

ENGLISH FUN: MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INGGRIS ANAK SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN DI NAGARI PADANG LAWEH

*Rahmadhona Fitri Helmi¹, Esa Gina Nabila², Nahrel Faiza Altri³, Rani Lestari⁴,
Zidni Ilman Nafiah², Zulfi Rahdian Permana⁵

¹Program Studi Ilmu Administrasi Negara, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

³Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang

⁴Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

⁵Program Studi Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

*Email: rahmadhonafh@fis.unp.ac.id

Naskah diterima: 23-12-2025, disetujui: 12-03-2026, diterbitkan: 10-05-2026

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v9i2.11141>

Abstrak - Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang berperan dalam menjawab permasalahan nyata di bidang pendidikan. Salah satu permasalahan yang ditemukan di Nagari Padang Laweh adalah rendahnya minat dan partisipasi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris, yang disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang interaktif dan minimnya variasi media pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui penerapan program English Fun, yaitu pembelajaran berbasis permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Kegiatan dilaksanakan kepada 33 siswa sekolah dasar yang berasal dari berbagai sekolah di Nagari Padang Laweh. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan angket respon sederhana dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak” yang diberikan setelah kegiatan selesai. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase respon siswa pada setiap indikator. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 81,8% siswa menyatakan kegiatan English Fun menyenangkan, 72,7% siswa aktif mengikuti permainan, 66,7% siswa merasa lebih berani mengucapkan kosakata Bahasa Inggris, dan 84,8% siswa berminat mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang positif dan meningkatkan keterlibatan siswa. Program English Fun berpotensi menjadi alternatif pendekatan pembelajaran nonformal yang aplikatif dalam kegiatan pengabdian masyarakat di bidang pendidikan dasar.

Kata kunci: pembelajaran berbasis permainan, Bahasa Inggris, siswa sekolah dasar, minat belajar

LATAR BELAKANG

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan mengintegrasikan pengetahuan akademik mahasiswa dengan permasalahan nyata di lingkungan masyarakat (LPPM, 2025)

Melalui kegiatan KKN, mahasiswa diharapkan mampu berperan aktif dalam mengidentifikasi kebutuhan masyarakat serta merancang dan melaksanakan program edukatif yang relevan, khususnya di bidang pendidikan, sebagai bagian dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh mahasiswa KKN melalui wawancara dengan seorang guru Bahasa Inggris di Nagari Padang Laweh sebagai informan pendukung, diperoleh informasi mengenai rendahnya minat dan partisipasi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Temuan ini diperkuat oleh pengamatan langsung selama kegiatan awal, yang menunjukkan bahwa banyak siswa cenderung pasif, kurang percaya diri dalam mengucapkan kosakata Bahasa Inggris, serta mudah kehilangan perhatian ketika terlibat dalam aktivitas belajar yang bersifat

konvensional. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya pendekatan pembelajaran alternatif yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran bahasa asing (Slameto, 2015). Siswa dengan minat belajar yang rendah cenderung kurang terlibat secara aktif dan tidak termotivasi untuk menggunakan bahasa target dalam konteks nyata. Meskipun berbagai pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) telah dilaporkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa (Slavin, 2014). Penerapannya dalam konteks kegiatan nonformal di masyarakat masih relatif terbatas dan sering kali belum disesuaikan dengan kondisi lokal.

Kegiatan *English Fun* dirancang sebagai program pembelajaran Bahasa Inggris nonformal berbasis permainan edukatif yang melibatkan siswa sekolah dasar dari berbagai sekolah di Nagari Padang Laweh. Program ini memanfaatkan media sederhana seperti *flashcard*, gambar, dan aktivitas kelompok yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta. Kebaruan kegiatan ini terletak pada penerapan pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pengabdian masyarakat nonformal yang bersifat inklusif dan lintas sekolah.

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui program *English Fun*. Manfaat kegiatan diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa serta menjadi referensi bagi masyarakat dan pendidik dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris nonformal. Kegiatan ini didasarkan pada asumsi bahwa pembelajaran

Bahasa Inggris berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini merupakan bentuk Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di bidang pendidikan yang dilaksanakan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) melalui program *English Fun*. Pendekatan yang digunakan adalah partisipatif-edukatif, yaitu pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Prince, 2004). Pembelajaran Bahasa Inggris dirancang melalui permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik *young learners* agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual.

