstract

In the context of growing globalization, learning English at the primary school level is crucial, especially in rural areas such as Pesaban Village, where limited access to educational resources poses a challenge. This challenge is particularly evident for students with limited exposure to the English language. Students often find English difficult to understand due to structural and vocabulary differences from their mother tongue. Therefore, the author implemented the “English Fun” program to apply English learning in the classroom. The purpose of this “English Fun” program is to increase the interest and motivation of elementary school students in Pesaban Village, specifically at SD N 1 Pesaban and SD N 2 Pesaban, supported by technology and the growing need for communication in English. To make the learning process more engaging and enjoyable, this program uses a game-based approach and interactive learning media such as flashcards. The activities showed that learning involving games successfully enhanced students' vocabulary understanding and confidence in using English. The results indicate a significant improvement in English learning, student participation, and enthusiasm for studying English. Therefore, this article concludes that the use of innovative and enjoyable learning approaches, such as the “English Fun” program, can be an effective solution to overcoming challenges in English learning among elementary school students.

Keywords: English Fun program, motivate of learn, interest of learn, English, elementary students

PENDAHULUAN

Penguasaan bahasa Inggris telah menjadi kewajiban dalam era globalisasi yang berkembang dengan sangat pesat, di mana teknologi terus maju. Bahasa Inggris telah berkembang dari sekadar alat komunikasi menjadi jembatan yang menghubungkan orang dengan dunia yang semakin bersatu. Peranan bahasa Inggris sangat diperlukan baik dalam menguasai teknologi komunikasi maupun dalam berinteraksi secara langsung (Abdulloh et al., 2022). Bahasa Inggris sangat penting untuk berbagai aspek kehidupan modern dan digunakan untuk berkomunikasi dengan orang-orang dari seluruh dunia. Bahasa Inggris adalah bahasa yang telah ditetapkan menjadi bahasa dunia (Gusti et al., 2021). Bahasa ini memungkinkan Anda mengakses berbagai informasi internasional, termasuk literatur ilmiah, berita terbaru, dan kemajuan teknologi baru. Selain itu, karena bahasa Inggris menjadi bahasa utama yang digunakan oleh banyak perusahaan multinasional dan industri global untuk berkomunikasi, bahasa Inggris menjadi sangat penting untuk membangun karir yang sukses. Bahasa Inggris tidak hanya berguna untuk berkomunikasi dengan orang lain di seluruh dunia, tetapi juga sangat penting untuk mendapatkan informasi internasional, membangun karir, dan berpartisipasi aktif dalam komunitas global (Yuniawatika et al., 2023). Penguasaan bahasa Inggris memungkinkan seseorang untuk berpartisipasi aktif dalam komunitas global, baik dalam bidang pendidikan, sosial, maupun ekonomi. Hal ini menjadi semakin penting ketika dunia terus terhubung melalui teknologi digital, yang membuat interaksi antarbudaya dan antarnegara menjadi lebih mudah dan cepat. Menguasai bahasa Inggris secara fasih bukan lagi sekadar pilihan atau keunggulan kompetitif, melainkan telah menjadi kebutuhan mendasar di era modern ini. Keterampilan ini diperlukan untuk menguasai teknologi komunikasi yang berkembang pesat dan untuk dapat berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai latar belakang budaya dan bahasa, baik dalam konteks profesional maupun sosial (Rihlah et al., 2022). Oleh karena itu, kemampuan berbahasa Inggris menjadi kunci untuk dapat bersaing di dunia global dan membuka berbagai peluang yang tidak terbatas.

Sejalan dengan pentingnya peranan bahasa Inggris dalam dunia modern, pembelajaran bahasa ini perlu dimulai sejak usia dini, termasuk di tingkat sekolah dasar, agar anak-anak memiliki fondasi yang kuat dalam penguasaan bahasa internasional tersebut (Noge et al., 2020). Pengenalan bahasa Inggris sejak dini memungkinkan siswa untuk lebih cepat beradaptasi dengan pola dan struktur bahasa asing, yang pada akhirnya dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi yang baik di masa depan. Namun, belajar bahasa Inggris seringkali memerlukan usaha yang lebih besar dibandingkan mata pelajaran lain karena bahasa ini jarang digunakan dalam komunikasi sehari-hari, terutama di lingkungan yang tidak mengedepankan bahasa asing sebagai alat komunikasi utama.

