

PELATIHAN BAHASA INGGRIS *ENGLISH FUN DAY* DI SDN 22 DANGIN PURI

I Gusti Ayu Mahatma Agung¹⁾, Ni Kadek Aprilia Putri²⁾, Ni Kadek Annora Dewi³⁾, Mayang Rosalinda Gultom⁴⁾, Anak Agung Ngurah Putra Mahardika⁵⁾

^{1,3,4,5}Universitas Mahasaraswati Denpasar

²Universitas Udayana

Email: ayu.mahatma@unmas.ac.id¹

ABSTRAK

English Fun Day adalah kegiatan pengabdian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa SDN 22 Dangin Puri melalui aktivitas yang menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa di sekolah tersebut masih mengalami beberapa kendala dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Permasalahan tersebut berupa kurangnya kepercayaan diri dalam berbicara dalam bahasa Inggris, keterbatasan kosakata, dan kesalahan dalam pelafalan kata-kata bahasa Inggris. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan *English Fun Day* difokuskan pada pengembangan perbendaharaan kata siswa melalui aktivitas kelompok yang menyenangkan. Selain itu, siswa juga diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kuis interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan dalam melafalkan kosakata bahasa Inggris. Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan *English Fun Day* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kosakata dan kemampuan pelafalan bahasa Inggris siswa. Kegiatan pengabdian ini bukan hanya mengatasi masalah bahasa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan kemampuan kolaborasi dalam kelompok, dan memupuk rasa percaya diri pada siswa.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, English Fun Day, Pelatihan

PENDAHULUAN

Belajar bahasa Inggris di usia sekolah dasar sangat penting karena memberikan dasar yang kuat untuk kemampuan berbahasa internasional dan membuka peluang masa depan yang lebih luas bagi para siswa. Pada usia ini, anak-anak berada dalam masa perkembangan yang pesat, dan kemampuan mereka untuk menyerap dan memahami bahasa baru sangat tinggi (Hijrahhyanti et al., 2023). Sebagai bahasa yang digunakan secara luas dalam dunia global, bahasa Inggris memiliki peran krusial dalam komunikasi internasional, perdagangan global, dan pengembangan ilmu pengetahuan (Marzona et al., 2023). Dengan mempelajari bahasa Inggris sejak dini, siswa dapat mengembangkan keterampilan berbahasa yang akan menjadi dasar untuk pemahaman bahasa yang lebih mendalam di masa depan (Simorangkir et al., 2022). Selain itu, penguasaan bahasa Inggris membuka akses ke berbagai sumber pengetahuan dan informasi sehingga memungkinkan siswa untuk terlibat dalam proses belajar yang lebih luas dan terhubung dengan dunia global (Nurfitrani

et al., 2021). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris di usia sekolah dasar adalah investasi penting dalam perkembangan anak-anak.

Namun, terdapat beberapa permasalahan yang sering ditemui dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Salah satu tantangan utama adalah rendahnya motivasi siswa terhadap mata pelajaran ini (Agung et al., 2022). Rendahnya motivasi siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk persepsi mereka terhadap kesulitan materi, kurangnya relevansi dengan kehidupan sehari-hari, atau penggunaan metode pengajaran yang monoton dan kurang menarik (Agistiawati & Asbari, 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan agar siswa dapat lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran bahasa Inggris (Rahmat & Fauzi, 2022).

Di samping itu, isu lain yang kerap ditemui adalah keterbatasan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris (Dewati, 2020). Itulah sebabnya, guru perlu menerapkan metode pengajaran yang memperkaya keterampilan secara bertahap dan mengintegrasikan materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Hidayati, 2023). Dengan menerapkan pendekatan ini, siswa dapat membangun dasar yang kuat dan menjadi lebih percaya diri saat menggunakan bahasa Inggris dalam berbagai situasi (Kamlasi, 2019).

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, kolaborasi antara guru, orang tua, dan siswa sangatlah penting. Dengan menerapkan metode pembelajaran yang menarik, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dapat menjadi pengalaman yang positif untuk menciptakan fondasi yang kokoh bagi kemampuan berbahasa mereka di masa depan (Hutabarat, 2020). Salah satu aktivitas menyenangkan yang dapat diterapkan di sekolah untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam berbahasa Inggris adalah “*English Fun Day*”.

