

Program Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Dengan Pendekatan *Active And Fun Learning* Bagi Siswa Sekolah Dasar

¹Herwin Tri Ananda,²Safiruddin Al Baqi

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

¹herwintananda@gmail.com,²albaqi@iainponorogo.ac.id

Kilas Artikel

Volume 1 Nomor 2

Agustus 2021

DOI:xxx/ejpm.v%i%.xxxx

Article History

Submission: 22-08-2021

Revised: 23-08-2021

Accepted: 24-08-20221

Published: 26-08-2021

Kata Kunci:

Active and Fun Learning,
Bahasa Inggris, Siswa
Sekolah Dasar

Keywords:

Active and Fun Learning,
Elementary Students, English

Korespondensi:

Herwin Tri Ananda

herwintananda@gmail.com

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang dipelajari pada semua jenjang pendidikan. Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa aktif belajar dan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar dengan pendekatan *active and fun learning*. Pengabdian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*, dimana seluruh siswa kelas V SD N 1 Grogol yang berjumlah 13 siswa menjadi kelas eksperimen. Pelaksanaan pengabdian terdiri dari tiga tahapan, yakni *pretest*, kegiatan belajar mengajar (*treatment*), dan *posttest*. Nilai *mean* dari hasil *pretest* diperoleh sebesar 52.31 dan *posttest* sebesar 83.46. Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 ($p < 0.05$). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan pendekatan *active and fun learning* dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa kelas V di SD N 1 Grogol.

Abstract

English is a foreign language that is learned at all levels of education. Fun learning methods can make students active in learning and communicating in English. The aim of this program is to improve English skills for elementary students with an active and fun learning approach. This program used experimental method with one group pretest-posttest design, where all 13 students in fifth grade of SD N 1 Grogol are assigned to the experimental class. The implementation of this program consists of three stages, namely pretest, teaching and learning activities (treatment), and posttest. The mean score as the results of the pretest was 52.31 and the posttest was 83.46. The paired sample t-test showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). These results indicate that there is an effect of using an active and fun learning approach in improving the English skills of fifth grade students at SD N 1 Grogol.

1. PENDAHULUAN

Kurikulum memiliki kedudukan yang penting dalam seluruh proses pendidikan, sebab ia berfungsi sebagai arah dan pedoman dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Tanpa adanya kurikulum yang terprogram, maka pendidikan tidak akan berjalan lancar serta tidak ada yang mengendalikan jalannya proses pendidikan. Istilah kurikulum



diartikan dengan makna yang berbeda-beda oleh para ahli. Menurut Ronald C. Doll¹, kurikulum sekolah ialah muatan proses, baik formal maupun informal yang diperuntukkan bagi pelajar untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman, mengembangkan keahlian dan mengubah apresiasi sikap dan nilai dengan bantuan sekolah. Berbeda dengan Maurice Dulton yang berpendapat bahwa kurikulum dipahami sebagai pengalaman-pengalaman yang didapatkan oleh pembelajar dibawah naungan sekolah². Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, sehingga terjadi perubahan dan perkembangan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan pendidikan dan pembelajaran. Kurikulum pendidikan di Indonesia kerap kali mengalami perubahan. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik.

Bahasa Inggris dianggap penting untuk tujuan ilmu pengetahuan, teknologi, budaya, serta kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi internasional. Pengajaran Bahasa Inggris sejak dini kepada anak memiliki berbagai manfaat. Semakin dini anak mempelajari Bahasa Inggris, maka akan semakin mudah bagi anak memahami bahasa tersebut. Senada dengan hal ini, sebelum usia 10 tahun, daya pikir anak lebih lentur sehingga anak lebih mudah mempelajari sebuah bahasa yang akan berpengaruh pada penguasaan bahasa tersebut³. Sehingga masa pengenalan bahasa Inggris di tingkat SD dipandang sebagai pondasi awal agar selanjutnya para siswa tetap termotivasi untuk mengeksplorasi dan menggali lebih dalam kemampuan Bahasa Inggris mereka pada jenjang berikutnya.