Tantangan ini semakin terasa bagi siswa yang berasal dari wilayah pedesaan seperti Desa Pesaban, di mana eksposur terhadap bahasa Inggris sangat terbatas. Banyak dari mereka merasa bahwa bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang sulit dipahami karena perbedaan struktur dan kosa kata yang jauh berbeda dengan bahasa ibu mereka. Selain itu, persepsi bahwa bahasa Inggris tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka memperparah kesulitan dalam pembelajaran. Siswa mungkin menganggap bahwa bahasa Inggris tidak memiliki manfaat langsung dalam rutinitas harian mereka, sehingga mereka kurang termotivasi untuk mempelajarinya. Ketiadaan kesempatan untuk menggunakan bahasa Inggris di luar kelas juga

membuat proses pembelajaran menjadi lebih menantang, karena siswa merasa tidak ada konteks yang mendorong mereka untuk menerapkan apa yang mereka pelajari dalam situasi nyata.

Kondisi ini memerlukan perhatian khusus dari pendidik, yang harus mampu menemukan cara untuk membuat pembelajaran bahasa Inggris lebih menarik dan relevan bagi kehidupan siswa. Tanpa adanya pendekatan yang inovatif dan kontekstual, siswa akan terus merasa kesulitan dan kurang tertarik dalam mempelajari bahasa yang sebenarnya sangat penting untuk masa depan mereka.

Fenomena kurangnya minat belajar bahasa Inggris di kalangan siswa Desa Pesaban, terutama di SD N 1 Pesaban dan SD N 2 Pesaban, merupakan masalah yang sangat terlihat dan menjadi tantangan serius dalam proses pembelajaran. Banyak siswa merasa bahwa bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit dan tidak memiliki relevansi langsung dengan kehidupan sehari-hari mereka di lingkungan pedesaan. Karena mereka jarang, bahkan hampir tidak pernah, menggunakan bahasa Inggris di luar lingkungan sekolah, mereka cenderung menganggap pelajaran ini sebagai sesuatu yang asing dan tidak bermanfaat. Akibatnya, motivasi mereka untuk belajar bahasa Inggris sangat rendah, yang berdampak langsung pada tingkat partisipasi dan hasil belajar.

Minat belajar memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, termasuk dalam penguasaan bahasa Inggris. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, mengikuti pelajaran dengan antusias, dan berusaha lebih keras untuk memahami materi yang diajarkan. Minat ini mendorong siswa untuk terlibat secara lebih mendalam, tidak hanya sekadar mengikuti pelajaran secara pasif, tetapi juga mencari cara untuk menerapkan pengetahuan yang didapat dalam konteks kehidupan sehari-hari, baik di dalam maupun di luar kelas. Sebaliknya, kurangnya minat belajar akan menyebabkan siswa kurang termotivasi, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya tingkat keterlibatan dan prestasi mereka. Ketika siswa tidak merasa tertarik atau tidak melihat manfaat dari pelajaran bahasa Inggris, mereka cenderung tidak fokus, tidak terlibat, dan kurang berusaha dalam memahami materi yang diberikan (Dauyah, 2018).

Kurangnya minat ini juga bisa disebabkan oleh berbagai faktor lain, seperti metode pengajaran yang tidak interaktif, kurangnya media pembelajaran yang menarik, serta ketiadaan dukungan dari lingkungan sekitar, baik dari keluarga maupun masyarakat. Menurut (Mubarok, 2019) ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar bahasa asing diantaranya bakat (aptitude), motivasi (motivation), dan kesempatan (opportunity). Motivasi membantu siswa mencapai hasil belajar terbaik. Hasil ini akan digunakan sebagai dasar untuk menentukan kompetensi yang diharapkan (Rahman, 2021). Siswa yang tidak mendapatkan motivasi atau dorongan dari lingkungannya cenderung semakin merasa terasing dari pelajaran bahasa Inggris, dan tanpa adanya upaya untuk menarik minat mereka, proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, sangat penting untuk menemukan strategi pembelajaran yang mampu mengaitkan materi bahasa Inggris dengan kehidupan siswa di desa, sehingga mereka dapat melihat relevansi dan manfaatnya, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar. Untuk mengatasi masalah rendahnya minat belajar ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif

dan relevan dengan kebutuhan siswa. Salah satu upaya yang dilakukan adalah program "English Fun," yang bertujuan untuk membuat pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih interaktif dan menyenangkan melalui penggunaan media visual yang menarik, aktivitas kelompok, dan permainan edukatif. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar bahasa Inggris dengan cara yang lebih menyenangkan.

Selain itu, tantangan lain dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah-sekolah, khususnya di daerah pedesaan, meliputi keterbatasan sumber daya dan materi ajar yang memadai, kurangnya guru yang kompeten dalam pengajaran bahasa Inggris, serta metode pengajaran yang cenderung kurang interaktif dan menarik (Zulfikar & Pebriyana, 2024). Banyak sekolah di wilayah pedesaan sering kali menghadapi kendala dalam menyediakan buku pelajaran, alat bantu visual, dan teknologi pendukung yang dibutuhkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih monoton, sehingga sulit untuk memotivasi siswa agar aktif terlibat.

Tantangan ini semakin diperparah oleh faktor psikologis yang dihadapi oleh siswa. Banyak siswa di daerah pedesaan sering merasa tidak percaya diri ketika harus berbicara dalam bahasa Inggris. Kecemasan dalam membuat kesalahan, baik dalam pengucapan maupun penggunaan tata bahasa, sering kali menahan siswa dari berpartisipasi aktif dalam kelas. Perasaan takut salah ini menghambat mereka untuk berlatih berbicara atau bahkan bertanya ketika mereka tidak memahami materi, yang pada akhirnya memperlambat kemajuan pembelajaran mereka. Masalah ini menjadi semakin kompleks ketika siswa tidak mendapatkan dorongan positif dari lingkungan belajar yang mendukung.

Menurut (Harlina & Nur Yusuf, 2020) pengajaran bahasa Inggris di wilayah pedesaan sering kali lebih sulit karena keterbatasan fasilitas dan sumber daya pendukung. Sekolah-sekolah di daerah ini biasanya kekurangan akses terhadap teknologi yang dapat mendukung pembelajaran bahasa, seperti laboratorium bahasa atau perangkat audio-visual yang dapat membantu siswa dalam mendengar dan mempraktikkan pengucapan bahasa Inggris secara langsung. Ditambah lagi, minimnya pelatihan untuk guru dalam penggunaan metode pembelajaran yang inovatif membuat proses belajar-mengajar menjadi kurang variatif. Guru di wilayah pedesaan sering kali hanya mengandalkan metode pengajaran konvensional yang bersifat satu arah, tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Kondisi ini menciptakan kesenjangan yang signifikan dalam kualitas pembelajaran antara sekolah-sekolah di perkotaan dan pedesaan.

Tantangan-tantangan ini menuntut adanya perubahan pendekatan dalam pengajaran bahasa Inggris, khususnya dengan memperkenalkan metode yang lebih kreatif dan interaktif, serta upaya untuk meningkatkan kapasitas guru melalui pelatihan-pelatihan yang relevan. Dengan dukungan sumber daya yang memadai dan pendekatan yang lebih efektif, diharapkan siswa di wilayah pedesaan dapat mengatasi hambatan-hambatan ini dan mencapai hasil belajar yang lebih baik dalam penguasaan bahasa Inggris. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan mendukung keterlibatan siswa. Guru perlu mendesain strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk anak usia dini merupakan sesuatu tugas yang wajib untuk pengajar atau guru yang mengarah pada pembelajaran anak (PG-Paud & Khairun, 2015). Dengan pendekatan yang tepat, motivasi siswa dapat ditingkatkan,

dan pembelajaran bahasa Inggris dapat menjadi lebih efektif, terutama bagi siswa di daerah pedesaan seperti Pesaban.