“*English Fun Day*” adalah kegiatan yang dirancang khusus untuk menjadikan pembelajaran bahasa Inggris lebih menarik dan menyenangkan (Lailiyah & Amelia, 2022). Kegiatan ini biasanya diadakan di sekolah atau lembaga pendidikan sebagai inisiatif untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Acara ini dapat mencakup berbagai aktivitas yang menggabungkan unsur-unsur pendidikan dengan hiburan, seperti permainan kata, pertunjukan drama, lomba menyanyi, dan kegiatan kreatif lainnya yang dapat meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa sambil memberikan pengalaman yang menyenangkan (Nurfitriani et al., 2020).

Tujuan dari “*English Fun Day*” adalah untuk mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris dari sesuatu yang dianggap sulit atau membosankan menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermanfaat (Rihlah et al., 2022). Dengan menciptakan

suasana yang positif dan menghibur, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Di samping itu, aktivitas ini juga mampu meningkatkan interaksi sosial di antara siswa, membangun kepercayaan diri, dan memperkuat keterampilan komunikasi dalam bahasa Inggris (Noge et al., 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan pihak SDN 22 Dangin Puri, ditemukan bahwa terdapat sejumlah permasalahan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah tersebut. Permasalahan tersebut antara lain rendahnya rasa percaya diri siswa saat berbicara dalam bahasa Inggris, pandangan bahwa bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit, keterbatasan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris, dan kesalahan dalam pelafalan kata-kata bahasa Inggris. Oleh karena itu, kegiatan “*English Fun Day*” di SDN 22 Dangin Puri bertujuan untuk meningkatkan perbendaharaan kata siswa melalui aktivitas yang menyenangkan. Selain itu, melalui kuis interaktif, siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dan meningkatkan kepercayaan diri serta melatih pengucapan kosakata dalam bahasa Inggris. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi sekolah mitra dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.

METODE

Kegiatan pelatihan bahasa Inggris “*English Fun Day*” dilaksanakan di SDN 22 Dangin Puri yang beralamat di Jalan Kapten Japa, Dangin Puri Klod, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar, Provinsi Bali. Peserta kegiatan ini adalah 23 siswa kelas 5 SDN 22 Dangin Puri. Kegiatan pengabdian ini berlangsung dari bulan Januari hingga Mei 2023, setiap hari Senin, pukul 09.30-10.45 WITA. Kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Di tahap persiapan, tim pengabdian melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru bahasa Inggris di SDN 22 Dangin Puri. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kemampuan siswa, materi yang telah diajarkan di kelas bahasa Inggris, dan tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Selanjutnya, tim pengabdian melakukan pengamatan di kelas untuk mengetahui kemampuan bahasa Inggris dan karakteristik siswa. *Pre-test* diberikan pada tahap ini untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mengikuti pelatihan.

Pada tahap pelaksanaan, tim pengabdian memperkenalkan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan metode *drilling* dan repetisi. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan permainan yang dilakukan secara berkelompok serta kuis kosakata. Di akhir kegiatan, siswa mengikuti *post-test* untuk mengukur kemampuan mereka setelah mengikuti pelatihan. Hasil dari *post-test*

kemudian dibandingkan dengan *pre-test* sebagai bentuk evaluasi kegiatan. Hasil evaluasi tersebut dapat digunakan sebagai pedoman untuk meningkatkan mutu kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan bahasa Inggris “*English Fun Day*” di SDN 22 Dangin Puri bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa melalui aktivitas yang menyenangkan. Di samping itu, kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan semangat dan rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, ditemukan bahwa kemampuan bahasa Inggris siswa mengalami peningkatan setelah mengikuti pelatihan. Tabel 1 menunjukkan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk persentase.

Tabel 1. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Peserta “*English Fun Day*”

No.	Penilaian	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Sangat Baik	13,04%	26,09%
2	Baik	34,78%	52,17%
3	Cukup	43,48%	21,74%
4	Kurang	8,70%	0%
TOTAL		100%	100%

Tabel 1 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada jumlah siswa dengan kategori nilai “baik” dan “sangat baik” setelah mengikuti kegiatan “*English Fun Day*”. Terdapat peningkatan sebesar 13,05% pada kategori “sangat baik” dan 17,39% pada kategori “baik”. Sedangkan untuk kategori “cukup” dan “kurang”, masing-masing mengalami penurunan sebesar 21,74% dan 8,70%. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan “*English Fun Day*” telah berhasil meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa, khususnya kemampuan kosakata dan pengucapan.