Musliar Kasim, selaku Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengatakan⁴, mata pelajaran Bahasa Inggris ditiadakan untuk siswa SD karena untuk memberi waktu kepada para siswa dalam memperkuat kemampuan bahasa Indonesia sebelum mempelajari bahasa asing. Mata pelajaran Bahasa Inggris tidak akan lagi dimuat dalam kurikulum wajib untuk siswa sekolah dasar (SD) yang akan diberlakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun ajaran 2013-2014. Ia menegaskan bahwa aturan ini harus diikuti oleh semua sekolah.

2. METODE

Metode ABCD (*Asset Based Community Development*)

Kegiatan Kuliah Pengabdian Masyarakat ini menggunakan pendekatan ABCD (*Asset Based Community Development*), dimana pendekatan ini memanfaatkan asset dan potensi yang dimiliki oleh komunitas masyarakat. Dalam hal ini, komunitas masyarakat yang dimaksud ialah sebuah Sekolah Dasar di Desa Grogol, yakni SD N 1 Grogol. Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) merupakan salah satu bentuk pendidikan pada

¹ Dr. Anda Juanda, *Landasan Kurikulum Dan Pembelajaran: Berorientasi Kurikulum 2006 Dan Kurikulum 2013*, June 2014 (Margahayu Raya Bandung: CV. Confident, n.d.), 2.

² Dr. R. Masykur, M.Pd, *Teori dan Telaah Pengembangan Kurikulum*, September 2019 (Bandar Lampung: CV. Anugrah Utama Raharja, 2019), 13.

³ Luh Ketut Sri Widhiasih Anak Agung Putri Maharani, "Respon Siswa Terhadap Umpan Balik Guru Saat Pelajaran Bahasa Inggris Di SD Saraswati 5 Denpasar" 05 (September 2016): 89.

⁴ Kompas Cyber Media, "Bahasa Inggris Akan Dihapus dari Kurikulum SD," KOMPAS.com, October 11, 2012, <https://edukasi.kompas.com/read/2012/10/11/11404612/~Edukasi~News>.



jenjang pendidikan dasar dalam jalur pendidikan formal di Indonesia⁵. Pada usia ini anak memerlukan bimbingan sistematis dan sistemik guna membangun pengetahuannya. Oleh karena itu, peran pendidikan di SD/MI sangatlah strategis bagi pengembangan kecerdasan dan kepribadian anak.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pengabdian

Pada minggu pertama KPM, langkah awal yang dilakukan yakni bersilaturahmi ke rumah Kepala Desa guna meminta izin akan melaksanakan Kuliah Pengabdian Masyarakat di lingkungan Desa Grogol sekaligus mendapat pengarahan terkait program kerja yang akan dilaksanakan. Selain itu, demi lancarnya kegiatan KPM, peneliti juga meminta izin kepada Satgas *Covid-19* desa Grogol, sebab agenda KPM dilaksanakan pada masa PPKM Darurat dan sedang diberlakukan *lockdown* wilayah di Desa Grogol. Langkah selanjutnya yaitu bersilaturahmi ke rumah Kepala Sekolah SD N 1 Grogol untuk menggali sebanyak-banyaknya informasi terkait bagaimana pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, jumlah guru dan siswa, serta bagaimana sekolah menanggapi adanya kebijakan penghapusan mata pelajaran Bahasa Inggris bagi Sekolah Dasar yang diterapkan di SD N 1 Grogol. Berdasarkan data yang diperoleh dan dengan berbagai saran dan masukan dari Kepala Desa Grogol dan Kepala SD N 1 Grogol, maka peneliti memutuskan untuk melaksanakan program kerja yang bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris bagi para siswa di SDN 1 Grogol melalui pendekatan *active and fun learning*, dengan sampel yang digunakan yakni seluruh siswa kelas 5 SD N 1 Grogol.