Program English Fun adalah program pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif yang menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan menggunakan media yang menarik untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Menggunakan Metode pembelajaran dengan menggunakan permainan, atau permainan edukatif dapat menciptakan hasil pembelajaran yang efektif (Ramdan & Febianti, 2024). Penulis telah menggabungkan bahan ajar yang seru dan menarik dalam program ini sehingga tidak monoton dengan buku paket tradisional. Mereka juga menggabungkan berbagai permainan yang menyenangkan yang dirancang untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris. Tujuan utama dari program "English Fun" adalah untuk mendorong siswa, khususnya siswa sekolah dasar di desa Pesaban, untuk lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Program ini menyadari bahwa siswa tidak hanya dapat menggunakan buku paket, tetapi mereka juga dapat menikmati permainan dan aktivitas interaktif yang menggunakan kosakata dan ide-ide yang telah diajarkan. Program ini diharapkan siswa tidak hanya dapat memperoleh pengetahuan dengan lebih efektif, tetapi juga dapat mempertahankan motivasi dan minat mereka, sehingga dapat mengurangi kemungkinan rasa bosan dalam proses pembelajaran.

METODE

Program "English Fun" dilaksanakan di Desa Pesaban, Kecamatan Rendang, Kabupaten Karangasem, dengan sasaran utama siswa-siswa sekolah dasar di desa tersebut. Program ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar bahasa Inggris yang menyenangkan dan interaktif, dilaksanakan dengan frekuensi pertemuan satu kali setiap minggu, tepatnya pada hari Rabu. Setiap sesi pelajaran berdurasi 90 menit, di mana kegiatan yang disusun disesuaikan dengan kondisi siswa di desa dan keterbatasan sarana serta prasarana yang tersedia, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan program secara optimal.

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan program ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, observasi dan identifikasi kebutuhan sekolah dilakukan terlebih dahulu, mencakup fasilitas yang ada, kompetensi pengajar, serta minat dan motivasi siswa terhadap pelajaran bahasa Inggris. Tim pengabdian juga menjalin komunikasi intensif dengan pihak sekolah untuk menyusun jadwal pelaksanaan, mempersiapkan materi ajar, serta alat pendukung seperti media pembelajaran yang relevan dan efektif dalam konteks keterbatasan di lapangan.

2. Tahap Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program dimulai di SD N 2 Pesaban, di mana fokus utamanya adalah pada siswa di tiga kelas atas, yakni kelas 4, 5, dan 6. Setiap sesi berlangsung selama 90 menit setiap hari Rabu, dengan rentang waktu pelaksanaan selama 1,5 bulan. Setelah selesai di SD N 2 Pesaban, program kemudian dilanjutkan di SD N 1 Pesaban dengan pola yang sama, di mana kelas 4, 5, dan 6 menjadi target utama selama 1,5 bulan setiap hari Rabu. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan secara teratur dan terstruktur, dengan penyesuaian yang dilakukan secara terus-menerus berdasarkan hasil evaluasi dari setiap pertemuan. Adapun susunan kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan yaitu:

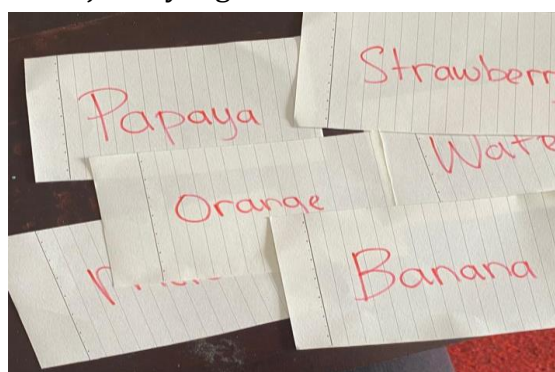
- a. pembukaan kelas
kelas di buka terlebih dahulu dengan di awali doa Bersama dan ice breaking
- b. pemaparan materi
kegiatan selanjunya yaitu pemaparan materi kepada siswa yang di lanjutkan dengan games untuk memancing semangat siswa dalam belajar
- c. evaluasi
memberikan evaluasi kepada siswa baik berkelompok ataupun individu dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan para siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program "English Fun" yang telah terlaksana di SD N 1 Pesaban dan SD N 2 Pesaban terbukti berhasil meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Hal yang menyebabkan keberhasilan program ini adalah karena siswa merasa lebih senang dan antusias ketika proses belajar melibatkan elemen permainan yang interaktif. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang menyenangkan dan relevan dengan materi yang diajarkan. Setiap permainan yang diberikan dirancang khusus agar sesuai dengan topik pelajaran pada hari tersebut, sehingga siswa dapat menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan cara yang lebih mudah diingat.

