

Keefektifan Kegiatan “Fun English” dalam Meningkatkan Kosakata Siswa Sekolah Dasar di Indramayu

Natalia Anggrarini^{1*}, Atikah Wati¹, Gina Larasaty¹, Indra Yoga Prawiro¹, Hana Wulandari¹

¹Universitas Wiralodra, Indonesia

Correspondence: natalia.anggrarini@unwir.ac.id

ABSTRACT

This social service activity aimed to implement the Fun English Activity as a method of teaching vocabulary to children. The researchers applied the Fun English learning method to impart vocabulary knowledge to the children. The study employed a quantitative approach with a pre-experimental design and was conducted at SDN Singaraja 2, involving students from grades 4 and 5, totaling 31 participants. Data collection was carried out using design group techniques. Prior to the teaching intervention, a pre-test was administered to the students, followed by engaging them in activities such as songs, flashcards, and games. Subsequently, a post-test was conducted upon the completion of the teaching sessions. The collected data was analyzed using SPSS to assess the effectiveness of the intervention. The statistical analysis revealed an n-Gain of 0.4 and a significance level of $0.000 < 0.05$, leading to the conclusion that Fun English Activity effectively enhanced students' vocabulary.

Keywords: Teaching English; Fun English Activity; Vocabulary; Young Learners

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menerapkan Aktivitas Bahasa Inggris Menyenangkan sebagai metode pengajaran kosakata kepada anak-anak. Dalam penelitian ini, para peneliti menerapkan metode pembelajaran Bahasa Inggris Menyenangkan untuk mengajarkan kosakata kepada anak-anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kuantitatif dengan desain pra-eksperimental. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Singaraja 2 pada kelas 4 dan 5 dengan melibatkan total 31 peserta siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik kelompok desain. Sebelum dilaksanakan pengajaran, siswa diberikan pre-test, kemudian mereka diberi perlakuan berupa aktivitas seperti lagu, kartu kosakata, dan permainan. Selanjutnya, mereka diberikan post-test setelah pembelajaran selesai dilakukan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan SPSS untuk menilai efektivitas intervensi tersebut. Analisis statistik menunjukkan bahwa nilai n-Gain adalah 0,4 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa Aktivitas Bahasa Inggris Menyenangkan secara efektif meningkatkan kosakata siswa.

Kata kunci: Belajar B. Inggris; Kegiatan Fun English; Kosakata: Siswa Sekolah Dasar

1. Pendahuluan

Pengetahuan kosakata menempati posisi penting dalam proses belajar bahasa kedua. Apalagi ketika anak-anak belum terlalu familiar terkait Bahasa yang akan dipelajari. Selain itu, dalam pembelajaran bahasa, baik bahasa ibu dan bahasa asing, kosakata memainkan peran penting. Ini adalah salah satu elemen yang menghubungkan empat keterampilan bahasa semua bersama-sama. Kosakata yang harus diintegrasikan ke dalam pengajaran keempat keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Guru tidak dapat mengajarkan kosakata secara mandiri, kecuali peserta didik terutama anak-anak muda sebagai peserta didik akan bingung dan mungkin frustrasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Berbagai upaya telah dilakukan untuk membantu peserta didik untuk memecahkan

tantangan yang dihadapi untuk belajar kosa kata. Namun, keraguan tetap ada terkait efektivitas sebuah cara dalam meningkatkan kosa kata siswa (Wanlu, 2011).