Gambar 1. Kegiatan pelaksanaan Kelas

⁵ Dr Udin S Winataputra, "Landasan Pendidikan Sekolah Dasar," n.d., 14.



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

Pertemuan ke-dua dilaksanakan pada hari Kamis, 15 Juli 2021. Kegiatan diawali dengan berdoa bersama dan mengabsen para siswa yang hadir. Peneliti menggunakan nyanyian Bahasa Inggris saat mengabsen para siswa untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Setelah absensi selesai, para siswa mulai masuk ke materi yang pertama, yaitu tentang nama-nama anggota keluarga. Peneliti menggunakan *flashcard* yang berisi gambar-gambar yang menarik disertai dengan kosakata Bahasa Inggris dan *finger puppet* sebagai media pembelajaran. Media-media tersebut digunakan untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa menghafalkan kosakata Bahasa Inggris. Peneliti juga menggambar *family tree* di papan tulis dan menempelkan *flashcard* untuk mempermudah siswa memahami istilah silsilah keluarga dalam Bahasa Inggris. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, para siswa terlihat antusias dan menyimak dengan saksama penjelasan yang disampaikan oleh peneliti. Para siswa kemudian mencatat materi yang sudah dijelaskan pada buku tulis mereka masing-masing. Sesekali peneliti memberikan pertanyaan kepada beberapa siswa terkait materi yang telah disampaikan untuk mengetahui pemahaman mereka. Selanjutnya, peneliti membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk bermain *games* bersama-sama. Peneliti memberikan potongan-potongan kertas berisi abjad yang tersusun secara acak. Setiap kelompok ditugaskan untuk menyusun abjad tersebut menjadi sebuah kata tentang nama-nama anggota keluarga. *Games* ini bertujuan untuk melatih kekompakan, kerjasama, dan mengasah kemampuan menulis kosakata Bahasa Inggris. Pertemuan ini ditutup dengan membagikan jajan kepada kelompok yang berhasil menyusun kosakata paling banyak.



Gambar 2. Pembelajaran dengan Media

Pertemuan ke-tiga dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 19 Juli 2021. Kegiatan diawali dengan berdoa dan bernyanyi bersama untuk mengabsen para siswa yang hadir. Sebelum masuk ke materi selanjutnya, peneliti *me-review* materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan kali ini, materi yang diajarkan yakni berkaitan tentang jenis-jenis pekerjaan rumah. Peneliti menggunakan *flashcard* sebagai media pembelajaran untuk mempermudah siswa memahami kosakata yang dipelajari. Selama peneliti menjelaskan materi, sesekali peneliti juga bermain tebak-tebakan dengan siswa agar proses pembelajaran tidak terkesan kaku dan formal. Setelah peneliti selesai menjelaskan, para siswa kemudian mencatat materi yang ada di papan tulis. Mereka nampak antusias dan mudah menangkap materi yang telah disampaikan. Pertemuan kali ini ditutup dengan bermain *games* bernama "*The Last Man Standing*". Permainan ini bertujuan untuk mencari satu orang yang berdiri paling akhir. Permainan dimulai dengan mengatur siswa untuk berdiri melingkar. Peneliti kemudian melempar sebuah bola ke salah satu siswa secara acak, siapa yang menangkap bola tersebut maka ia harus menyebutkan satu kata nama



pekerjaan rumah berbahasa Inggris beserta artinya. Siswa yang berhasil menyebutkan kosakata tersebut diizinkan untuk duduk dan kembali melempar bola ke siswa yang lain. Jika siswa yang menangkap bola gagal untuk menyebutkan atau mengulangi kosakata yang telah disebutkan sebelumnya, maka ia harus tetap berdiri sampai berhasil menyebutkan kosakata yang sesuai. siswa yang berdiri paling akhir akan mendapat hukuman dari teman-temannya. Permainan ini selain bertujuan untuk *having fun*, juga bermanfaat untuk melatih daya ingat siswa tentang kosakata Bahasa Inggris yang sudah dipelajari, yakni kosakata tentang jenis-jenis pekerjaan rumah.



Gambar 3. Pembelajaran dengan Media *Flashcard*



Gambar 4. Bermain *The Last Man Standing Games*

Pertemuan ke-empat dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 23 Juli 2021. Seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya, kegiatan diawali dengan berdoa bersama dan mengabsen siswa yang hadir di kelas. Tidak lupa peneliti juga menyapa dan bertanya kabar para siswa. Sebelum masuk ke materi selanjutnya, peneliti *review* materi-materi yang sudah diajarkan pada pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan ini, peneliti memberikan materi tentang cara membuat kalimat sederhana Bahasa Inggris dengan menggunakan pola kalimat *Simple Present Tense*. Para siswa dikenalkan dengan susunan pola kalimat *Simple Present Tense* yang dituliskan pada papan tulis. Peneliti memberikan contoh kalimat tersebut dengan mengaitkan materi-materi sebelumnya agar mudah dipahami oleh para siswa. Setelah materi selesai dijelaskan, para siswa dipersilahkan untuk menyalin di buku tulis. Selanjutnya, peneliti mengajak para siswa untuk bermain games. Setiap siswa diminta untuk mengambil satu kertas yang berisi kata kerja (*verb*). Tugas mereka yakni membuat kalimat berdasarkan kata kerja yang diperoleh. Siswa yang berhasil menyusun kalimat dengan benar, akan mendapatkan *reward* dari peneliti. *Games* ini bertujuan untuk melatih kemampuan menulis (*writing*) siswa serta agar para siswa terbiasa dengan kalimat-kalimat berbahasa Inggris. Hasil dari *games* tersebut, ternyata banyak dari siswa yang mampu menuliskan kalimat Bahasa Inggris dengan benar. Beberapa dari mereka hanya perlu sedikit koreksi dalam penulisan kosakata dan susunan kalimat Bahasa Inggris.





Gambar 5. Pembelajaran ,menulis materi tentang Simple Present serta reward

Pertemuan ke-lima dilaksanakan pada hari Senin, 26 Juli 2021. Pertemuan ini merupakan pertemuan terakhir peneliti menyampaikan materi-materi Bahasa Inggris sekaligus pelaksanaan *posttest*. Sebelum kegiatan *posttest* dilaksanakan, peneliti *review* materi-materi sebelumnya yakni tentang nama-nama anggota keluarga, jenis-jenis pekerjaan rumah, dan membuat kalimat sederhana menggunakan pola kalimat *Simple Present Tense*. Terlihat para siswa lebih paham dan mulai terbiasa dengan kosakata dan kalimat Bahasa Inggris yang diucapkan oleh peneliti. Selanjutnya peneliti membagikan lembar soal *posttest* kepada masing-masing siswa. Para siswa mengerjakan soal tersebut secara individu. Setelah kegiatan *posttest* selesai dilaksanakan, peneliti mengajak para siswa untuk mengoreksi bersama soal *pretest* dan *posttest* yang sudah dikerjakan. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui bersama-sama perbandingan nilai yang diperoleh antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasilnya, terdapat perbedaan nilai yang cukup signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dari masing-masing siswa. Hasil tersebut akan peneliti jelaskan pada hasil analisis data.