Subjek kegiatan adalah 33 siswa sekolah dasar yang berasal dari berbagai sekolah di lingkungan lokasi KKN. Peserta kegiatan tidak terikat pada satu sekolah mitra tertentu, melainkan merupakan siswa yang secara sukarela mengikuti kegiatan *English Fun* yang diselenggarakan di lingkungan masyarakat. Kegiatan ini dilaksanakan secara nonformal di lokasi KKN.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut. Tahap awal berupa observasi dan identifikasi kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara informal dengan salah satu guru Bahasa Inggris yang mengajar sebagian siswa peserta kegiatan. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran kondisi pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, khususnya terkait rendahnya minat belajar siswa, keterbatasan keberanian siswa dalam berbicara Bahasa Inggris, serta kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, disusun program *English Fun* yang memuat

berbagai permainan edukatif, seperti tebak warna, tebak hewan, dan permainan penyusunan kosakata menggunakan puzzle kata. Permainan dirancang untuk memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris secara bertahap dan interaktif.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan yang dilakukan secara tatap muka dengan mahasiswa KKN berperan sebagai fasilitator pembelajaran. Siswa didorong untuk berpartisipasi aktif melalui permainan, diskusi sederhana, serta praktik pengucapan kosakata Bahasa Inggris.

Tahap akhir berupa evaluasi kegiatan yang dilakukan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam kegiatan ini berupa angket respon siswa pascakegiatan. Angket disusun dalam bentuk pertanyaan tertutup dengan pilihan jawaban ya atau tidak, menggunakan bahasa sederhana agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Angket dibagikan dalam bentuk cetak dan diisi langsung oleh siswa setelah kegiatan *English Fun* berakhir.

Indikator yang diukur dalam angket meliputi tingkat kesenangan siswa terhadap kegiatan, keaktifan siswa dalam mengikuti permainan, keberanian siswa dalam mengucapkan kosakata Bahasa Inggris, serta minat siswa untuk mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang. Penggunaan angket sederhana ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar serta konteks kegiatan pengabdian masyarakat yang bersifat nonformal (Sugiyono, 2019).

Data yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Jawaban siswa dihitung berdasarkan frekuensi dan dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menggambarkan respon siswa terhadap pelaksanaan kegiatan *English Fun*.

Selain itu, data kuantitatif dari angket didukung oleh hasil observasi selama kegiatan berlangsung dan dokumentasi foto sebagai data kualitatif pendukung untuk memperkuat interpretasi hasil dan memberikan gambaran kontekstual mengenai keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Catatan Metodologis Data angket pada kegiatan ini digunakan sebagai indikator awal untuk menggambarkan respon siswa terhadap pelaksanaan program, bukan sebagai pengukuran psikologis yang bersifat inferensial. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh dimaknai sebagai evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat yang bersifat deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program *English Fun* diikuti oleh 33 siswa sekolah dasar yang berasal dari berbagai sekolah di Nagari Padang Laweh. Evaluasi kegiatan dilakukan setelah seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran selesai dilaksanakan, menggunakan angket respon sederhana yang diisi oleh siswa. Angket tersebut bertujuan untuk memperoleh gambaran kuantitatif awal mengenai respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan.

Berdasarkan hasil pengolahan angket, diperoleh data respon siswa sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Angket Respon Siswa terhadap Kegiatan *English Fun*

Indikator	Ya (Jumlah)	Ya (%)
Kegiatan menyenangkan	27	81,8%
Aktif mengikuti permainan	24	72,7%
Lebih berani berbicara Bahasa Inggris	22	66,7%
Ingin mengikuti kegiatan serupa	28	84,8%

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap pelaksanaan program *English Fun*. Persentase tertinggi terdapat pada indikator keinginan siswa untuk mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang (84,8%), diikuti oleh persepsi bahwa kegiatan bersifat menyenangkan (81,8%). Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi siswa sekolah dasar.

1. Peningkatan Keterlibatan (*Student Engagement*) dalam Pembelajaran

Sebanyak 72,7% siswa menyatakan aktif mengikuti permainan dan menjawab pertanyaan selama kegiatan berlangsung. Capaian ini mengindikasikan adanya peningkatan keterlibatan siswa (*student engagement*), yang tercermin melalui partisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran (Prince, 2004). Pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung melalui interaksi, kerja kelompok, dan respons verbal, sehingga mengurangi dominasi pembelajaran satu arah.