Pelaksanaan program ini dimulai di SD N 2 Pesaban, dengan fokus pada siswa kelas 5, yang terdiri dari 10 siswa. Materi pertama yang diajarkan adalah tentang "Fruits," yang merupakan materi pengenalan nama-nama buah dalam Bahasa Inggris. Selama proses pembelajaran, ditemukan bahwa banyak siswa yang masih belum familiar dengan nama-nama buah dalam Bahasa Inggris. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan untuk membantu siswa lebih mudah mengingat kosakata baru.

Permainan yang digunakan dalam kegiatan ini dinamakan "mencari kata" sebuah permainan yang dirancang untuk mengasah daya ingat siswa terhadap kosakata yang telah diajarkan. Cara pelaksanaan permainan ini diawali dengan pemberian materi kosakata buah-buahan dalam Bahasa Inggris yang ditulis di papan tulis. Para siswa kemudian diminta untuk mencatat dan menghafal kosakata tersebut, termasuk cara pengucapannya yang benar. Setelah itu, siswa dibagi menjadi dua kelompok untuk mengikuti permainan. Permainan ini tidak hanya membantu meningkatkan daya ingat mereka, tetapi juga mendorong kerja sama antar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif.



Gambar 1. Media games mencari kata

Media permainan "Mencari Kata" ini berisi berbagai kosa kata buah-buahan dalam Bahasa Inggris yang dirancang untuk menjadi cara yang lebih menyenangkan bagi siswa untuk menghafal dan memahami materi. Dalam permainan ini, langkah pertama adalah penulis mengambil salah satu media permainan dan menunjukkannya kepada siswa. Selanjutnya, siswa diminta untuk menemukan kata-kata yang hilang atau tidak lengkap dari media yang ditampilkan. Metode ini mendorong siswa untuk menjadi lebih fokus pada kosa kata yang telah mereka pelajari sebelumnya dan berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Metode ini tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingat kata-kata melalui kegiatan yang interaktif dan menghibur.



Gambar 2. Pelaksanaan games mencari kata

Peraturan permainan ini sederhana, tetapi seru. Setiap siswa diberi kesempatan untuk mencari dan menebak kata yang hilang dari media permainan secara berurutan. Siswa akan menerima hukuman yang telah ditetapkan jika mereka gagal menemukan kata yang tepat atau kalah dalam ronde. Siswa yang kalah akan diberi bedak oleh teman yang menang—hukuman yang ringan dan lucu—yang akan menambah keseruan dan keakraban di antara siswa. Selain itu, poin yang dicapai oleh tim yang menang akan dicatat dan ditulis di papan tulis, yang mendorong persaingan yang sehat di antara kelompok. Karena mereka ingin menghindari hukuman dan memberikan yang terbaik untuk kelompoknya, sistem poin ini mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam permainan. Metode ini tidak hanya membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran, tetapi juga membuat suasana kelas yang lebih seru.

Penulis melanjutkan program "English Fun" di SD N 1 Pesaban setelah dilaksanakan dengan sukses di SD N 2 Pesaban. Kegiatan kali ini dilakukan di kelas enam, dan ada 20 siswa yang mengikutinya. Materi yang disampaikan adalah tentang "Body Parts" dan bertujuan untuk mengajarkan siswa kosa kata Bahasa Inggris yang terkait dengan bagian-bagian tubuh manusia. Untuk membuat materi lebih mudah dipahami siswa, penulis menggunakan media flashcard yang berisi gambar bagian tubuh manusia, sehingga siswa dapat mengaitkan kata-kata yang mereka pelajari dengan gambar yang ada pada flashcard tersebut.