Gambar 6. Pelaksanaan di dalam kelas

Pertemuan ke-enam dilaksanakan pada hari Kamis, 29 Juli 2021. Pada pertemuan ini, peneliti mengajak para siswa untuk melaksanakan *outbound*. Kegiatan *outbound* diisi dengan berbagai jenis perlombaan. Terdapat beberapa jenis perlombaan, seperti tebak kata, tebak bibir, susun kata, estafet air, estafet bola, dan memasukkan paku ke dalam botol. Masing-masing cabang perlombaan dilakukan secara berkelompok, dimana para siswa dibagi menjadi tiga kelompok. Hal tersebut berguna untuk melatih kerjasama dan kekompakan antar individu. *Games* tebak kata, tebak bibir, dan susun kata masih berkaitan dengan materi-materi Bahasa Inggris yang diajarkan sebelumnya, sehingga *outbound* ini tidak hanya untuk bersenang-senang saja, tetapi juga menanamkan kebiasaan berbahasa Inggris yang baik bagi para siswa. Dalam *outbound* kali ini, masing-masing kelompok harus mengumpulkan poin



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

sebanyak-banyaknya dari tiap-tiap cabang perlombaan. Kelompok yang paling banyak mengumpulkan poin, maka ia menjadi pemenang dalam kegiatan *outbound* dan mendapatkan bingkisan yang berisi botol *tumblr*, *snack*, dan masker. Meskipun demikian, seluruh siswa tetap mendapatkan bingkisan dari peneliti sebagai apresiasi karena telah mengikuti program ini dari awal sampai akhir. Kegiatan *outbound* ditutup dengan penyerahan bingkisan sekaligus foto bersama dan pembuatan video pesan dan kesan dari para siswa terkait program KPM yang dilaksanakan.



Gambar 7. Games

Pada hari Senin, tanggal 02 Agustus 2021, peneliti datang ke SD N 1 Grogol untuk melaksanakan evaluasi program kerja sekaligus penyampaian pesan dan kesan oleh guru kelas dan kepala sekolah SD N 1 Grogol. Kepala sekolah SD N 1 Grogol berharap bahwa program ini tidak berhenti sampai disini saja, tetapi ke depannya diharapkan peneliti mampu dan berkenan untuk mengisi ekstrakurikuler Bahasa Inggris di SD N 1 Grogol sebagai wujud usaha guna menghidupkan kembali mata pelajaran Bahasa Inggris di SD N 1 Grogol. Tidak lupa peneliti juga menyampaikan terimakasih kepada seluruh pihak-pihak SD N 1 Grogol yang sudah berkenan terlibat dalam program KPM ini. Harapannya semoga program ini dapat menggugah semangat para siswa untuk tidak takut belajar Bahasa Inggris dan dapat ditindak lanjuti oleh SD N 1 Grogol untuk kembali mengadakan program pelatihan Bahasa Inggris bagi para siswa di SD N 1 Grogol. Selanjutnya, agenda ditutup dengan



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

pemberian kenang-kenangan sekaligus foto bersama dengan seluruh guru SD N 1 Grogol.



Gambar 8. Evaluasi Program Kerja dengan Perwakilan Kepala Sekolah SD N 1 Grogol

Hasil Analisis Data

Seluruh siswa kelas V SD N 1 Grogol yang berjumlah 13 siswa, mendapatkan perlakuan/*treatment* yang sama. Mereka menjadi kelas eksperimen yang melaksanakan *pretest* di awal pertemuan, sekaligus *posttest* di akhir pertemuan kegiatan pengabdian.

Nilai minimum yang didapatkan dari hasil *pretest* siswa kelas V SD N 1 Grogol adalah sebesar 25 dan nilai maksimum sebesar 75. Nilai *mean* yang diperoleh pada *pretest* yakni sebesar 52.31 dengan standar deviasi sebesar 18.328. Selanjutnya pada hasil *posttest*, diperoleh nilai minimum sebesar 65 dan nilai maksimum sebesar 100. Nilai *mean* pada *posttest* yakni sebesar 83.46 dengan standar deviasi sebesar 11.065. Dari hasil *mean pretest* dan *posttest* siswa kelas V SD N 1 Grogol dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan efektifitas penggunaan pendekatan *active and fun learning* dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar.

