

Received: April 2023	Accepted: Mei 2023	Published: Juli 2023
Article DOI: <a href="http://dx.doi.org/10.24903/jam.v7i02.2380">http://dx.doi.org/10.24903/jam.v7i02.2380</a>		

## **Penerapan Fun English Games untuk Mengenalkan Bahasa Inggris bagi siswa SD di Korwil 02 - Piyungan**

*Ratri Nur Hidayati*

*Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta*

[ratri.nh@pbi.uad.ac.id](mailto:ratri.nh@pbi.uad.ac.id)

*Iin Inawati*

*Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta*

[iin.inawati@mpbi.uad.ac.id](mailto:iin.inawati@mpbi.uad.ac.id)

*Naurah Hasna Iftinan*

*Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta*

[naurah1800004101@webmail.uad.ac.id](mailto:naurah1800004101@webmail.uad.ac.id)

### **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*. Permainan yang diterapkan ada 4 jenis yaitu: *Whispering Game*, *Pos Guessing Game*, *Pos Run Puzzle*, dan *Post Crossword*. Kegiatan ini melibatkan 2 (dua) dosen Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Ahmad Dahlan dengan kepakaran bidang Pengajaran Bahasa Inggris untuk anak dan dibantu 5 (lima) orang mahasiswa. Sedangkan pesertanya adalah 360 siswa kelas III dan IV dari 7 (tujuh) Sekolah Dasar yang tergabung dalam Gugus 02 Korwil Piyungan, yaitu: SD Bintaran, SD Klenggotan, SD Payak, SD Kabregan, SD Jombor, SD Jolosutro, dan SD Kaligatuk. Setelah kegiatan ini dilakukan, diperoleh informasi bahwa 97% siswa menyukai kegiatan ini, 96.5% menyatakan bahwa melalui kegiatan permainan membuat siswa bersemangat belajar Bahasa Inggris, 97% menyatakan bahwa kegiatan ini menambah pengetahuan terkait Bahasa Inggris, dan 94% menyatakan kegiatan ini membuat siswa ingin belajar Bahasa Inggris. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pengetahuan yang diperoleh mitra (dalam hal ini siswa) melalui kegiatan ini.

**Kata Kunci:** fun English, game, anak-anak

## **Pendahuluan**

Pesatnya perkembangan teknologi menciptakan gaya hidup baru bagi masyarakat di seluruh dunia. Fenomena ini menjadi suatu sarana adaptasi baru yang mendorong masyarakat untuk lebih terbuka dalam bersosialisasi dengan masyarakat dalam negeri maupun luar negeri. Alat yang digunakan dalam komunikasi tersebut yaitu bahasa. Menurut Roinah (2022), 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 (Sutiyono, 2014). 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 EF (2020), 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 Ali (2009) 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 (Lie, 2022). 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 (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

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.

Berlandaskan alasan pentingnya pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar dan demi langkah awal menjalankan kurikulum merdeka, Gugus Jolosutro bekerja sama dengan Universitas Ahmad Dahlan 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 SD di Gugus 02 Korwil Piyungan diharapkan peserta didik dapat mengenali dan mulai menyukai Bahasa Inggris. Sehingga peserta didik memiliki rasa penasaran dan kemauan untuk belajar lebih tentang Bahasa Inggris.

### **Metode**

Salah satu permasalahan yang urgen yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar ialah kurangnya proporsi pembelajaran Bahasa Inggris sebagai mata Pelajaran wajib di dalam kurikulum. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan melalui pengabdian masyarakat ini ialah pengenalan Bahasa Inggris untuk anak melalui permainan. Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini pada bulan Oktober 2022, selama 200 menit dan dilaksanakan secara luring.

Adapun garis besar kegiatan dirancang dengan model permainan. Pemteri yang terlibat dalam kegiatan ini adalah 2 orang dosen Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Ahmad Dahlan sesuai latar belakang keilmuan dan bidang pengajarannya dan 5 orang mahasiswa. Masing-masing dosen memiliki peran sebagai pemateri dalam kegiatan ini. Mahasiswa berperan membantu sebagai tim teknis permainan, pengkondisian siswa dan mengurus hal-hal yang bersifat administratif. Tim bermitra langsung dengan tujuh sekolah dasar yang tergabung dalam Gugus 02 Korwil Piyungan, yaitu SD Bintaran, SD Klenggotan, SD Payak, SD Kabregan, SD Jombor, SD Jolosutro, dan SD Kaligatuk Siswa dan terdiri dari siswa kelas III dan IV. Kegiatan yang berlangsung di Aula Gedung TPA As Salam Ngijo – Jombor ini menghadirkan 360 siswa Sekolah Dasar.