Kegiatan ini diawali dengan pengenalan kosakata kepada siswa dengan menggunakan metode *drilling* dan repetisi. Tim pengabdian menunjukkan *flashcards* kepada siswa, mengucapkan kata sesuai dengan gambar pada *flashcards*, lalu meminta siswa untuk mengulangi pengucapan tersebut. Metode ini bertujuan untuk membantu siswa mengingat kosakata bahasa Inggris serta melatih kemampuan pelafalan mereka (Agung et al., 2023). Setelah pengenalan kosakata, tim pengabdian kemudian memberikan pertanyaan tentang kosakata yang telah diajarkan. Kegiatan ini dilakukan untuk memastikan siswa telah menguasai kosakata yang telah diajarkan. Para siswa tampak antusias menjawab pertanyaan yang diberikan.



Gambar 1. Pengenalan Kosakata dan Tanya Jawab

Aktivitas selanjutnya yaitu *games* mencocokkan kata dengan gambar pada *flashcards*. Kegiatan ini dilakukan dalam kelompok yang terdiri dari 3 hingga 4 orang siswa. Selain menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan, permainan ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan kolaborasi dalam kelompok (Padyah et al., 2022).



Gambar 2. *Games* Mencocokkan *Flashcards*

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan kuis kosakata untuk siswa. Siswa yang tertarik untuk mengikuti kuis ini diminta untuk mengangkat tangan dan maju ke depan kelas. Tim pengabdian kemudian menunjukkan satu set *flashcards* pada siswa tersebut. Siswa diminta untuk mengucapkan kata sesuai dengan gambar yang ada pada *flashcards*. Siswa yang berhasil mengucapkan semua kata bahasa Inggris dengan pelafalan yang tepat akan mendapatkan *reward* berupa buku dan alat tulis. Kuis ini berhasil menarik minat para siswa dan mereka maju ke depan kelas secara bergiliran untuk mengikuti kuis.



Gambar 3. Kuis Kosakata

Kuis kosakata yang dilakukan di depan kelas dapat secara positif memengaruhi peningkatan kepercayaan diri siswa. Melibatkan siswa dalam interaksi langsung di depan kelas memberikan kesempatan bagi mereka untuk menunjukkan kemampuan mereka. Selain itu, siswa dapat merasa lebih percaya diri untuk tampil dan berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris di depan teman-teman sekelasnya. Interaksi semacam ini menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan keterampilan berbicara dan memberikan rasa percaya diri kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Salim, 2015). Pemberian *reward* berupa buku dan alat tulis sebagai pengakuan atas kemampuan siswa dapat menjadi motivasi tambahan (Irawati & Syafei, 2016). Hal ini dapat membantu menciptakan pengalaman positif, mengasah keterampilan berbahasa Inggris, dan meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris.

SIMPULAN

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan, kegiatan “*English Fun Day*” telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kosakata dan kemampuan pengucapan bahasa Inggris siswa. Kegiatan pengabdian ini tidak hanya berhasil mengatasi tantangan dalam aspek bahasa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, “*English Fun Day*” berhasil meningkatkan kemampuan siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok dan membangun rasa percaya diri mereka. Untuk kegiatan pengabdian selanjutnya, disarankan untuk memanfaatkan teknologi pendidikan guna meningkatkan daya tarik dan dampak positif terhadap kemampuan bahasa Inggris siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Agistiawati, E., & Asbari, M. (2020). Pengaruh Persepsi Siswa atas Lingkungan Belajar dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah Atas Swasta Balaraja. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 513–523. <https://ummaspul.e-journal.id/EdupsyCouns/article/view/516>