Dalam kegiatan ini, langkah pertama yang dilakukan penulis adalah melakukan sesi ice breaking selama sekitar tiga menit untuk membuka pelajaran. Tujuan dari sesi ice breaking ini adalah untuk membuat suasana kelas lebih santai dan membuat siswa lebih siap untuk belajar. Penulis kemudian memberikan materi tentang bagian-bagian tubuh, atau Body Parts. Siswa diminta untuk menyebutkan dan mengingat kosa kata yang telah dijelaskan. Aktivitas ini melibatkan siswa secara aktif mengucapkan setiap kosa kata bersama-sama, yang bertujuan untuk meningkatkan daya ingat mereka.

Setelah materi disampaikan, siswa diberi waktu sepuluh menit untuk menulis kosa kata di papan tulis. Catatan ini sangat penting agar siswa memiliki bahan untuk dipelajari di rumah. Diharapkan siswa akan lebih mudah mengingat dan memahami materi tentang bagian tubuh dalam Bahasa Inggris dengan menggabungkan metode pengajaran interaktif dan media visual seperti flashcard.



Gambar 3. Pemaparan materi Body Parts



Gambar 4. Flashcard Body parts

Setelah semua siswa mencatat materi body parts yang di tulis di papan tulis, penulis melanjutkan kegiatan dengan meminta siswa menutup buku mereka. Penulis juga mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam permainan edukatif yang menggunakan flashcard. Dalam permainan ini, siswa diminta untuk menyebutkan nama bagian tubuh yang ditunjukkan di gambar flashcard secara bergantian. Siswa yang berhasil menyebutkan nama bagian tubuh yang tepat akan mendapatkan hadiah kecil yang telah disiapkan oleh penulis .

Tujuan permainan flashcard ini adalah untuk menilai kemampuan siswa untuk mengingat dan memahami materi yang baru saja diberikan. Game ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk mengingat dan menguasai kosa kata Bahasa Inggris melalui interaksi langsung dengan gambar visual. Siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam permainan dengan reward. Ini menghasilkan lingkungan belajar yang kompetitif tetapi menyenangkan. Metode ini tidak hanya membantu siswa menghafal kosa kata, tetapi juga membuat mereka lebih percaya diri saat berbicara dalam Bahasa Inggris.



Gambar 5. Tes kemampuan mengingat dengan flashcard

Penggunaan flashcard sebagai alat pembelajaran telah terbukti berhasil meningkatkan minat siswa dan keinginan mereka untuk tetap mengikuti pelajaran. Siswa sangat antusias untuk menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh penulis. Mereka tampak lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan ingin bermain permainan flashcard serta mendapatkan reward. Metode ini tidak hanya membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Siswa merasa lebih termotivasi untuk memahami materi dan menguasai kosa kata yang telah mereka pelajari.

KESIMPULAN

Program "English Fun" yang digunakan di SD N 1 Pesaban dan SD N 2 Pesaban menunjukkan hasil yang sangat baik dalam meningkatkan minat, keinginan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya penguasaan kosa kata. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan merupakan komponen terpenting dari keberhasilan program ini. Siswa tidak hanya belajar secara pasif melalui permainan edukatif seperti "Tebak Kata yang Hilang" dan flashcard, tetapi mereka juga terlibat langsung dalam kegiatan yang menumbuhkan minat mereka untuk belajar. Permainan

ini disesuaikan dengan topik pelajaran yang diajarkan, seperti "fruits" dan "Body Parts", sehingga siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi yang diajarkan. Dengan cara ini, siswa dapat menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan dunia nyata, membantu mereka mengingat kosa kata baru.

