

## **FUN LEARNING ENGLISH DENGAN MEDIA GAMES DI SDN 02 MOJOREJO MADIUN**

**Christina Maya Iriana Sari<sup>1</sup>, Rr. Arielia Yustisiana<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Sasta Inggris- Fakultas Sastra  
Universitas Katolik Widya Mandala Madiun  
[mayairiana@staff.widyamandala.ac.id](mailto:mayairiana@staff.widyamandala.ac.id)

<sup>2</sup>Program Studi Sasta Inggris- Fakultas Sastra  
Universitas Katolik Widya Mandala Madiun  
[lia.6606@gmail.com](mailto:lia.6606@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*English is a foreign language in Indonesia so the learning process requires an appropriate and effective approach. Children have good abilities in learning languages however they still have to be guided carefully since children have special characteristics that are different from adult learners. They need good teachers, people who are creative and innovative and able to understand the characteristics of children. One of the ways to help children learning foreign languages more easily is by using games that are appropriate to the topic and learning objectives. Following up on the community service program in the form of extracurricular activities in English learning at SDN 02 Mojorejo Madiun which was held in 2017, the team then continued the English learning by using games as the media. Learning English using games was focused on the V grader students at SDN 02 Mojorejo Madiun. The output targets of this community service program are: (1) Motivating children to learn English in fun ways, (2) Increasing children's spirit in learning English, (3) Increasing the understanding of Elementary School students towards the use of good and correct basic English as a foundation for learning English at a higher level, and (4) Improving the competitiveness of elementary school students with other students at their ages in communicating using English. Based on the stages of the activities carried out by the team, the peak of the learning series of English using media games was the students' participation in the English Quiz competition. The competition covered all English material that had been reviewed.*

**Key words:** *learning english, fun learning, games*

### **A. Pendahuluan**

#### **1. Analisis Situasi**

Memasuki era globalisasi ini, bahasa Inggris sudah tidak dianggap sebagai sesuatu yang asing lagi bagi pelajar di Indonesia. Seiring dengan perkembangan teknologi yang menuntut penguasaan bahasa Inggris, pembelajaran bahasa Inggris sudah dilakukan sejak dini. Dengan

pengenalan bahasa Inggris sejak dini, anak akan mempunyai pengetahuan dasar yang lebih baik sebelum melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Anak juga akan dengan mudah mengakses dunia informasi dan teknologi.

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Pengertian berkomunikasi yang dimaksudkan adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya dengan menggunakan bahasa Inggris. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana (Depdiknas, 2003: 13). Oleh karena itu, bahasa Inggris perlu diajarkan sejak dini kepada anak didik. Pada tingkat yang sangat dasar, anak didik dapat dikenalkan pada pengetahuan lisan bahasa Inggris yang baik dan benar.

Selama ini bahasa Inggris seringkali menjadi hal yang sulit bagi siswa. Bahasa Inggris itu dianggap tak menarik karena pembelajarannya yang konvensional. Untuk membuat bahasa Inggris menjadi alat komunikasi dan tak melulu hapalan, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Penggunaan metode games atau permainan serta multimedia bisa menjadi salah satu dari sekian upaya yang bisa dilakukan untuk membuatnya menarik. Seorang pengajar bahasa Inggris juga harus kreatif dalam memberikan sumber belajar dan terus memperhatikan perkembangan anak.

Pada kegiatan pembelajaran, kurang adanya keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari anak sehingga anak kurang tertarik. Untuk menambah minat belajar anak terhadap materi bahasa Inggris, maka perlu adanya upaya seperti pemberian stimulus atau rangsangan yang baik bagi lingkungan pembelajaran anak. Salah satu stimulus bagi lingkungan belajar anak adalah dengan mengadakan aktivitas belajar yang menarik, atraktif, dan menyenangkan. Salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak adalah bermain. Seperti yang dikatakan oleh Santrock (2002: 272-273), "permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri." Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak, bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (Mayesty dalam Sujiono, 2009: 144).

