



PENGABDIAN PROGRAM FUN ENGLISH DAY UNTUK SISWA SDN 2 WAY DADI SUKARAME

Lilis Sholihah¹⁾, Novita Nurdiana²⁾, Dian Shafwati³⁾, Cucu Sutarsyah⁴⁾, Diana Shalma⁵⁾, Muhammad Ghifachry Ardiansyah⁶⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾⁵⁾⁶⁾ Universitas Lampung

E-mail: lilissholihah@fkip.unila.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SDN 2 Way Dadi, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung, dengan peserta siswa kelas IV–VI. Tujuannya untuk meningkatkan minat dan kemampuan dasar Bahasa Inggris siswa melalui pendekatan pembelajaran menyenangkan (*Fun Learning*) dalam kegiatan *English Day*. Berdasarkan observasi, siswa masih kesulitan mengingat kosakata dan menggunakan Bahasa Inggris karena metode pembelajaran yang monoton. Oleh sebab itu, kegiatan ini dirancang melalui berbagai aktivitas interaktif seperti permainan edukatif, *flashcards*, kuis, *Who am I?* dan acak gambar. Kegiatan meliputi pembukaan, pre-test, pembelajaran inti, kerja kelompok melalui LKPD, dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan motivasi, partisipasi, serta kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan kosakata Bahasa Inggris. Suasana belajar yang aktif dan kolaboratif membuktikan bahwa pendekatan *Fun Learning* efektif diterapkan di sekolah dasar.

Kata kunci: *Fun Learning, English Day, Siswa Sekolah Dasar, Pembelajaran Bahasa Inggris*

Abstract

This community service activity was conducted at SDN 2 Way Dadi, Sukarame District, Bandar Lampung City, involving upper-grade students (grades IV–VI). The program aimed to improve students' interest and basic English skills through a Fun Learning approach in an English Day activity. Based on initial observations, students struggled to recall and use English vocabulary due to monotonous and limited practice methods. Therefore, the activity was designed with various engaging activities such as educational games, flashcards, quizzes, Who am I? and picture-matching exercises. The implementation included an opening session, a pre-test, the main Fun Learning lessons, group tasks using LKPD worksheets, and a post-test. The results showed significant improvement in students' motivation, participation, and vocabulary mastery. The lively and collaborative learning atmosphere proved that the Fun Learning approach is effective for teaching English at the elementary school level.

Keywords: *Fun Learning, English Day, English Learning, Elementary Students*

I. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikuasai oleh siswa sejak usia sekolah dasar. Menurut Hu dan Alsagoff pengenalan Bahasa Inggris sejak sekolah dasar memberikan dasar yang kuat bagi peserta didik untuk mengembangkan kompetensi komunikatif serta kesadaran global (Xinyu & Alsagoff, 2016). Husna, Fitriani, dan Marzuki (2022) menyatakan bahwa Bahasa Inggris telah menjadi bahasa global sehingga pengajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar sangat penting sebagai persiapan kebutuhan akademik dan profesional di masa depan. Hal ini menunjukkan bahwa pengajaran Bahasa Inggris di usia dini tidak hanya membangun kemampuan



bahasa, tetapi juga kesiapan untuk berpartisipasi dalam masyarakat internasional. Penguasaan Bahasa Inggris sejak dini dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan komunikasi global, memperluas wawasan, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam berinteraksi lintas budaya.