Hasil dari program "English Fun" ini dapat berfungsi sebagai model untuk penerapan pendekatan pendidikan serupa di sekolah-sekolah lain, terutama di wilayah pedesaan yang mungkin menghadapi masalah serupa. Metode pembelajaran berbasis permainan dan visual dapat digunakan untuk mengajar berbagai mata pelajaran, bukan hanya bahasa Inggris. Ini membuka jalan untuk metode pendidikan yang lebih interaktif dan menyenangkan di semua jenjang pendidikan.

Oleh karena itu, program "English Fun" berhasil meningkatkan minat dan keinginan siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang positif dan produktif. Diharapkan pengalaman belajar yang menyenangkan ini akan memiliki dampak jangka panjang untuk membantu siswa menguasai Bahasa Inggris dan mempersiapkan mereka untuk berkompetisi di dunia internasional. Anak-anak akan dapat tumbuh menjadi orang yang percaya diri dan mampu berkontribusi dalam masyarakat global dengan dukungan terus menerus dari orang tua, guru, dan komunitas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah membantu menjalankan program "English Fun" di SD N 1 Pesaban dan SD N 2 Pesaban. penulis juga berterima kasih kepada guru yang telah membantu dan bekerja sama untuk membuat kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. selain itu penulis juga berterima kasih kepada orang tua yang telah mendorong anak-anak mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam program.

REFERENSI

- Abdulloh, Didik Himmawan, & Ibnu Rusydi. (2022). Pengabdian Masyarakat Melalui Kegiatan Fun English For Elementary School Di Desa Kedokan Gabus Indramayu. *Community: Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 38–43.
<https://doi.org/10.61166/community.v1i1.5>
- Dauyah, E. (2018). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS MAHASISWANON-PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS. *Journal of Scientific Information and Educational Creativity Jurnal Serambi Ilmu*, 19(2).
- Gusti, I., Agung, A., & Susanthi, D. (n.d.). KENDALA DALAM BELAJAR BAHASA INGGRIS DAN CARA MENGATASINYA. *Linguistic Community Service Journal* | , 1(2), 2021.
<https://doi.org/10.22225/licosjournal.v1i2.2658>
- Harlina, H., & Nur Yusuf, F. (2020). Tantangan Belajar Bahasa Inggris di Sekolah Pedesaan Challenges of Learning English in Rural School. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20, 325–334.
- Mubarok, T. A. (2019). MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS PADA SISWA MADRASAH ALIYAH DARUL MUTA'ALLIMIN SUGIHWARAS PATIANROWO NGANJUK. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 4(1). <https://doi.org/10.28926/briliant>

- Noge, M. D., Wau, M. P., & Lado, R. R. R. (2020). PELAKSANAAN PROGRAM BIMBINGAN BELAJAR BAHASA INGGRIS “ENGLISH IS FUN” SEBAGAI CARA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK-ANAK DALAM MENGUASAI BAHASA INGGRIS DI SD. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 1(2), 120–127.
<https://doi.org/10.38048/jailcb.v1i2.113>
- PG-Paud, D., & Khairun, U. (2015). *STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS YANG MENYENANGKAN UNTUK ANAK USIA DINI 1 Farida Samad / 2 Nurlela Tidore 1* (Vol. 2).
- Rahman, S. (2021). *PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*.
- Ramdan, M., & Febianti, S. (2024). Menumbuhkan Kecintaan Bahasa Inggris: Implementasi Metode English Fun di SD Negeri 020 Babulu. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 8(2), 191–197. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v8i2.7232>
- Rihlah, J., Rulyansah, A., Putri, R., Budiarti, N., & Authar, N. (2022). *English is Fun: Pelatihan Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar*.
- Yuniawatika, Y., Febrianti, W. A. N., & Atoillah, M. (2023). Inovasi Media English Fun Learning Melalui Permainan Ular Tangga untuk Siswa SDN 01 Jambesari. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2), 371. <https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.11242>
- Zulfikar, I., & Pebriyana, A. (2024). Metode Pembelajaran English Fun Dengan Short Movie Di SDN 004 Sepaku. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 8(2), 185–190.
<https://doi.org/10.37859/jpumri.v8i2.7231>