Selanjutnya perhitungan terhadap data *pretest* dan *posttest* para siswa dilakukan dengan menggunakan *paired sample t-test*. Sebelum dilakukan analisis dengan *paired sample t-test*, dilakukan uji normalitas pada data *pretest* dan *posttest*. Nilai Sig. untuk soal *pretest* sebesar 0.149, dan nilai Sig. untuk soal *posttest* sebesar 0.373. Kedua nilai Sig. data tersebut lebih dari 0.05 ($p > 0.05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel data hasil belajar siswa berdistribusi normal. Hasil uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 ($p < 0.05$). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan pendekatan *active and fun learning* dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa kelas V di SD N 1 Grogol.

Pembahasan

Pembelajaran adalah kegiatan yang di dalamnya terdapat proses mengajar, membimbing, melatih, memberi contoh, dan mengatur serta memfasilitasi berbagai hal kepada peserta didik untuk memunculkan keinginan belajar dan mencapai tujuan pendidikan⁶. Metode, strategi, dan pendekatan pembelajaran memainkan peranan yang penting untuk mengukur suksesnya kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu, seorang pendidik perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan

⁶ M Yamin, "Metode Pembelajaran Bahasa Inggris di Tingkat Dasar" 1, no. 5 (2017): 83.



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

berbagai strategi pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan siswa.

Pengabdian ini bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa SD N 1 Grogol melalui pendekatan *active and fun learning*. Kemampuan Bahasa Inggris yang dimaksud mencakup kemampuan menulis (*writing*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan mendengarkan (*listening*). Penggunaan pendekatan *active and fun learning* dianggap sesuai dengan taraf perkembangan siswa sekolah dasar. Pendekatan ini bersifat ramah dan berbasis komunikasi sehingga menyenangkan bagi anak-anak serta membuat anak aktif belajar berkomunikasi secara intens antara pengajar dan siswa.

Hasil dari pengabdian ini menunjukkan adanya semangat dan motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil antara nilai *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan cukup signifikan. Nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 52.31, sedangkan nilai rata-rata pada *posttest* yakni sebesar 83.46. Hasil uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 ($p < 0.05$). Hasil analisis statistik tersebut menunjukkan bahwa program kerja yang dilaksanakan pada pengabdian ini, dimana perlakuan/*treatment* yang diberikan kepada subjek pengabdian berupa pembelajaran Bahasa Inggris dengan pendekatan *active and fun learning* dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa SD N 1 Grogol.

Pendekatan *active and fun learning* pada pembelajaran Bahasa Inggris dalam kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan cara menggunakan *flashcard*, *finger puppet*, dan lagu-lagu Bahasa Inggris sebagai media pembelajaran. Hal tersebut berguna menarik minat dan perhatian siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Seperti yang telah dilakukan oleh Eka Fitriyani dan Putri Zulmi Nulanda pada penelitian sebelumnya yang berjudul "Efektivitas Media *Flash Cards* dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris", dimana penggunaan media *flashcards* terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris⁷. Penelitian tersebut menunjukkan hasil analisis *independent sample t-test* dari data *gain score* kelompok eksperimen (11.7895) lebih tinggi daripada kelompok kontrol (3.2500) dengan nilai t-hitung 8.998 dan sig. 0.000 ($p < 0.01$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest-posttest* kelompok eksperimen dan kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa *flash cards* dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Fitria Iswari yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris berupa *Flashcard* Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar" juga menunjukkan hasil belajar siswa yang lebih baik daripada menggunakan cara tradisional dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris⁸. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media

⁷ Eka Fitriyani and Putri Zulmi Nulanda, "Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris," *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi* 4, no. 2 (December 30, 2017): 167–82, <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>.

⁸ Fitria Iswari, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa *Flashcard* Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar," *DEIKSIS* 9, no. 02 (August 29, 2017): 119, <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>.



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

gambar *flashcard* yakni sebesar 24.3 dan setelah menggunakan media *flashcard* meningkat menjadi 68.3. Dari temuan tersebut, maka media pembelajaran *flashcard* jauh lebih efektif dan efisien dalam membantu penguasaan kosakata Bahasa Inggris dibandingkan dengan cara tradisional, yakni dengan menggunakan daftar kosakata (*vocabulary list*) baik yang ditulis di papan tulis maupun yang terdapat dalam buku siswa.

