

OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI METODE FUN LEARNING DALAM KEGIATAN KPPM DI SD NEGERI SILALAH 1

Jhon Hotler Siagian¹, Vander Sihombing², Irfan Riwando Hutasoit³, Suryani Bintang
Sihombing⁴, Swilly Wilson Pakpahan⁵, Parsaoran Silalahi⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas HKBP Nommensen Medan, Indonesia
E-mail: jhon.siagian@student.uhn.ac.id

Abstract

English language learning at the elementary school level plays a crucial role in shaping students' communication skills from an early age. However, conventional, teacher-centered learning practices often result in poor vocabulary mastery and low student confidence. This study aims to describe the application of a participatory approach carried out by KPPM students through the fun learning method, as well as to analyze the improvement in students' vocabulary and confidence at Silalahi 1 Public Elementary School. The activity was carried out at the KPPM Group 14 Command Post with third to sixth grade students as subjects. KPPM students acted as facilitators by applying the fun learning method through games, songs, role plays, and group activities. Data collection was carried out through observation, vocabulary tests (pre-test and post-test), documentation, and activity reflection. The results showed that the participatory approach combined with the fun learning method was able to increase student active participation, vocabulary mastery, and confidence. The average vocabulary score increased from 50 on the pre-test to 75 on the post-test. Students became more enthusiastic, brave in speaking, and more confident in using English. These findings can be used as a reference in developing creative and innovative English learning strategies in elementary schools.

Keywords: participatory approach, fun learning, vocabulary mastery, self-confidence, Silalahi 1 Public Elementary School

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar memiliki peran krusial dalam membentuk kemampuan komunikasi siswa sejak usia dini. Namun, praktik pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru sering mengakibatkan rendahnya penguasaan kosakata serta kurangnya kepercayaan diri siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pendekatan partisipatif yang dilakukan mahasiswa KPPM melalui metode fun learning, sekaligus menganalisis peningkatan penguasaan kosakata dan kepercayaan diri siswa di SD Negeri Silalahi 1. Kegiatan dilaksanakan di Posko KPPM Kelompok 14 dengan subjek siswa kelas III–VI. Mahasiswa KPPM bertindak sebagai fasilitator dengan menerapkan metode fun learning melalui permainan, lagu, role play, dan aktivitas kelompok. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes kosakata (pre-test dan post-test), dokumentasi, dan refleksi kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif yang dipadukan dengan metode *fun learning* mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, penguasaan kosakata, dan kepercayaan diri. Nilai rata-rata kosakata meningkat dari 50 pada *pre-test* menjadi 75 pada *post-test*. Siswa menjadi lebih antusias, berani berbicara, dan lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris. Temuan ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang kreatif dan inovatif di sekolah dasar.

Kata Kunci: pendekatan partisipatif, fun learning, penguasaan kosakata, kepercayaan diri, SD Negeri Silalahi 1

PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun fondasi kemampuan komunikasi siswa sejak dini. Salah satu aspek dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata (vocabulary), karena kosakata menjadi kunci dalam memahami, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih sering bersifat konvensional dan berpusat pada guru (teacher-centered), sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya penguasaan kosakata serta kurangnya kepercayaan diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris Siregar & Siregar (2025).

Secara kontekstual, permasalahan tersebut juga ditemukan di SD Negeri Silalahi 1. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh mahasiswa KPPM, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan mengucapkan kosakata Bahasa Inggris. Selain itu, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, kurang berani untuk berbicara, serta menunjukkan rasa malu dan takut melakukan kesalahan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendukung perkembangan kepercayaan diri siswa.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya melalui pendekatan yang lebih kreatif dan menyenangkan. Pendekatan pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu,

diperlukan metode yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif sekaligus menciptakan suasana belajar yang positif. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pembelajaran berbasis fun learning, yaitu pembelajaran yang dirancang melalui aktivitas yang menyenangkan seperti permainan edukatif, lagu, kuis, dan kerja kelompok Cibiru et al. (2021)