- Agung, I. G. A. M., Skolastika, I. M. P., & Widiantara, D. S. M. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris bagi Siswa SMA dan SMK Melalui Program “Mengabdikan Padamu Negeri.” *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(4), 3064–3075. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v6i4.9378>
- Agung, I. G. A. M., Wirya, K. A. S. S., Wijayanti, K. K. D., Dewi, P. D. N., Oni, D. P. M. Van, & Handayani, K. A. P. (2023). Pelatihan Bahasa Inggris dengan Media Pembelajaran Flashcard di SD Negeri 20 Dangan Puri. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(2), 593–600. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i2.2567>
- Dewati, B. (2020). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa dengan Metode Word Square. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3(1), 31–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/pendekar.v3i1.2850>
- Hidayati, R. N. (2023). Penerapan Fun English Games untuk Mengenalkan Bahasa Inggris bagi siswa SD di Korwil 02 - Piyungan. *Jurnal Abdimas Mahakam*, 7(02), 227–232. <https://doi.org/10.24903/jam.v7i02.2380>
- Hijrahayanti, H., Harmilawati, H., & Purnama, A. D. (2023). Pembinaan Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Kosakata melalui Fun English Learning. *Abdimas Altruist: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 137–142. <https://doi.org/10.24071/aa.v6i2.6249>
- Hutabarat, R. G. N. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar dalam Perspektif Fun and Active Learning Approach: Sebuah Refleksi Teoretis. *Intelektiva : Jurnal Ekonomi, Sosial Dan Humaniora*, 01(11), 136–143. <https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/179>
- Irawati, I., & Syaifei, A. F. R. (2016). The Use of Reward and Punishments to Increase Young Learners' Motivation in Learning English as Foreign Language Adapted to Indonesian Context. *Journal of English Language Teaching*, 5(1), 265–271. <https://doi.org/10.24036/jelt.v5i1.7312>
- Kamlasi, I. (2019). Bimbingan Belajar Bahasa Inggris bagi Anak-anak Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 260–267. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v2i1.4844>
- Lailiyah, S., & Amelia, F. (2022). Peningkatan Minat Belajar Bahasa Inggris Melalui Program Fun English Club di Desa Tanjung Kamal Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pengabdian*, 1(2), 268–278. <https://doi.org/10.36841/mimbarintegritas.v1i2.2083>
- Marzona, Y., Astria, W. J., Yusuf, F. M., Husna, L., Suri, E. M., & Franchisca, S. (2023). PKM Pembelajaran Bahasa Inggris “Fun & Communicative English” untuk Siswa SMK Pelayaran Padang. *Community Development Journal*, 4(2), 5045–5050. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.16299>
- 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>
- Nurfitriani, M., Fahmi Nugraha, M., & Hendrawan, B. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Tematik Terpadu Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 1110–1117. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i1.1628>
- Nurfitriani, M., Permana, R., Saleh, Y. T., Pratiwi, A. S., Hendrawan, B., & Fahmi Nugraha, M. (2020). Program English Fun Activities untuk Mengembangkan Speaking Skills Siswa SDN Sukamulya. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 255–263. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v3i2.968>
- Padyah, P., Sa'odah, S., & Nurfadillah, S. (2022). Pengaruh Metode Make A Match Berbantu Media Flashcard Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa SD Negeri Peninggilan 01 (Penelitian Pada Siswa Kelas 3 SDN Peninggilan 01 Kota Tangerang). *ANWARUL: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(4), 349–356. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v2i4.514>
- Rahmat, H., & Fauzi, W. H. (2022). Pengenalan Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar untuk Anak-anak di Masa Pandemi Covid-19. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 18(1), 154–165. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v18i1.4937>
- Rihlah, J., Rulyansah, A., Budiarti, R. P. N., & Authar, N. (2022). English is Fun: Pelatihan Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Indonesia Berdaya*, 3(3), 541–546. <https://doi.org/10.47679/ib.2022255>



- Salim, A. (2015). General Self-Confidence and Its Implication on Students' Achievement in Oral Presentation. *JEELS (Journal of English Education and Linguistics Studies)*, 2(2), 34–48. <https://doi.org/10.30762/jeels.v2i2.95>
- Simorangkir, I. M., Zaimar, Y. S., & Passandaran, Y. M. (2022). Kegiatan Fun English bagi Anak-anak di Panti Asuhan Ciangsana Bogor. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(2), 682–688. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i2.8324>