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi di SDN 2 Way Dadi Sukarame, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosakata Bahasa Inggris sederhana. Kendala tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan waktu pembelajaran yang hanya sekitar 70 menit per minggu, metode pengajaran yang masih bersifat konvensional, dan kurangnya penggunaan media yang menarik. Siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Kondisi ini menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan agar siswa dapat belajar dengan suasana yang aktif dan antusias.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk diterapkan adalah *Fun Learning*, yaitu pembelajaran yang mengutamakan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan menggabungkan permainan edukatif, aktivitas visual, dan kerja kelompok. Menurut Amalia dan Amelia penerapan unsur *gamification* dan aktivitas menyenangkan dalam kelas Bahasa Inggris terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta efektivitas belajar siswa usia 5–12 tahun karena mereka merasa belajar sambil bermain (Amalia & Amelia, 2025). Hanim dan Wahyuningsih juga menegaskan bahwa kegiatan permainan edukatif seperti *picture guessing*, *Simon Says*, atau *word puzzles* dapat membuat siswa lebih berani berbicara dan aktif berpartisipasi dalam interaksi kelas (Hanim & Wahyuningsih, 2024). Selain itu, Sari menemukan bahwa kegiatan kerja kelompok dalam pembelajaran kosakata membantu siswa memahami makna kata lebih cepat dan memperkuat ingatan melalui diskusi serta kolaborasi antarteman (Sari, 2023). Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan lebih mudah memahami kosakata, berani berbicara, serta aktif berinteraksi dalam Bahasa Inggris.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tim pengabdian dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP Universitas Lampung melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "*Program Fun Learning English Day untuk Siswa SDN 2 Way Dadi Sukarame*". Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan kemampuan dasar Bahasa Inggris siswa melalui berbagai aktivitas interaktif dan kontekstual. Dengan adanya program ini, diharapkan dapat tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris secara lebih bermakna.

II. METODE

Kegiatan pengabdian ini merupakan bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat, yang dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas IV–VI SDN 2 Way Dadi Sukarame, Kota Bandar Lampung. Jumlah peserta kegiatan sekitar 20 siswa.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Pendekatan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif dan komunikatif dengan menekankan prinsip *Fun Learning*. Siswa dilibatkan secara aktif dalam setiap

aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman Bahasa Inggris secara menyenangkan.

2. Tahap Persiapan

Pada tahap ini tim pengabdian melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa. Selanjutnya dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah mengenai waktu pelaksanaan, materi yang sesuai, serta penyediaan sarana dan prasarana kegiatan. Tim pengabdian juga menyiapkan bahan ajar, media pembelajaran seperti *flashcards*, presentasi interaktif (*PowerPoint*), serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

3. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan selama satu hari dalam bentuk *Fun Learning English Day*. Pelaksanaan dimulai dengan sambutan dari pihak sekolah dan tim pengabdian sebagai pembuka kegiatan. Setelah itu, siswa diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Pada kegiatan inti, pembelajaran dilakukan dengan metode *Fun Learning* melalui berbagai kegiatan menarik seperti:

- a) *Drilling vocabulary* untuk memperkuat ingatan siswa terhadap kosakata dasar.
- b) Permainan edukatif “Who am I?” dan tebak gambar untuk melatih kemampuan berpikir serta berbicara.
- c) Penggunaan *flashcards* dan *PowerPoint* interaktif untuk memperkaya pengalaman visual siswa.
- d) Kegiatan mengelompokkan gambar dan kata secara berkelompok untuk menumbuhkan kerja sama dan komunikasi antar siswa. Siswa tampak antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan, menunjukkan interaksi yang positif dan suasana belajar yang menyenangkan.

4. Tahap Evaluasi

Pada akhir kegiatan, siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah mengikuti seluruh rangkaian aktivitas. Selain itu, tim pengabdian juga melakukan observasi terhadap tingkat antusiasme, partisipasi, dan kerja sama siswa selama kegiatan berlangsung. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata dan keberanian siswa menggunakan Bahasa Inggris secara lisan.



Gambar 1. Diagram pelaksanaan kegiatan



Khalayak sasaran dan durasi kegiatan ini ditujukan bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap awal pembelajaran Bahasa Inggris. Seluruh kegiatan dilaksanakan dalam satu hari penuh, sedangkan tahap persiapan, koordinasi, dan penyusunan laporan dilakukan selama kurang lebih dua bulan.

Dengan pelaksanaan kegiatan melalui tahapan di atas, diharapkan program *Fun Learning English Day* dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kemampuan dasar Bahasa Inggris siswa sekolah dasar dan menjadi model kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di sekolah lainnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta kegiatan pengabdian ini adalah siswa kelas IV, V, dan VI SDN 2 Way Dadi Sukarame, Kota Bandar Lampung, dengan jumlah sekitar 20 siswa. Seluruh siswa mengikuti kegiatan *Fun Learning English Day* secara aktif dari awal hingga akhir. Kegiatan diawali dengan sambutan dari pihak sekolah dan tim pengabdian, yang bertujuan memperkenalkan program serta memotivasi siswa agar berpartisipasi dengan antusias.

Pada awal kegiatan, dilakukan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris dasar. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki keterbatasan dalam mengingat dan menggunakan kosakata sederhana, serta kurang percaya diri untuk berbicara dalam Bahasa Inggris. Hal ini sesuai dengan kondisi awal yang telah diobservasi sebelumnya, di mana pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah masih terfokus pada hafalan dan penerjemahan tanpa banyak aktivitas interaktif.

Selanjutnya, kegiatan inti dilaksanakan dengan pendekatan *Fun Learning* yang menekankan pengalaman belajar yang menyenangkan. Siswa diajak untuk mengenali dan menggunakan kosakata melalui berbagai aktivitas seperti permainan edukatif “Who am I?”, tebak gambar, *drilling vocabulary*, dan aktivitas mengelompokkan kata dengan gambar. Media pembelajaran seperti *flashcards* dan presentasi interaktif berbasis PowerPoint sangat membantu dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman visual mereka terhadap kosakata yang diajarkan.

Selama kegiatan berlangsung, suasana kelas terlihat sangat hidup dan kondusif. Siswa tampak antusias dan tidak ragu untuk berpartisipasi. Mereka saling bekerja sama dalam kelompok saat mengerjakan LKPD, dan menunjukkan keberanian untuk berbicara serta mengemukakan pendapat menggunakan Bahasa Inggris sederhana. Aktivitas yang bersifat permainan dan kompetitif membuat siswa lebih fokus dan bersemangat dalam belajar. Guru pendamping juga berperan aktif dalam membantu jalannya kegiatan dan memberikan dukungan kepada siswa yang masih kurang percaya diri.

Pada akhir kegiatan, diberikan *post-test* untuk mengukur sejauh mana peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan. Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan hasil *pre-test*. Siswa lebih mampu mengenali kosakata dengan cepat, memahami maknanya, serta menggunakannya dalam konteks yang sesuai. Selain itu, tingkat partisipasi siswa meningkat secara nyata, bahkan siswa yang semula pasif menjadi lebih aktif berinteraksi dan menjawab pertanyaan dalam Bahasa Inggris.

Secara umum, kegiatan *Fun Learning English Day* berhasil menciptakan suasana belajar yang positif dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dan aktivitas interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta

mengurangi rasa takut siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan prinsip *active learning* yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dapat memperkuat pemahaman dan retensi siswa terhadap materi.

Tabel berikut menggambarkan hasil perbandingan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* siswa yang mengikuti kegiatan *Fun Learning English Day*:

Tabel. 1 Descriptive Statistics

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test	45	80	61,5	9,20
Post-test	70	100	86,3	7,45

Berdasarkan hasil pada Tabel 1, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata dari 61.5 pada saat *pre-test* menjadi 86.3 pada *post-test*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan *Fun Learning* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dan motivasi belajar siswa.

Selain hasil kuantitatif tersebut, pengamatan selama kegiatan juga menunjukkan perubahan sosial dan perilaku siswa. Mereka menjadi lebih aktif, bekerja sama dengan teman sekelompok, serta menunjukkan sikap antusias dalam mengikuti kegiatan. Hal ini menandakan munculnya kesadaran baru bahwa belajar Bahasa Inggris dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Dengan demikian, kegiatan *Fun Learning English Day* tidak hanya memberikan peningkatan akademik, tetapi juga membentuk karakter positif seperti keberanian, kerja sama, dan rasa percaya diri pada siswa. Program ini dapat dijadikan model pembelajaran alternatif yang aplikatif untuk diterapkan di sekolah dasar lain guna menciptakan transformasi pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih bermakna.