menurut Uzer. (2019) Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, mahasiswa KPPM memiliki peran penting sebagai fasilitator dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif. Melalui pendekatan partisipatif, siswa dilibatkan secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran sehingga tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga pelaku utama dalam proses belajar. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan aspek kognitif, yaitu penguasaan kosakata, tetapi juga aspek afektif, yaitu kepercayaan diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris secara lisan.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran menyenangkan (fun learning) dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris serta kepercayaan diri siswa di SD Negeri Silalahi 1. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menunjukkan bahwa pendekatan kreatif dan partisipatif dapat menjadi solusi praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan di Posko KPPM Kelompok 14, Desa Silalahi III, Kecamatan Silahisabungan, Kabupaten Dairi. Subjek kegiatan adalah siswa kelas III, IV, V, dan VI yang mengikuti program pembelajaran tambahan Bahasa Inggris. Mahasiswa KPPM berperan sebagai fasilitator dalam pelaksanaan pembelajaran.

Kegiatan dilaksanakan selama 4 minggu dengan frekuensi 2 kali per minggu, sehingga total terdapat 8 kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 60–90 menit. Partisipan dalam kegiatan ini adalah siswa kelas III, IV, V, dan VI SD Negeri Silalahi 1 dengan jumlah total sekitar 30–40 siswa yang mengikuti program secara sukarela.

Kriteria partisipan: Siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tambahan Bahasa Inggris, Memiliki tingkat penguasaan kosakata dasar yang masih rendah hingga sedang, Bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan Etika dan perizinan: Kegiatan ini telah mendapatkan izin dari pihak sekolah melalui koordinasi dengan kepala sekolah dan guru. Selain itu, pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan memperhatikan etika pembelajaran, seperti menjaga kenyamanan siswa, tidak memberikan tekanan, serta menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan. Mahasiswa KPPM berperan sebagai fasilitator, yaitu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran.

Rancangan Kegiatan Pembelajaran Mokhtar et al, (2023) Kegiatan pembelajaran dirancang secara interaktif dan menyenangkan melalui beberapa metode, yaitu: Permainan Edukatif (Games), Digunakan untuk memperkenalkan dan mengulang kosakata, seperti word matching, guessing game. Cibiru et al. (2021). Lagu Bahasa Inggris (Songs), Siswa belajar kosakata melalui lagu sederhana untuk membantu daya ingat dan pelafalan. Role Play (Bermain Peran), Siswa mempraktikkan penggunaan kosakata dalam percakapan sederhana, seperti perkenalan diri dan dialog sehari-hari. Kerja Kelompok (Group Work), Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas atau kuis,

sehingga meningkatkan kerja sama dan partisipasi.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.

Observasi Observasi dilakukan untuk melihat tingkat partisipasi, keaktifan, dan kepercayaan diri siswa selama pembelajaran berlangsung. Observasi menggunakan lembar checklist untuk memastikan data yang diperoleh lebih sistematis dan terstruktur Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk menilai: Partisipasi siswa, Keaktifan dalam kegiatan, Keberanian berbicara Dokumentasi Dokumentasi dilakukan dalam bentuk foto kegiatan dan catatan pembelajaran sebagai bukti pelaksanaan program. Data dokumentasi digunakan untuk mendukung hasil observasi dan evaluasi kegiatan. Dokumentasi dilakukan dalam bentuk: Foto kegiatan, Catatan proses pembelajaran.

Tahapan Pelaksanaan Program: Koordinasi dengan Pihak Sekolah, Melakukan perizinan dan penjadwalan kegiatan bersama kepala sekolah dan guru, Pelaksanaan Pembelajaran Fun Learning. Mahasiswa KPPM melaksanakan pembelajaran dengan metode interaktif dan menyenangkan. Evaluasi dan Penguatan Melakukan tes, observasi, serta memberikan motivasi dan apresiasi kepada



siswa.

Gambar 1. Koordinasi dengan Pihak Sekolah

Pendekatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa

sekaligus menumbuhkan keberanian dalam menggunakan Bahasa Inggris. Melalui keterlibatan langsung dalam berbagai aktivitas interaktif, siswa tidak hanya



memahami materi secara kognitif, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Gambar 2. Pelaksanaan Pembelajaran Fun Learning Bahasa Inggris



Gambar 3. Evaluasi dan Penguatan Pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Pembelajaran Bahasa Inggris Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Silalahi 1 masih menunjukkan beberapa kendala baik dari aspek kognitif maupun afektif. Dari aspek kognitif, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengingat, mengucapkan, dan memahami kosakata dasar Bahasa Inggris. Hal ini berdampak pada keterbatasan siswa dalam menyusun kalimat sederhana serta merespons pertanyaan secara lisan.