Keterlibatan aktif siswa ini sejalan dengan konsep *active learning*, yang menekankan peran siswa sebagai subjek pembelajaran. Aktivitas permainan seperti *tebak warna* dan *tebak hewan* mendorong siswa untuk fokus, berinteraksi, dan merespons stimulus pembelajaran secara spontan. Dokumentasi kegiatan (Gambar 1 dan Gambar 2) mendukung temuan ini dengan memperlihatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

2. Keberanian Berbicara sebagai Dampak Awal Pembelajaran Bahasa Inggris

Hasil angket menunjukkan bahwa 66,7% siswa merasa lebih berani mengucapkan kosakata Bahasa Inggris setelah mengikuti kegiatan *English Fun*. Keberanian berbicara merupakan salah satu tantangan utama dalam

pembelajaran bahasa asing pada siswa usia sekolah dasar, yang sering kali dipengaruhi oleh rasa takut melakukan kesalahan dan kurangnya kepercayaan diri.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang diterapkan dalam program ini menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan tidak menekan, sehingga siswa merasa lebih aman untuk mencoba menggunakan Bahasa Inggris secara lisan. Aktivitas seperti menyusun puzzle kata (Gambar 3) memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui kolaborasi, yang secara tidak langsung membantu mengurangi kecemasan berbahasa (*language anxiety*) (Harmer, 2007).

3. Minat Belajar dan Potensi Keberlanjutan Program

Tingginya persentase siswa yang ingin mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang (84,8%) menunjukkan bahwa program *English Fun* memiliki potensi keberlanjutan sebagai alternatif pembelajaran nonformal di lingkungan masyarakat. Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran jangka panjang, khususnya dalam konteks Bahasa Inggris sebagai bahasa asing.

Temuan ini mendukung asumsi awal kegiatan pengabdian bahwa pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dokumentasi foto bersama siswa (Gambar 4) menjadi data kualitatif pendukung yang merepresentasikan antusiasme siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.



Gambar 1. Kegiatan Tebak Warna



Gambar 2. Kegiatan Tebak Hewan



Gambar 3. Kegiatan Menyusun Puzzle Kata



Gambar 4. Foto Bersama Anak-anak SD

4. Implikasi terhadap Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa program *English Fun* memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar siswa, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan, keberanian berbicara, dan minat belajar Bahasa Inggris (Dörnyei, 2001). Meskipun evaluasi dilakukan secara deskriptif dan sederhana, data angket yang diperoleh memberikan dasar empiris awal untuk menilai efektivitas kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, temuan ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis permainan dengan media sederhana dapat menjadi solusi alternatif yang relevan dan mudah diterapkan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar di lingkungan masyarakat yang beragam.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat melalui program *English Fun*, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan edukatif mampu memberikan respon positif dari siswa sekolah dasar di Nagari Padang Laweh. Mayoritas siswa menilai kegiatan sebagai menyenangkan, menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran, serta mengalami peningkatan keberanian dalam mengucapkan kosakata Bahasa Inggris. Selain itu, tingginya minat siswa untuk mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual berpotensi meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris secara berkelanjutan. Meskipun evaluasi dilakukan secara deskriptif dengan instrumen sederhana, data angket yang diperoleh memberikan gambaran empiris awal

mengenai dampak positif program terhadap pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, program *English Fun* dapat direkomendasikan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris nonformal dalam konteks pengabdian masyarakat, khususnya bagi siswa sekolah dasar dengan latar belakang sekolah yang beragam. Ke depan, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan durasi yang lebih panjang dan instrumen evaluasi yang lebih beragam untuk memperoleh gambaran dampak pembelajaran yang lebih komprehensif (Sugiyono, 2019).

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Wali Nagari Padang Laweh beserta seluruh perangkat nagari yang telah memberikan izin, dukungan, dan fasilitas dalam pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di wilayah ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama proses pelaksanaan program dan penyusunan artikel ini.

Penulis tidak lupa menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada para guru dan siswa-siswi Sekolah Dasar di Nagari Padang Laweh yang telah berpartisipasi aktif dan antusias dalam kegiatan *English Fun*, serta kepada masyarakat setempat yang telah menerima dan mendukung kehadiran mahasiswa KKN dengan sangat baik. Semoga pengalaman dan hasil kegiatan ini dapat memberikan manfaat nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, serta menjadi bekal berharga dalam pengembangan pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Dörnyei, Z., (2001), *Motivational Strategies in the Language Classroom*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Harmer, J., (2007), *How to Teach English, Ed. 2*, Longman, London.
- LPPM Universitas Negeri Padang, (2025), *Pedoman Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, Universitas Negeri Padang, Padang.
- Prince, M., (2004), Does active learning work? A review of the research, *Journal of Engineering Education*, Vol. 93, No. 3, hal 223–231.
- Slameto, (2015), *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Slavin, R. E., (2014), *Educational Psychology: Theory and Practice, Ed. 10*, Pearson Education, Boston.
- Sugiyono, (2019), *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung.