

Fun English with Games to Improve Competence Speaking English Students at SDIT Assalam Green School, Cileungsi, West Java

Lenny Solo¹, Yon A.E², Leroy Holman Siahaan^{3*}, Franscy⁴, Dini Hidayati⁵, Ika Chairiyani⁶, Yanti Rusmiati⁷, Iswandini Agustin⁸
Universitas Panca Sakti Bekasi

Corresponding Author: Leroy Holman Siahaan
leroyholmansiahaan@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Fun English, Speaking Competence, Student Motivation

Received : 15, December

Revised : 10, January

Accepted: 25, February

©2024 Solo, A.E, Siahaan, Franscy, Hidayati, Chairiyani, Rusmiati, Agustin, Ristiyana: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

Learning language will be easier to master when you are a child, but the current curriculum in Indonesia places English language lessons as additional content. So activities are needed to motivate children to learn English. This article aims to introduce English to elementary school students. In this activity, the service applies games to attract students' interest. The application of games is based on the consideration that children at this age still like to play and it will be easier to attract the attention of elementary school students through games. There were 150 community service participants at SDIT Assalam Green School with the theme. Fun English with Games. After this activity was carried out, information was obtained that 99.3% of students liked this activity, 96.6% stated that through game activities made students enthusiastic about learning English, 97.3% stated that this activity increased knowledge related to English, and 98.6% stated that this activity made students want to learn English. Thus it can be concluded that there is an increase in English language knowledge obtained by students at SDIT Assalam Green School.

Fun English with Game dalam Meningkatkan Kompetensi Berbicara Bahasa Inggris Siswa di SDIT Assalam Green School, Cileungsi, West Java

Lenny Solo¹, Yon A.E², Leroy Holman Siahaan³, Franscy⁴, Dini Hidayati⁵, Ika Chairiyani⁶, Yanti Rusmiati⁷, Iswandini Agustin⁸

Universitas Panca Sakti Bekasi

Corresponding Author: Leroy Solo leroyholmansiahaan@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Fun English, Kompetensi Berbicara, Motivasi Siswa

Received : 15, Desember

Revised : 10, Januari

Accepted : 25, Februari

©2024 Solo, A.E, Siahaan, Franscy, Hidayati, Chairiyani, Rusmiati, Agustin, Ristiyana: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Belajar Bahasa akan lebih mudah dikuasai saat berusia anak-anak, namun kurikulum di Indonesia saat ini menempatkan Pelajaran Bahasa Inggris sebagai muatan tambahan. Sehingga diperlukan kegiatan untuk memotivasi anak untuk belajar Bahasa Inggris. Artikel ini bertujuan untuk mengenalkan Bahasa Inggris ke siswa sekolah dasar. Dalam kegiatan ini pengabdian menerapkan permainan (games) untuk menarik minat siswa. Penerapan games didasarkan pada pertimbangan bahwa usia anak-anak masih gemar bermain dan akan lebih mudah menarik perhatian siswa sekolah dasar melalui games. Peserta pengabdian kepada masyarakat terdapat 150 siswa di SDIT Assalam Green School dengan mengusung tema . Fun English with Game. Setelah kegiatan ini dilakukan, diperoleh informasi bahwa 99,3% siswa menyukai kegiatan ini, 96.6% menyatakan bahwa melalui kegiatan permainan membuat siswa bersemangat belajar Bahasa Inggris, 97,3% menyatakan bahwa kegiatan ini menambah pengetahuan terkait Bahasa Inggris, dan 98,6% menyatakan kegiatan ini membuat siswa ingin belajar Bahasa Inggris. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pengetahuan bahasa inggris yang diperoleh siswa di SDIT Assalam Green School.

PENDAHULUAN

Alat yang digunakan dalam komunikasi tersebut yaitu bahasa. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa utama yang digunakan dalam komunikasi antar negara. Kemampuan berbahasa Inggris telah menjadi kompetensi yang cukup penting dalam era globalisasi yang semakin berkembang ini. Selain sebagai alat komunikasi lintas budaya, Bahasa Inggris juga diperlukan dalam banyak bidang, baik akademik maupun non-akademik.

Dalam era dimana teknologi menjadi keseharian masyarakat, Bahasa Inggris sangat diperlukan untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global. Hal ini dikarenakan banyaknya teknologi yang menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa utama dan dengan memiliki kompetensi Bahasa Inggris, akan menambah peluang bagi generasi muda untuk mendapatkan wawasan. Bahasa Inggris merupakan suatu bahasa yang paling banyak digunakan sebagai alat komunikasi secara internasional (Syatriana & Sakkir, 2020). Bagi beberapa negara, bahasa Inggris sudah menjadi bahasa kedua yang digunakan bersamaan dengan bahasa ibu. Dengan mengetahui pentingnya Bahasa Inggris, banyak orang mulai mempelajarinya bahkan menerapkannya. Menurut (Ismawarni, 2021), Bahasa Inggris telah menjadi bahasa ibu bagi 400 juta orang di dunia. Begitu pula di Indonesia. Sebagian orang mempelajarinya karena menyadari pentingnya Bahasa Inggris, sebagian lagi mempelajari Bahasa Inggris karena kebutuhan, dan sebagian lagi mempelajarinya karena terpengaruh oleh media sosial. Berlandaskan alasan-alasan tersebut, bisa diambil kesimpulan bahwa Bahasa Inggris sudah memiliki peran baik dalam pendidikan maupun kehidupan sosial masyarakat.

Sekolah dasar (SD) sebagai jenjang pendidikan awal bagi masyarakat memiliki peranan penting dalam membangun dan mengembangkan kemampuan dasar peserta didik. Hal ini juga berlaku pada kemampuan berkomunikasi. Fungsi pendidikan dasar menurut (Fatima et al., 2019) ialah pendidikan dasar mendidik peserta didik dengan dasar-dasar pendidikan yang akan dikembangkan lagi pada tingkat pendidikan selanjutnya. Hal ini dikarenakan pada dasarnya keberhasilan jenjang sekolah selanjutnya sangat dipengaruhi oleh keberhasilan saat mengikuti pendidikan dasar. Jadi, pengenalan Bahasa Inggris pada pendidikan dasar khususnya jenjang

Sekolah Dasar (SD) sangatlah penting untuk membentuk pengetahuan awal peserta didik dalam keterampilan Bahasa Inggris. Namun, pada peralihan kurikulum 2013, dalam Permendikbud Nomor 67 tahun 2013, Bahasa Inggris dihapuskan sebagai mata pelajaran wajib di jenjang sekolah dasar. Penghapusan mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan Bahasa Indonesia pada peserta didik terlebih dahulu sebelum mempelajari Bahasa asing (Hakim, 2014). Tujuan dari fenomena ini pada dasarnya baik untuk menumbuhkan identitas bangsa Indonesia pada anak-anak. Namun, hal ini berdampak pada kemampuan Bahasa Inggris peserta didik dimana penggunaan Bahasa Inggris pada masa sekarang sangat sering digunakan.

Banyak peserta didik yang pada jenjang sekolah menengah pertama sama sekali belum mengenal Bahasa Inggris. Hal ini juga membatasi peserta

didik dalam belajar dan berkomunikasi dengan masyarakat antar bangsa serta penggunaan teknologi yang mayoritas menjadikan Bahasa Inggris sebagai bahasa utama.

Dengan berjalannya waktu dan perubahan yang menyesuaikan dengan kondisi masyarakat, kebijakan ikut mengalami perubahan. Penerapan kurikulum merdeka ikut mendampingi proses adaptasi tersebut. Dalam kurikulum merdeka, Bahasa Inggris dijadikan mata pelajaran pilihan yang bagi sebagian daerah dijadikan sebagai muatan lokal dengan jam pelajaran paling banyak dua jam pelajaran atau tujuh puluh dua jam pelajaran per tahunnya (Rahayu, 2017)

Namun, mempelajari bahasa baru bukanlah hal yang mudah. Bahasa Inggris memiliki beberapa aspek yang berbeda dari Bahasa Indonesia, dari cara baca, pengucapan, dan penggunaan. Selain itu, penerapan Bahasa Inggris yang masih jarang diterapkan dalam komunikasi sehari-hari, membutuhkan kepercayaan diri peserta didik untuk menerapkannya. Padahal, pengaplikasian Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari merupakan salah satu cara untuk belajar Bahasa Inggris.

Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan di kelas merupakan salah satu cara untuk memfasilitasi siswa belajar dan menggunakan ekspresi bahasa Inggris. Selain itu, permainan merupakan salah satu teknik untuk menarik perhatian siswa sekaligus sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan. Singkatnya, permainan digunakan sebagai teknik belajar sambil bermain. Oleh karena itu, interaksi ini dapat membantu siswa memahami materi yang diberikan guru, dan siswa akan lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang nantinya juga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berlandaskan alasan pentingnya pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar Universitas Panca Sakti Bekasi mengadakan kegiatan pengenalan Bahasa Inggris dikemas dengan kegiatan yang menyenangkan. Usia peserta didik pada jenjang sekolah dasar merupakan usia emas untuk belajar dan bermain (Nurhadi, 2012). Melalui kegiatan Penerapan Fun English Games untuk Mengenalkan Bahasa Inggris bagi siswa SDIT Assalam Green School diharapkan peserta didik dapat mengenali dan mulai menyukai Bahasa Inggris. Sehingga peserta didik memiliki rasa penasaran dan kemauan untuk belajar lebih tentang Bahasa Inggris.

PELAKSANAAN DAN METODE

Pengabdian masyarakat ini merujuk pada pengenalan Bahasa Inggris untuk anak melalui permainan. Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini pada 2 November 2023 dan dilaksanakan secara luring. Adapun garis besar kegiatan dirancang dengan model permainan. Untuk memberikan pemahaman Kosakata Bahasa Inggris tentang *Animals* dan *Jobs* serta keterampilan berbicara siswa secara maksimal, maka pelaksanaan pengabdian ini menggunakan metode pembelajaran menyenangkan. Perancangan kegiatan ini dibagi menjadi beberapa tahap, antara lain :

(1) Tahap sosialisasi program : Pada tahap ini, flash card digunakan sebagai dasar pengetahuan tentang kosakata tentang hewan dan pekerjaan. (2) Diskusi interaktif : Pada tahap ini kegiatan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang bahasa Inggris tentang hewan dan pekerjaannya. (3) Tahap Demonstrasi pengenalan kosakata baru tentang hewan dan pekerjaan : Pada kegiatan ini kami mengajak siswa untuk mengulangi kata-kata yang telah dijelaskan sebelumnya. (4) Tahap Evaluasi : Untuk menilai keefektifan kegiatan, pada tahap akhir kami melakukan evaluasi berupa permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh pada Pengabdian kepada Masyarakat di SDIT Assalam Green School, yang dilaksanakan pada 2 November 2023. Diketahui hasil Penerapan Fun English Games bagi siswa SDIT Assalam Green School dilaksanakan secara luring serta berjalan baik, lancar dan tepat waktu. Saat kegiatan, pemateri mengawali kelas dengan pengetahuan kosakata Bahasa Inggris tentang animals dan jobs menggunakan flashcard. Pada hasil tahapan pertama anak memulai mengingat kosakata baru berkaitan dengan animals dan jobs, siswa akan diberikan clue berupa kalimat dalam Bahasa Inggris yang merupakan ciri atau karakter dari suatu hewan, kemudian siswa diminta untuk menebak hewan tersebut. Permainan ini memungkinkan siswa untuk berpikir secara logis dan kritis, sesuai clue yang diberikan oleh kakak mahasiswa. Di tahapan ketiga, rekan mahasiswa dan dosen universitas panca sakti Bekasi akan mengarahkan siswa untuk mengulangi kosakata bertema animals dan jobs, untuk melatih keterampilan menyimak, pronunciation dan daya ingat siswa. Di tahapan keempat, siswa diminta untuk mengisi teka teki silang sesuai pernyataan atau pertanyaan. Hal ini melatih keterampilan kosakata (vocabulary) dan ejaan (spelling).

Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran



Gambar 2. Kegiatan Pengajaran



Tabel 1. Hasil persepsi siswa terkait kegiatan yang dilakukan

No	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
1	Apakah kamu suka dengan kegiatan ini?	99,3%	0,7%
2	Apakah kegiatan ini membuat kamu bersemangat belajar Bahasa Inggris?	96,6%	3,4%
3	Apakah kegiatan ini menambah pengetahuan kamu terkait Bahasa Inggris?	97,3%	2,7%
4	Apakah ini membuatmu ingin belajar Bahasa Inggris lagi?	98,6%	1,4%

Dari table 1, diperoleh data bahwa 149 siswa atau 98,6% menyukai permainan dalam Bahasa Inggris; ada 145 siswa atau 96,6% menyatakan bahwa kegiatan permainan dalam Bahasa Inggris membuat siswa bersemangat untuk belajar Bahasa Inggris; 146 siswa atau 97,3% menyatakan bahwa kegiatan ini menambah pengetahuan siswa terkait Bahasa Inggris; dan 148 siswa atau 98,6% menyatakan kegiatan permainan dalam Bahasa Inggris ini membuat siswa ingin belajar Bahasa Inggris lagi. Peserta sangat antusias dalam mengikuti permainan-permainan yang difasilitasi oleh Pengisi acara, hal ini dapat dilihat dari antusias peserta saat bermain. Tentunya melalui permainan ini peserta juga belajar dan mengenal dasar-dasar bahasa Inggris, terkait penyusunan dan penggunaan kalimat, serta kosa kata dasar