Selain menggunakan media pembelajaran Bahasa Inggris berupa *flashcard* sebagai salah satu pendekatan *active and fun learning*, peneliti juga menggunakan media *finger puppet* pada pengabdian ini. Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media *finger puppet* merupakan media yang menarik dan menyenangkan yang dapat digunakan dan dipilih oleh guru dalam mengajar Bahasa Inggris. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Hayatun Fauza, Bustami Usman, dan Asnawi Muslem yang berjudul "*Improving Students' Speaking Skill and Motivation by Using Hand Puppets Show Media*" menunjukkan bahwa *hand puppet* merupakan media pembelajaran yang interaktif untuk menarik minat siswa untuk belajar dan berbicara Bahasa Inggris⁹. Hal tersebut dibuktikan dari hasil perhitungan statistik bahwa nilai signifikansi kelompok eksperimen dan kontrol pada *post-test* adalah 0.01 ($p < 0.05$), dimana artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *finger puppet* dalam pengajaran Bahasa Inggris lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa daripada tanpa menggunakan media *finger puppet*.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Reni Nurapriani, Revita Yanuarsari, Agus Ruswandi, Hendi Suhendraya Muchtar, dan Luki Luqmanul Hakim pada penelitian yang berjudul "*Indonesian Vocabulary Learning for Early Childhood Using Paper Puppet Media*". Hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media *paper puppet* dapat mengembangkan kemampuan kosakata untuk anak usia dini menjadi lebih baik¹⁰. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I rata-rata kemampuan masing-masing indikator pada kemampuan "kurang" sebesar 25.64%, kemampuan "cukup" sebesar 38.46% dan kemampuan "baik" sebesar 35.90%. Pada siklus II rata-rata kemampuan masing-masing indikator pada kemampuan "Baik" sebesar 38.46%, kemampuan "Sangat Baik" sebanyak 61.54% dan tidak ada kemampuan siswa dalam kategori kurang dan kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Indonesia dapat berkembang dengan baik melalui media pembelajaran *paper puppet*.

Pendekatan *active and fun learning* pada pengabdian ini juga dilakukan dengan cara menggunakan lagu-lagu dan nyanyian Bahasa Inggris sebagai media pembelajaran. Penggunaan media tersebut dirasa sangat dibutuhkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak-anak usia sekolah dasar untuk menciptakan suasana yang menyenangkan. Ada banyak hal yang dapat dipelajari melalui lagu-lagu yang digunakan, seperti kosakata, tata bahasa, melatih kemampuan berbicara,

⁹ Hayatun Fauza, Bustami Usman, and Asnawi Muslem, "Improving Students' Speaking Skill and Motivation by Using Hand Puppets Show Media," 2018, 13.

¹⁰ Reni Nurapriani et al., *Indonesian Vocabulary Learning for Early Childhood Using Paper Puppet Media*, 2019, <https://doi.org/10.4108/eai.19-10-2018.2281317>.



menulis, dan terutama kemampuan mendengarkan. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rizky Gushendra yang berjudul “*An Experimental Study: Improving Students’ Vocabulary Mastery by Using English Songs*” menunjukkan efektifitas penggunaan lagu-lagu dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris¹¹. Hal tersebut dibuktikan dari perbedaan nilai rata-rata *posttest* yang signifikan pada kelas kontrol yakni sebesar 63.26 dan kelas eksperimen sebesar 82.25. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan lagu dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa dan memberikan motivasi kepada siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

4. KESIMPULAN

Program kerja KPM DDR yang dilaksanakan di SD N 1 Grogol bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa sekolah dasar dengan pendekatan *active and fun learning*. Dari hasil analisis data yang diperoleh, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pengabdian ini terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada subjek yang tergabung dalam kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa program kerja pembelajaran Bahasa Inggris dengan pendekatan *active and fun learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa sekolah dasar di SD N 1 Grogol.