### **Hasil dan Pembahasan**

Penerapan Fun English Games bagi siswa Sekolah Dasar di Gugus 02 Korwil Piyungan dilaksanakan secara luring serta berjalan baik, lancar dan tepat waktu. Saat kegiatan, pemateri mengawali kelas dengan games ringan sebelum memasuki games utama. Bertemakan *Wild Animal*, materi disampaikan dengan dikemas dalam empat permainan yang terbagi kedalam empat pos, yaitu Pos *Whispering Game*, Pos *Guessing Game*, Pos *Run Puzzle*, dan Post *Crossword*. Masing-masing pos akan di handle oleh 1 mahasiswa, dan 2 pos dihandle oleh 1

dosen. Tema *Wild Animal* diambil mengingat masa anak-anak senang dengan hewan, baik hewan peliharaan maupun jenis hewan yang lain. Pada pos *Whispering Game*, siswa akan dibisikkan frase dan kalimat, kemudian diminta untuk membisikkan ke teman satu kelompok, sampai semua mendapat giliran, dan yang paling akhir akan mengucapkan yang didengarnya, apakah masih sama dengan frasa atau kalimat yang dibisikkan sejak awal. *Game* ini dipilih untuk melatih keterampilan menyimak, *pronunciation* dan daya ingat siswa. Pada pos *Guessing Game*, 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. Pos berikutnya, yaitu pos *Run Puzzle*, siswa diminta untuk berlari kemudian menyusun *puzzle* yang disediakan. Kegiatan ini menstimulasi siswa untuk berpikir secara logis. Pos ke 4, *Crossword*, siswa diminta untuk mengisi teka teki silang sesuai pernyataan atau pertanyaan. Hal ini melatih keterampilan kosakata (*vocabulary*) dan ejaan (*spelling*).

Tabel 1 hasil persepsi siswa terkait kegiatan yang dilakukan

No	Pernyataan	Setuju	Tidak setuju
1	Apakah kamu suka dengan kegiatan ini?	97%	2,89%
2	Apakah kegiatan ini membuat kamu bersemangat belajar Bahasa Inggris?	96,5%	3,2%
3	Apakah kegiatan ini menambah pengetahuan kamu terkait Bahasa Inggris?	97%	2,7%
4	Apakah ini membuatmu ingin belajar Bahasa Inggris lagi?	94%	4%

Dari table 1, diperoleh data bahwa 350 siswa atau 97% menyukai permainan dalam Bahasa Inggris; ada 348 siswa atau 96,5% menyatakan bahwa kegiatan permainan dalam Bahasa Inggris membuat siswa bersemangat untuk belajar Bahasa Inggris; 350 siswa atau 97% menyatakan bahwa kegiatan ini menambah pengetahuan siswa terkait Bahasa Inggris; dan 340 siswa atau 94 % 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. Dapat disimpulkan bahwa pengetahuan mitra meningkat dengan adanya kegiatan ini.

### **Simpulan 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.

### **Daftar Pustaka**

- Ali, M. (2009). Pendidikan untuk pembangunan nasional: menuju bangsa Indonesia yang mandiri dan berdaya saing tinggi. Grasindo.
- ef.co.id. (2020) Pentingnya Belajar Bahasa Inggris untuk Masa Depan. Diakses pada 19 Agustus 2023, dari <https://www.ef.co.id/englishfirst/kids/blog/pentingnya-belajar-bahasa-inggris-untuk-masa-depan/>
- Lie, Anita. (2023). Bahasa Inggris dalam Kurikulum SD. Diakses pada 19 Agustus 2023, dari <https://www.kompas.id/baca/opini/2023/04/26/bahasa-inggris-dalam-kurikulum-sd> .
- Nurhadi, A. (2012). Teaching English to Young Learners (Pengajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini). Educate, 1(1).
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 7174-7187.
- Roinah, R. (2022). Penggunaan Bahasa Inggris Pada Masyarakat Ekonomi Asean Di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Cakrawala Ilmiah, 1(12), 3625-3634.
- Sutiyono, A. (2014). Model Pengembangan Bahan Ajar untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar di Bandar Lampung (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).