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan paparan pada bagian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Belajar Bahasa Inggris akan menyenangkan apabila diajarkan dengan media dan metode yang tepat. Dengan penerapan permainan akan membuat pembelajaran Bahasa Inggris menjadi menyenangkan dan membuat siswa menyukai dan termotivai belajar Bahasa Inggris. Adanya perkembangan jaman dan teknologi yang massive, tidak menghalangi guru dan siswa untuk belajar Bahasa asing, mengingat Bahasa Inggris adalah Bahasa asing yang paling banyak digunakan sebagai alat komunikasi internasional di Sebagian besar negara di dunia. Dampak penggunaan game dalam pembelajarn juga dapat memfasilitasi siswa dalam memahami dalam kosakata, kalimat kunci, dan pengulangan percakapan singkat. Hal ini akan membantu siswa untuk membaca, menceritakan sebuah

cerita dan berinteraksi dengan orang lain, dan yang penting aspek perkembangan bahasa lisan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SDIT As-Salam Islamic Green School, Cileungsi, Jawa Barat, atas sambutan hangat dan dukungannya sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Juga kepada Dr. Yon A.E, M.Pd yang telah memimpin kegiatan ini. Dr. Franscy, M.Pd selaku perwakilan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Panca Sakti Bekasi yang telah mendampingi kegiatan ini. Dr. Leroy Holman Siahaan, M.Pd sebagai pembimbing dalam penulisan artikel. Kepada Lenny Solo, S.S., M.Hum, Dini Hidayati S.Pd., M.Pd, Iswandini Agustin, S.KM., M.Pd, Yanti Rusmiati, S.Pd., M. Pd, Subadar M.Pd, Syamsi Edi, M.Pd., Tiara Dian Sari, M.Pd, Rini Septa Anggraini, M.Pd., Heri Wardana, M.Pd, dan Ika Chairiyani S.Pd., M.Pd selaku dosen. Serta mahasiswa Aprilia Ristiyana, Novi Andriani, Rahmawati Junita, Sandila Ramadhani, dan Hanum Maulida program studi Pendidikan Bahasa Inggris yang telah membantu mengkoordinasikan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., Priatna, D. C., & Prihatminingtyas, B. (2019). Pembelajaran bahasa inggris melalui media game pada panti asuhan al maun di desa ngajum. *Seminar Nasional Sistem Informasi, September, 1725-1739*.
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=7&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiK5J6b15bmAhXWb30KHc5hCSkQFjAGegQIBxAC&url=https%3A%2F%2Fjurnalfti.unmer.ac.id%2Findex.php%2Fsenasif%2Farticle%2Fdownload%2F235%2F195&usg=AOvVaw14YR10ApULDdigQK9bXEV>
- Hakim, avansa naufal. (2014). *Using English Mingling Games To Improve the Speaking*.
- Ismawarni, N. Q. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Learning Community dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Menulis Siswa Kelas VII MTSN Tarakan. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(3), 146-155.
- Nasir, M. (2012). Pengaruh Penggunaan Metode Fun Game Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa MAN Yogyakarta 1 Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).

- Rahayu, W. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME KOSAKATA BAHASA INGGRIS. *Journal of Professional Nursing*, 17(2011), 31-35.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.025><http://delivery.acm.org/10.1145/2490000/2484486/p1-bellotti.pdf?ip=218.104.71.166&id=2484486&acc=NO>
RULES&key=BF85BBA5741FDC6E.A4F9C023AC60E700.4D4702B0C3E38B35.4D4702B0C3E38B35&__acm__=1559114231_4422d168b
- Syatriana, E., & Sakkir, G. (2020). Implementing Learning Model Based on Interactive Learning Community for Efl Students of Muhammadiyah University. *ELT Worldwide: Journal of English Language Teaching*, 7(1), 24.
<https://doi.org/10.26858/eltww.v7i1.12518>
- Sya, M. F. (2022). Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode English Is Fun di Sekolah Dasar. *KARIMAH TAUHID*, 1(3), 352-356.
- Rihlah, J., Rulyansah, A., & Budiarti, R. P. N. (2022). English is Fun: Pelatihan Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Indonesia Berdaya*, 3(3), 541-546.