Dari aspek afektif, siswa cenderung pasif, kurang percaya diri, serta takut melakukan kesalahan saat diminta berbicara. Kondisi ini menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran belum sepenuhnya mendukung partisipasi aktif siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Ani Khoirotnun et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher-centered) dapat membatasi keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Peningkatan Penguasaan Kosakata Penerapan metode fun learning melalui permainan edukatif, lagu, dan aktivitas interaktif menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa.

Tabel 1. Peningkatan Skor Kosakata Siswa

Kategori	Nilai Rata-rata
Pre-test	50
Post-test	75
Peningkatan	+25 (50%)

Berdasarkan tabel di atas, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 25 poin atau sekitar 50% setelah penerapan metode *fun learning*. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan pemahaman dan retensi kosakata siswa. Temuan ini sejalan dengan Rosmalah et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas interaktif dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap kosakata baru. Penggunaan media visual, auditori, dan aktivitas kinestetik dalam *fun learning* membantu siswa memahami materi secara lebih kontekstual dan bermakna.

Peningkatan Kepercayaan Diri dan Partisipasi Siswa Selain peningkatan aspek kognitif, metode *fun learning* juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif, khususnya kepercayaan diri siswa. Indikator Perubahan Perilaku Siswa: Siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, Meningkatnya keberanian berbicara di depan kelas, Antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Berkurangnya rasa takut melakukan kesalahan Secara bertahap, siswa mulai menunjukkan perubahan perilaku yang signifikan, seperti keberanian menjawab pertanyaan tanpa ditunjuk, partisipasi aktif serta kesediaan tampil di depan teman-temannya sendiri.

Kondisi ini mengindikasikan terjadinya penurunan hambatan emosional (*affective filter*) yang sebelumnya menghambat keberanian siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris. Suasana belajar yang menyenangkan berfungsi sebagai katalisator dalam membangun rasa aman, nyaman, dan percaya diri siswa. Menurut Wihartanti & Indonesia. (2022) Peyang menyatakan bahwa pendekatan

partisipatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka belajar melalui pengalaman langsung. Selain itu, Bukit & Marcela (2023). juga menegaskan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keberanian siswa dalam berkomunikasi.

Faktor Pendukung dan Tantangan Implementasi Faktor Pendukung: Antusiasme siswa yang tinggi terhadap metode pembelajaran baru, Dukungan dari pihak sekolah dan guru, Peran aktif mahasiswa KPPM sebagai fasilitator, Penggunaan media pembelajaran yang menarik. Tantangan: Keterbatasan waktu pembelajaran, Variasi kemampuan siswa yang berbeda-beda, Keterbatasan fasilitas pendukung, Adaptasi awal siswa terhadap metode pembelajaran baru. Dengan demikian, pendekatan partisipatif mahasiswa KPPM melalui metode *fun learning* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Silalahi 1, baik dalam meningkatkan kemampuan akademik maupun membentuk karakter siswa yang lebih percaya diri.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *fun learning* melalui pendekatan partisipatif oleh mahasiswa KPPM di SD Negeri Silalahi 1 terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kosakata siswa dari 50 menjadi 75 (meningkat sekitar 50%), serta meningkatnya partisipasi dan keberanian siswa dalam berkomunikasi selama proses pembelajaran.