Beberapa upaya dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenalkan kosa kata Bahasa Inggris terhadap mereka. Salah satunya adalah menggunakan Fun English Activity. Fun English Activity merupakan program pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris ke sekolah dasar yang fokus pada pengajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan cara yang menyenangkan seperti permainan, lagu, flashcard, bercerita, dan sebagainya. Salah satu kegiatan yang dilakukan yaitu mengajarkan kosa kata Bahasa Inggris kepada anak-anak dengan pengajaran yang menyenangkan. Media yang digunakan berupa, lagu, flashcard, dan permainan. dan disertai dengan permainan. Sochetra (2017) menyatakan bahwa permainan merupakan jenis alat yang mampu mendorong, menghibur, mengajarkan serta meningkatkan kefasihan secara berkesinambungan dalam kegiatan belajar Bahasa. Dengan demikian kesenangan dalam permainan dapat memberikan pengalaman dan relaksasi yang baik bagi siswa. Pengabdian melakukan pembelajaran kosakata melalui lagu, karena lagu dapat membantu anak-anak mengingat materi dengan kemampuan mendengarkan, seperti menurut Miranti, Engliana, (Fransischa & Syafei, 2016) mengatakan bahwa pembelajaran melalui sebuah lagu, merupakan suatu kegiatan yang dapat melatih anak-anak untuk lebih aktif dan percaya diri dalam menyimak (listening), bernyanyi (singing), berkeaktifan (creative). (Setyaningsih, 2016) juga menambahkan bahwa dengan lagu, siswa mempelajari Bahasa secara tidak langsung. Maka selain mampu membuat suasana belajar lebih menyenangkan lagu juga bisa membuat siswa mempelajari Bahasa Inggris secara tidak sadar.

Media lain yang digunakan dalam kegiatan Fun English Activity adalah flash card. Flash card merupakan visual media dalam bentuk kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata-kata (Nuryani & Fadloeli, 2021). Flash card merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris karena flash card salah satu dari media visual seperti simbol, kata-kata, dan gambar yang memudahkan siswa memahami suatu materi. Menurut Kusumawardhani, (2019); Wati & Oka, (2021); Jullian, (2020) menjelaskan bahwa media flash card mudah untuk diingat karena flash card merupakan kartu bergambar memuat huruf atau angka yang sangat menarik perhatian anak-anak sehingga dapat menstimulasi otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada.

Fun English Activity menjadi salah satu cara untuk mengajarkan Bahasa Inggris, dalam hal ini kosa kata. Sehingga siswa menjadi lebih menyenangkan karena didalamnya terdapat kegiatan permainan. Kegiatan ini dapat membuat siswa antusias untuk memainkannya, sekaligus menantang karena ketika siswa bermain game, mereka harus menjadi pemenang dalam game tersebut, dan juga menghibur karena siswa senang dan enjoy dalam bermain dan berinteraksi satu sama lain. (Ibrahim, n.d.) mengatakan bahwa permainan memungkinkan siswa untuk belajar Bahasa dengan memberikan suasana menyenangkan sekaligus menantang mereka untuk berkompetisi. Permainan membantu guru untuk menciptakan konteks pembelajaran Bahasa yang berguna dan bermakna, dimana kegiatan permainan yang diberikan kepada siswa memotivasi mereka untuk berusaha menggunakan Bahasa yang ditargetkan dalam kegiatannya (Yazdanparast & Gorjian, 2018).

(Prayatni, 2019) mengatakan bahwa, permainan memberikan ruang kepada siswa untuk enjoy dalam belajar dan membuat mereka senang, pembelajaran menjadi lebih efisien, serta dapat mempertahankan kosa kata yang siswa ingat. Selain itu, juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan diri. Hanya saja Fun English Activity perlu untuk diteliti lebih lanjut terkait efektivitasnya dalam mengajar kosakata Bahasa Inggris bagi siswa SD di daerah terpencil di Indramayu. Fun English Activity pernah dilakukan oleh (Larasaty et al., 2022) dalam cakupan umum pengajaran bahasa Inggris hanya saja belum terfokus pada

kosakata. Dengan demikian Pengabdian ini bertujuan untuk mencari tau seberapa efektif Fun English Activity dalam pengajaran kosa kata untuk anak SD.

2. Metode Pelaksanaan

Pengabdian ini dilakukan di kelas 4 dan 5 UPTD SDN Singaraja 2 di kabupaten Indramayu, dengan jumlah siswa 31 orang. Kemudian teknik pengumpulan datanya yaitu dengan memberikan pre-test kepada siswa, adapun pre-test nya yaitu dengan memberikan soal kepada siswa dengan topik kosakata terkait warna. Kemudian pada treatmentnya, siswa diajarkan kosakata dengan menggunakan lagu, flashcard, dan permainan. Setelah mendapatkan treatment, siswa diberikan post-test yaitu tentang topic warna dengan pertanyaan yang berkaitan dengan topic tersebut. Data analisis teknik yang dilakukan oleh Pengabdi diambil dari hasil pre-test dan post-test kemudian dihitung peningkatan dari hasil belajarnya. Setelah itu diujikan dengan menggunakan kondisional analisis dan alternatif tes dari varian siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Setelah melakukan treatment pada kegiatan Fun English dengan menekankan pengayaan kosakata, para Pengabdi melakukan tahapan pengambilan data dengan menyebarkan *pre-test* diawal, lalu menerapkan kegiatan *Fun English Activity*, lalu diakhiri dengan memberikan post-test. Data tersebut dipaparkan pada bagian hasil dibawah ini.

3.1 Hasil

Data Pengabdian telah dikumpulkan dan dianalisis oleh Pengabdi. Dari data tersebut, penulis menemukan peningkatan antara *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari *pre-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *Pre-test Fun English Activity Materi Rainbow Colors*

Total skor	2064.4
Skor minimal	17.7
Skor maksimal	100
Rata-rata	66.6
Modus	76.7
Median	70.8

Tabel 1 diatas menunjukkan hasil skor pre-test yang diambil dari 31 siswa. Dari tabel tersebut diperoleh skor total 2064.7, skor minimal 17.7 dan maksimal diperoleh skor 100. Rata-ratanya adalah 66.6, modusnya adalah 76.7, dan mediannya adalah 70.8. Tabel di bawah ini menunjukkan interval data dari pre-test:

Tabel 2. Interval pre-test fun english tentang rainbow colors

Interval kelas	Frekuensi
17-30	1
31-44	5
45-58	4
59-72	7
73-86	9
87-100	5
Total	31

Dari tabel 2, didapat data rentang 17-30 sebanyak 1 frekuensi, rentang 31-44 sebanyak 5 frekuensi, rentang 45-58 sebanyak 4 frekuensi, rentang 59-72 sebanyak 7 frekuensi, rentang 73-86 sebanyak 9 frekuensi, dan 87-100 sebanyak 5 frekuensi. Dari data tersebut, rentang skor tertinggi berada pada interval 73-86 dengan 9 frekuensi. Skor minimum berkisar 17-30 hanya dengan 1 frekuensi. KKM yang telah ditentukan adalah 70, skor yang melebihi standar diperoleh 14 siswa, sedangkan nilai yang tidak melebihi standar diperoleh 17 siswa.



Gambar 1. Pre - Test

Setelah melakukan Pre-test, Pengabdian melakukan perlakuan dengan menerapkan *Fun English Activity* pada anak-anak. *Fun English Activity* dimulai dengan memberikan brainstorming sebelum memberikan materi inti, lalu siswa diminta untuk menyimak video lagu yang diputar sebanyak 3 kali dengan tahapan siswa mengobservasi sebanyak 1 kali, lalu di putar kedua kali dimana siswa diminta untuk menjawab pertanyaan seputar kosa kata terkait topik pembelajaran yang ada di dalam lagu (apa saja yang mereka lihat di video) lalu bernyanyi bersama-sama. Video diputar untuk ketiga kalinya dan siswa diminta untuk bernyanyi bersama.



Gambar 2. Kegiatan bernyanyi dengan mengamati video yang diputar

Setelah lagu selesai diputar, siswa diminta mengingat Kembali kosakata yang ada di dalam video. Guru memberikan penjelasan terkait kosakata yang dipelajari sambil menunjukkan *Puppet Shape*. Yaitu bentuk yang dibuat pada kertas dengan menggunakan pegangan. Guru menjelaskan kosakata pada tiap *puppet shape*, mengajarkan makna nya dan meminta siswa mengikuti cara pembacaan kosakata nya.