DAFTAR PUSTAKA

- Anak Agung Putri Maharani, Luh Ketut Sri Widhiasih. “Respon Siswa Terhadap Umpan Balik Guru Saat Pelajaran Bahasa Inggris Di SD Saraswati 5 Denpasar” 05 (September 2016).
- Azizah, Dinar Martia, and Anesa Surya. “Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris SD Berbasis Budaya di Yogyakarta.” *Dwijia Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik* 1, no. 1 (July 1, 2017). <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i1.13052>.
- Dr. R. Masykur, M.Pd. *Teori dan Telaah Pengembangan Kurikulum*. September 2019. Bandar Lampung: CV. Anugrah Utama Raharja, 2019.
- Faridatuunnisa, Ichda. “Kebijakan dan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SD di Indonesia.” 2020, 9.
- Fauza, Hayatun, Bustami Usman, and Asnawi Muslem. “Improving Students’ Speaking Skill and Motivation by Using Hand Puppets Show Media,” 2018, 13.
- Fitriyani, Eka, and Putri Zulmi Nulanda. “Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris.” *Psymphathic: Jurnal Ilmiah Psikologi* 4, no. 2 (December 30, 2017): 167–82. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>.
- Gunawan, Muhammad Ali. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing, 2013.
- Gushendra, Rizky. “An Experimental Study: Improving Students’ Vocabulary Mastery by Using English Songs.” *Indonesian Journal of Integrated English Language Teaching* 3, no. 1 (September 8, 2017). <https://doi.org/10.24014/ijielt.v3i1.3968>.

¹¹ Rizky Gushendra, “An Experimental Study: Improving Students’ Vocabulary Mastery by Using English Songs,” *Indonesian Journal of Integrated English Language Teaching* 3, no. 1 (September 8, 2017), <https://doi.org/10.24014/ijielt.v3i1.3968>.



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

- Hidayati, Ratri Nur, and Arum Priadi. "Pendekatan Active and Fun Filled Based pada Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak," 2018, 12.
- Iswari, Fitria. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar." *DEIKSIS* 9, no. 02 (August 29, 2017): 119. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>.
- Juanda, Dr. Anda. *Landasan Kurikulum Dan Pembelajaran: Berorientasi Kurikulum 2006 Dan Kurikulum 2013*. June 2014. Margahayu Raya Bandung: CV. Confident, n.d.
- Maili, Sjafty Nursiti. "Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar: Mengapa Perlu dan Mengapa Dipersoalkan" 6 (2018): 6.
- Media, Kompas Cyber. "Bahasa Inggris Akan Dihapus dari Kurikulum SD." *KOMPAS.com*, October 11, 2012. <https://edukasi.kompas.com/read/2012/10/11/11404612/~Edukasi~News>.
- Nurapriani, Reni, Revita Yanuarsari, Agus Ruswandi, Hendi Muchtar, and Luki Hakim. *Indonesian Vocabulary Learning for Early Childhood Using Paper Puppet Media*, 2019. <https://doi.org/10.4108/eai.19-10-2018.2281317>.
- "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Dasar," n.d.
- Sugiyono. *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta, 2008.
- Suharsimi, Arikunto. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Praktik." *Dokumentasi. Jakarta: Graha Pustaka*, 2012.
- Sujarweni, Wiratna. *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Alfabeta, 2015.
- Sya, Mega Febriani, and Fachri Helmanto. "Pemerataan Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Sekolah Dasar Indonesia." *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 1 (April 28, 2020): 71. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2348>.
- Winataputra, Dr Udin S. "Landasan Pendidikan Sekolah Dasar," n.d., 47.
- Yamin, M. "Metode Pembelajaran Bahasa Inggris di Tingkat Dasar" 1, no. 5 (2017): 16.