Diskusi

Hasil pelaksanaan kegiatan *Fun Learning English Day* menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis pengalaman dan aktivitas mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris. Temuan ini sejalan dengan pandangan Cameron yang menyatakan bahwa anak-anak belajar bahasa asing lebih efektif ketika mereka berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang bersifat konkret dan menyenangkan (Cameron, 2001). Selain itu, pendekatan *Fun Learning* yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar sejalan dengan konsep *learner-centered approach* sebagaimana dijelaskan oleh Brown di mana keterlibatan emosional dan sosial siswa berperan penting dalam proses akuisisi bahasa (Brown, 2007).

Dari perspektif sosial, kegiatan ini juga mendorong terbentuknya perubahan perilaku positif di kalangan siswa, terutama dalam hal keberanian berbicara dan kemampuan bekerja sama. Hal ini mencerminkan terjadinya transformasi sosial dalam konteks pendidikan dasar, di mana siswa mulai membangun rasa percaya diri serta kesadaran akan pentingnya komunikasi lintas bahasa. Pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan partisipatif juga memperkuat nilai-nilai sosial seperti kerja sama dan empati, sebagaimana ditegaskan oleh Richards bahwa kegiatan komunikasi kelompok mampu mengembangkan aspek afektif sekaligus linguistik peserta didik (Richards, 2006).

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kompetensi bahasa, tetapi juga pada pembentukan karakter dan sikap belajar siswa yang lebih positif. Hasil ini mendukung gagasan Harmer bahwa pembelajaran yang berpusat pada pengalaman dan interaksi nyata dapat meningkatkan efektivitas serta makna



proses belajar (Harmer, 2007). Pendekatan *Fun Learning* yang diterapkan dalam kegiatan ini dapat menjadi model pembelajaran alternatif yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam satu kesatuan kegiatan belajar yang utuh dan menyenangkan.

IV. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “*Program Fun Learning English Day untuk Siswa SDN 2 Way Dadi Sukarame*” telah dilaksanakan dengan baik dan berjalan sesuai rencana. Kegiatan ini mendapat dukungan penuh dari pihak sekolah serta antusiasme yang tinggi dari para siswa. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan partisipasi aktif dan semangat belajar yang tinggi dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan hasil evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test*, terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata dasar Bahasa Inggris serta meningkatnya kepercayaan diri mereka dalam berkomunikasi secara sederhana. Pendekatan *Fun Learning* terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang positif dan mengurangi kejenuhan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar memahami kosakata, tetapi juga berlatih bekerja sama, berani berbicara, dan menikmati proses belajar itu sendiri.

Sebagai tindak lanjut, diharapkan kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkelanjutan dengan dukungan guru dan pihak sekolah. Guru diharapkan dapat menerapkan pendekatan *Fun Learning* dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari agar pembelajaran Bahasa Inggris semakin menarik dan bermakna. Selain itu, model kegiatan ini dapat dijadikan referensi untuk diterapkan di sekolah dasar lainnya di wilayah Bandar Lampung dan sekitarnya.

DAFTAR REFERENSI

- Amalia, N., and R. Amelia. “A Systematic Literature Review on the Use of Gamification in English Language Teaching for Young Learners.” *Asian Journal of Science Education and Development (AJOSSED)* 3, no. 1 (2025): 45–58. Research Synergy Press.
- Brown, H. Douglas. *Principles of Language Learning and Teaching*. 5th ed. New York: Pearson Education, 2007.
- Cameron, Lynne. *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
- Harmer, Jeremy. *The Practice of English Language Teaching*. 4th ed. London: Pearson Longman, 2007.
- Hu, Xinyu, and Lubna Alsagoff. “The Importance of English in Primary School Education in China: Perceptions of Students.” *Multilingual Education* 6, no. 6 (2016). <https://doi.org/10.1186/s13616-016-0026-0>.
- Husna, Nurul, Siti Sarah Fitriani, and A. Gani Marzuki. “The Importance of English Subjects at the Primary Level: Stakeholders’ Perceptions.” *Studies in English Language and Education* 9, no. 1 (2022): 1–14. <https://doi.org/10.24815/siele.v9i1.36642>.