Gambar 3. Kegiatan mempelajari kosakata melalui *Puppet Shape*

Pada kegiatan di Gambar 3 juga guru akan melatih ingatan siswa dengan meminta mereka menebak nama *shape* dan *color* yang ditunjukkan. Hal ini memotivasi siswa untuk berkompetisi menjawab. Permainan tebak bentuk ini memberikan rasa senang kepada siswa. Siswa menebak kosakata dalam Bahasa Indonesia begitu juga sebaliknya dalam Bahasa Inggris. Siswa juga akan membuat kalimat sederhana dengan kosakata yang sudah mereka pelajari contoh:

Star - The star is yellow.

Setelah mereka melalui proses belajar dengan menggunakan *puppet shape*, mereka diberikan kertas Latihan. Didalam Latihan tersebut mereka diminta untuk mencocokkan, mengisi bagian yang kosong, dan membuat kalimat sederhana dengan bentuk *jumble word*. Mereka dilatih untuk memahami menerapkan apa yang sudah mereka pelajari.



Gambar 4. Kegiatan Latihan dalam Kegiatan Fun English

Pada gambar 4 terlihat siswa sangat antusias mengikuti kegiatan belajar Bahasa Inggris. Kegiatan diatas menunjukkan beberapa siswa yang mengangkat tangan agar ditunjuk untuk bisa menjawab pertanyaan dari para guru.

Setelah perlakuan *Fun English Activity* selesai diterapkan, Pengabdian memberikan post-test dengan rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil post-test fun english tentang rainbow colors

Total skor	2440.6
Skor minimal	23.6
Skor maksimal	100
Rata-rata	78.7
Modus	100
Median	88.5

Tabel 3 menunjukkan hasil nilai post-test yang diambil dari 31 siswa telah meningkat. Dari tabel tersebut diperoleh skor total 2440.6, skor minimal 23.6 dan diperoleh skor maksimal 100. Rata-ratanya adalah 78.7, nilai rata-rata ini mengalami peningkatan dari nilai pada *pre-test*. Modus dalam post-test adalah 100, dan mediannya adalah 88.5. Tabel di bawah ini menunjukkan interval data dari post-test.

Tabel 4. Interval post-test *Fun English Activity* tentang *Rainbow Colors*

Interval kelas	Frekuensi
23-35	2
36-48	2
49-61	4
62-74	1
75-87	5
88-100	17
Total	31

Dari tabel diatas bisa dilihat bahwa, rentang 23-35 sebanyak 2 frekuensi, rentang 36-48 sebanyak 2 frekuensi, rentang 49-61 sebanyak 4 frekuensi, rentang 62-74 sebanyak 1 frekuensi, rentang 75-87 sebanyak 5 frekuensi, rentang 88-100 sebanyak 17 frekuensi. Dari data tersebut, rentang skor tertinggi berada pada interval 88-100 dengan 17 frekuensi. Rentang skor minimal terdapat pada interval 62-74 dengan 1 frekuensi. Nilai KKM yang telah ditentukan adalah 70, nilai yang melebihi KKM adalah diperoleh 22 siswa, sedangkan nilai yang tidak melebihi KKM diperoleh 9 siswa. Untuk mencari tahu keefektifitasan pada treatment yang dilakukan maka dilakukan perhitungan dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Gain} = \frac{\text{Spast-Spre}}{\text{sideal-Spre}}$$

Tabel 5. Kriteria skor N-Gain

Skor n-Gain	Kriteria
n-Gain > 0,7	Tinggi
0,3 < n-Gain = 0,7	Sedang
n-Gain = 0,3	Rendah

Tabel 6. Descriptive Statistics

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	29	-1,41	1,00	,4461
NGain_Persen	29	-141,18	100,00	44,6125
Valid N (listwise)	29			55,16755

Tabel 7. Paired Samples Test

Paired Differences

Pair	Pre - Post	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
1		-12,129	15,515	2,787	-17,820	-6,438	-4,353	30	,000

Dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa n-Gain score 0,4, oleh karena itu termasuk kedalam kriteria sedang. Kemudian dapat dilihat pada sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil pembelajaran pada data pre-test dan post-test. Dari hasil pengujian tersebut bisa disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian pembelajaran yang dilakukan melalui *Fun English activity* menunjukkan hasil yang baik, dalam hal ini efektif.