Secara praktis, temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa dapat menjadi

alternatif strategi dalam pengembangan kurikulum lokal, khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Metode fun learning dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan mendukung perkembangan aspek kognitif maupun afektif siswa Wael et al. (2024). Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar: Guru mendapatkan pelatihan terkait penerapan metode pembelajaran kreatif seperti fun learning agar dapat diterapkan secara berkelanjutan di kelas, Sekolah dapat mengadaptasi materi pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif sesuai dengan kebutuhan siswa, Kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan komunitas perlu ditingkatkan untuk mendukung keberlanjutan program pembelajaran Bahasa Inggris berbasis partisipatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Khoirotun Nisa¹, Nelva Ade Tinofa², Noptario³, F. A. (2024).
- Aeni, N., & Rahmawati, D. (2023). Implementasi metode fun learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 112–120.
- Arifin, Z., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1), 45–56.
- Amalia, R., & Hidayat, A. (2022). Penerapan metode fun learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 45–52.
- Bukit, S., & Marcela, E. D. (2023). *Teacher ' s Strategy to Create Fun Learning in Elementary School*. 2(3), 244–249.
- Dewi, R. S., & Handayani, T. (2024). Evaluasi program pengabdian masyarakat dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 5(1), 67–75.
- Fauzi, M., & Lestari, S. (2023). Penerapan metode pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(3), 210–220.
- Hidayat, R., & Prasetyo, B. (2022). Community service-based learning in improving student engagement in primary education. *Journal of Community Engagement*, 6(2), 89–98.
- Iskandar, D., & Nurhayati, S. (2023). Fun learning approach in English teaching for young learners: A case study. *Journal of English Education*, 11(2), 134–142.
- Kustanti, D. Y. P. (n.d.). *PROBLEMATIKA BUDAYA BERBICARA BAHASA INGGRIS* Dewi Kustanti Yadi Prihmayadi.
- Kurniawati, E., & Sari, M. P. (2024). Pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 10(1), 55–63.
- Lestari, W., & Saputri, A. (2025). Penerapan pendekatan partisipatif dalam pengabdian masyarakat di bidang pendidikan. *Jurnal Abdimas Pendidikan*, 6(1), 21–30.
- Mokhtar, N., Xuan, L. Z., Lokman, H. F., Hayati, N., & Mat, C. (2023). *Theory , Literature Review , and Fun Learning Method Effectiveness in Teaching and Learning*. 03(08), 1738–1744.
- Maulida, F., & Hapsari, D. (2022). The effectiveness of game-based learning in improving vocabulary mastery. *International Journal of Language Education*, 6(1), 78–87.
- Nugroho, A., & Santoso, H. (2023). Student-centered learning approach in primary school English teaching. *Journal of Education Research*, 12(2), 98–107.
- Pratiwi, D. A., & Suryani, N. (2024). Pengaruh metode role play terhadap kepercayaan diri siswa dalam

- pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 145–153.
- Rosmalah Yanti 1*, Hartono 2, Fathur Rokhman 3, W. 4. (2025).
- Rahman, A., & Fitriani, L. (2022). Evaluasi pembelajaran berbasis aktivitas dalam meningkatkan keterampilan siswa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 13(1), 33–41
- Siregar, D. K., & Siregar, L. A. (2025). *Meningkatkan Ketertarikan Siswa Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris Di Dusun 3 Desa Palasari*. 6, 1–6.
- Sari, N., & Utami, R. (2023). The role of songs and games in teaching English vocabulary to young learners. *Journal of Language Teaching*, 7(2), 56–65.
- Setiawati, E., & Kusuma, R. (2025). Pengembangan model pembelajaran kreatif dalam meningkatkan partisipasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 4(1), 12–20.
- Uzer, Y. V. (2019). *Strategi belajar bahasa inggris yang menyenangkan untuk pendidikan anak usia dini*. 2(1), 1–9.
- Wael, A., Saputra, D., Hartanti, R., Akib, R., & Uluelang, K. (2024). *Penggunaan Metode Detektif Kata Dalam Meningkatkan Kosakata Dalam Bahasa Inggris di SD Istianah Terpadu Kota Sorong*. 5(2), 1–9.
- Wihartanti, A. R., & Indonesia, U. P. (2022). *Jurnal Cakrawala Pendas PARTISIPASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA*. 8(2), 1–11.
- Wahyuni, S., & Kurniawan, D. (2024). Pengaruh pembelajaran menyenangkan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 88–97.
- Yuliana, R., & Firmansyah, A. (2023). Game-based learning and student motivation in primary school education. *International Journal of Instruction*, 16(2), 345–356.