Games telah menjadi bagian dari kehidupan anak karena terasa menyenangkan dan mengasyikkan. Belajar bahasa Inggris dengan media games dianggap cukup efisien karena materi pelajaran diaplikasikan ke dalam bentuk permainan sehingga tidak membosankan. Games bahasa Inggris juga amat berguna untuk meningkatkan antusiasme di dalam kegiatan belajar bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan ada banyak games yang komunikatif dan kolaboratif sehingga bisa menarik keterlibatan murid di dalam proses pembelajaran. Beberapa contoh games yang bisa diterapkan untuk belajar bahasa Inggris adalah *Word Match*, *Spelling Bee*, *Crossword*

*Puzzle, Board Race, Simon Says*, dll. Games tersebut dapat diterapkan sesuai dengan usia dan kemampuan murid.

## **2. Permasalahan yang Dihadapi Mitra**

SDN 02 Mojorejo Madiun menerapkan Kurikulum 2013 (K-13) di mana bahasa Inggris tidak menjadi salah satu mata pelajaran di jenjang Sekolah Dasar. Dengan tidak adanya mata pelajaran Bahasa Inggris, banyak siswa yang sangat kurang kemampuan berbahasa Inggrisnya. Pada tahun 2017 yang lalu, para murid SDN 02 Mojorejo Madiun telah mendapatkan pembelajaran bahasa Inggris melalui kegiatan PkM “Bahasa Inggris Pintar di SDN 02 Mojorejo Madiun”. Para guru dan murid sangat antusias dengan kegiatan tersebut. Akan tetapi, cara pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa perlu mendapatkan perhatian. Siswa kurang antusias jika pembelajaran bahasa Inggris dilakukan hanya dengan metode ceramah dan latihan soal. Berangkat dari pengalaman yang ada, cara pembelajaran bahasa Inggris yang sangat disukai oleh para murid adalah dengan media *games*.

## **3. Solusi yang Ditawarkan**

Berdasarkan hasil analisis permasalahan, solusi yang ditawarkan oleh kami tim Program Pengabdian kepada Masyarakat dari Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Katolik Widya Mandala Madiun yaitu mengadakan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dengan cara yang asyik dan menyenangkan di SDN 02 Mojorejo Madiun. Program kemitraan dengan salah satu SD Negeri di Madiun ini berjudul “*Fun Learning English* dengan Media Games di SDN 02 Mojorejo Madiun”.

## **B. Target dan Luaran**

Target dari program pengabdian kepada masyarakat ini antara lain sebagai berikut:

1. Memudahkan anak didik khususnya murid sekolah dasar dalam hal belajar bahasa Inggris.
2. Memperkenalkan inovasi metode pembelajaran baru dalam menerapkan bahasa Inggris pada anak-anak sekolah dasar.
3. Memperkenalkan siswa sekolah dasar pada pembelajaran bahasa Inggris tingkat dasar dengan cara kreatif dan menyenangkan.
4. Menambah kosa kata bahasa Inggris siswa sekolah dasar yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari, lingkungan hidupnya serta sekolahnya.
5. Meningkatkan daya saing siswa sekolah dasar dengan siswa lain seusianya dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris.
6. Laporan akhir sebagai pertanggungjawaban ilmiah dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.
7. Artikel Ilmiah yang dimuat di dalam jurnal nasional tidak terakreditasi.

## **C. Metode Pelaksanaan**

### **1. Kerangka Pemecahan Masalah**

Pihak mitra menyarankan untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dengan cara yang bisa menarik minat dan antusias siswa. Siswa yang kurang pengetahuannya dalam bahasa Inggris diharapkan tidak mengalami kesulitan dalam menyerap kosa kata bahasa Inggris yang diajarkan. Maka kegiatan lanjutan pengabdian kepada masyarakat di SDN 02 Mojorejo Madiun yang sudah pernah diselenggarakan pada tahun 2017, dilanjutkan dengan tema “*Fun Learning English* dengan Media Games di SDN 02 Mojorejo Madiun”.

Tim PkM Program Studi Sastra Inggris Unika Widya Mandala Madiun sepakat untuk mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan cara *mereview* semua materi Bahasa Inggris yang telah diberikan sebelumnya dengan menggunakan media pembelajaran berupa *games*.

### **2. Realisasi Pemecahan Masalah**

Setelah kerangka kegiatan pengabdian kepada masyarakat disusun, kegiatan direalisasikan kepada mitra yang dituju. Realisasi kegiatan ini adalah mengirim para tutor, yaitu para mahasiswa yang terlibat pada PkM sebelumnya. Kegiatan ini adalah *mereview* materi Bahasa Inggris dan memberikan pengarahan *games* Bahasa Inggris yang menarik pada siswa-siswi SDN 02 Mojorejo Madiun.

Kemudian para tutor menentukan *games* yang tepat untuk kegiatan pembelajaran bahasa Inggris kepada Mitra. Penyusunan materi dilakukan oleh Tim pelaksana program pengabdian kepada masyarakat terkait dengan pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa Sekolah Dasar, khususnya kelas V SDN 02 Mojorejo Madiun. Muara dari rangkaian pembelajaran bahasa Inggris tersebut adalah terselenggaranya *English Quiz Competition* yang diikuti oleh seluruh siswa V.

### **3. Khalayak Sasaran**

Khalayak sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa kelas V SDN 02 Mojorejo Madiun. Siswa kelas V SD ini adalah mereka yang tahun 2017 lalu mengikuti pelatihan pada kegiatan PkM “Bahasa Inggris Pintar di SDN 02 Mojorejo Madiun”.

## **D. Hasil yang Dicapai**

### **1. Tahapan Kegiatan yang Dilakukan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diberi tema “*Fun Learning English* dengan Media Games di SDN 02 Mojorejo Madiun” pada awalnya dibuat dengan tujuan melanjutkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebelumnya yang diberi tema “Bahasa Inggris Pintar di SDN 02 Mojorejo Madiun”. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini ditujukan, khususnya untuk siswa kelas V SDN 02 Mojoerejo Madiun. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat lanjutan kali ini dilaksanakan untuk memenuhi saran yang sebelumnya telah disampaikan kepada Tim

PkM Prodi Sastra Inggris, Unika Widya Mandala Madiun bahwa target sasaran PkM menginginkan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media *games*.

Pada tahap persiapan, pelaksana program kegiatan melakukan kesepakatan dengan mitra. Setelah adanya kesepakatan dengan mitra, pelaksana melakukan sosialisasi dan koordinasi kembali dengan mahasiswa yang dulu pernah berperan sebagai tutor dalam kegiatan PkM sebelumnya di SDN 02 Mojorejo pada tahun 2017. Mereka adalah para mahasiswa pilihan yang sebelumnya dapat dengan mudah *handle* kelas dengan baik. Kegiatan dilanjutkan dengan penentuan materi yang *review* dan pembuatan jadwal kegiatan di lokasi yang telah disepakati.

Setelah tahap persiapan terpenuhi, kegiatan selanjutnya, yaitu kegiatan inti PkM. Pelaksanaan PkM dengan tema "*Fun Learning English dengan media games* di SDN 02 Mojorejo Madiun ini dilaksanakan selama 3 hari dengan melibatkan mahasiswa sebagai tutor Bahasa Inggris dan 1 dosen pendamping. Pada hari pertama pelaksanaan kegiatan, yaitu pada tanggal 20 Oktober 2018, para tutor *review* semua materi yang pada PkM sebelumnya pernah mereka ajarkan. Pada hari kedua pelaksanaan kegiatan, yaitu pada tanggal 27 Oktober 2018, para tutor memberi pengarahan *games* Bahasa Inggris yang akan dilaksanakan untuk memenuhi tujuan utama PkM ini. Pada hari ketiga pelaksanaan kegiatan, ada 36 siswa SDN 02 Mojorejo Madiun yang mengikuti kompetisi Bahasa Inggris yang dikemas dalam *games* yang disebut *English Quiz Competition* yang dilaksanakan pada tanggal 1 Desember 2018. Tim PkM mengambil 4 pemenang dalam *English Quiz Competition*, yaitu Juara I, II, III dan Harapan I.

## **2. Perubahan pada Khalayak Sasaran**

Muara dari pembelajaran bahasa Inggris dengan media *games* ini adalah terselenggaranya *English Quiz Competition*. Tutor mengajak siswa untuk mengulas seluruh materi pembelajaran dengan mengadakan kompetisi yang diikuti seluruh siswa kelas V SDN 02 Mojorejo Madiun. *English Quiz Competition* menjadi sarana bagi siswa untuk menunjukkan peningkatan kemampuan bahasa Inggris mereka, Secara umum, para siswa dapat mengikuti *English Quiz Competition* ini dengan baik dan lancar. Siswa mampu dengan lancar mengucapkan kosa kata dalam bahasa Inggris yang berhubungan dengan *animals, fruits and vegetables, numbers, parts of the body, things* dan *professions*. Pembelajaran bahasa Inggris yang sebelumnya dilakukan dengan media *games* memberi dampak positif pada kemampuan bahasa Inggris para siswa.

Terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga tidak dapat dilepaskan dari faktor-faktor pendukung yang memperlancar jalannya kegiatan. Faktor-faktor yang mendukung kegiatan "*Fun Learning English dengan Media Games* di SDN 02 Mojorejo Madiun" ini antara lain adalah:

- a. Antusiasme siswa Kelas 5 SDN 02 Mojorejo Madiun dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris.

- b. Keterbukaan Kepala Sekolah dan guru-guru kelas 5 SDN 02 Mojorejo Madiun dalam menerima kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dasar bagi siswa mereka.
- c. Antusiasme mahasiswa program studi Sastra Inggris Fakultas Sastra Universitas Katolik Widya Mandala Madiun yang berperan sebagai tutor dalam kegiatan ini.
- d. Tanggung jawab dosen pendamping yang bersedia memberi bimbingan serta pendampingan dalam pelaksanaan kegiatan ini.
- e. Kreativitas para mahasiswa sebagai tutor dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, dan Media *Games* Bahasa Inggris yang menyenangkan yang membuat siswa-siswi SDN 02 Mojorejo Madiun antusias mengikuti kompetisi berbahasa Inggris tersebut.

Selain faktor pendukung, terdapat pula faktor penghambat kegiatan sebagai berikut:

- a. Kegiatan akademik and nonakademik mahasiswa yang berperan sebagai tutor menyebabkan keterlambatan pelaksanaan kegiatan.
- b. Waktu pertemuan yang terlalu singkat dikarenakan padatnya kegiatan baik siswa sebagai sasaran kegiatan ini maupun dari pihak pelaksana.

### **3. Rencana Keberlanjutan Program**

Dari hasil evaluasi secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "*Fun Learning English* dengan Media *Games* di SDN 02 Mojorejo Madiun" ini dapat dikatakan berhasil. Hal ini terlihat dari terpenuhinya hampir semua sasaran yang ingin dicapai. Sebenarnya pihak sekolah menginginkan Tim PkM Prodi Sastra Inggris Unika Widya Mandala Madiun untuk terus melanjutkan kegiatan PkM di sekolah tersebut. Namun Tim PkM Prodi Sastra Inggris Unika Widya Mandala Madiun mempunyai program kegiatan dan target sasaran lain guna keberlanjutan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan selanjutnya.

### **E. Kesimpulan dan Saran**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa dengan media *games* ini merupakan kegiatan yang sangat bermakna baik bagi mitra maupun tim pelaksana. Tim pelaksana, yaitu para tutor yang mendampingi para siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, dapat mengasah kreativitas mereka dalam mengelola sebuah kelas agar para siswa merasa tertarik dan antusias belajar bahasa Inggris. Kesabaran para tutor juga diperlukan untuk terus mendampingi dan memotivasi siswa yang mempunyai beragam karakter.

Evaluasi akhir kegiatan bersama para tutor menunjukkan bahwa sebagian besar sasaran kegiatan ini dapat dicapai. Belajar bahasa Inggris dengan media *games* memudahkan para siswa untuk menyerap kosa kata bahasa Inggris yang baru diajarkan. Selain itu, siswa merasakan

pengalaman belajar bahasa Inggris yang kreatif dan menyenangkan. Adanya *English Quiz Competition* dapat meningkatkan daya saing anak dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Pernambahan pengetahuan siswa terhadap kosa kata bahasa Inggris dasar terbukti pada pelaksanaan *English Quiz Competition* yang menarik antusias siswa siswi SDN 02 Mojorejo Madiun. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat bertemakan "*Fun Learning English dengan Media Games di SDN 02 Mojorejo Madiun*" berhasil dilaksanakan dengan baik dan lancar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Depdiknas. 2003. Kurikulum 2004. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Santrock, J.W. 2002. *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup* (edisi kelima). Jakarta: Erlangga.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

**Lampiran 1: Foto Kegiatan**