Gambar 5. Kegiatan akhir dari Pembelajaran Bahasa Inggris

3.2 Pembahasan

Dari hasil perhitungan statistic yang dipaparkan diatas, hasil pre-test menunjukkan bahwa skor yang kurang dari standar lebih tinggi dari skor yang melebihi standar. Maka dari itu siswa perlu diberikan treatment untuk melihat kemajuan belajar, karena kebanyakan siswa masih kesulitan dalam mengerjakan *pre-test*. Dalam melakukan pre-test, kesulitan-kesulitan yang mereka hadapi selama pre-test, siswa mengaku kesulitan menentukan warna yang sesuai karena menggunakan bahasa inggris dan ada warna yang kurang familiar bagi mereka, kemudian mereka juga lebih banyak kesulitan di bagian shape. Alasan lain juga karena kebanyakan dari siswa baru mengenal dan mempelajari bahasa inggris pada saat itu.

Kesulitan-kesulitan yang muncul tersebut merupakan alasan dari kondisi mereka yang sangat terbatas terhadap paparan informasi, dan minimnya perhatian terhadap pentingnya pengenalan Bahasa inggris pada usia dini. Semakin dini pengenalan Bahasa inggris kepada anak-anak maka semakin baik pula kecakapan Bahasa yang dimilikinya. Hal ini didukung oleh (Prayatni, 2019) bahwa Pentingnya pengajaran Bahasa Inggris pada usia dini akan memberikan peluang lebih baik terhadap kecakapan Bahasa. Anak-anak memiliki peluang baik untuk memiliki pengucapan seperti penutur asing serta meningkatkan kemampuan Bahasa di sekolah.

Pengajaran Bahasa inggris bagi anak-anak pun harus dilakukan dengan cara menyenangkan, bisa melalui pemberian lagu, permainan, *flashcard* dan sebagainya. Anggrarini (2019) mendukung bahwa pengajaran Bahasa inggris anak-anak bisa dilakukan dengan banyak cara yang menyenangkan seperti pengenalan lagu berbahasa inggris, media pengajaran seperti gambar, *flashcard* atau kegiatan permainan. Sesuai dengan hal tersebut. Fun English Activity mencakup banyak kegiatan menyenangkan sehingga anak-anak mampu

belajar dengan baik. Hasil yang baik pun ditunjukkan anak-anak yang dibuktikan dengan adanya peningkatan dari nilai post-test mereka. Nilai anak-anak yang sebelumnya ada di angka rata-rata adalah 66.6 dengan nilai KKM 70 sehingga nilai ini ada di kategori rendah. Lalu mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 78.7. Hal ini tentu saja menunjukkan bahwa terdapat peningkatan serta mampu melampaui nilai KKM nya.

Rentang skor tertinggi pada *pre-test* yaitu 73-86 dengan 9 frekuensi mengalami peningkatan di hasil *post-test* yaitu 88-100 dengan 17 frekuensi. Hal ini menunjukkan bahwa mereka mampu mencapai hasil maksimal ketika kegiatan yang dilakukan di kelas menyenangkan. Mereka mampu menyerap kegiatan pembelajaran karena disajikan dengan cara menyenangkan. Hal ini tentu saja baik bagi mereka karena dengan demikian kemampuan Bahasa Inggris mereka meningkat. Mereka mampu mengenali gambar serta menyebutkan nya dalam istilah Bahasa Inggris.

4. Kesimpulan

Dari penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa penggunaan Fun English Activity sebagai metode dalam pengajaran kosa kata itu efektif. Mereka yang sebelumnya belum tahu beberapa target kosakata warna dalam bahasa Inggris menjadi tahu seluruh target kosakata dalam pengajarannya, terkait kosakata shape yang disusun ke dalam kalimat sederhana pun siswa dapat memahaminya. Pengabdian ini mengimplikasikan bahwa pengajaran bahasa Inggris untuk anak-anak harus dirancang dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan sehingga siswa mampu mendapatkan dan memahami pengajaran yang lebih baik. Batasan dari pengabdian ini adalah perlu diteliti lebih lanjut terkait penerapan secara pedagogik untuk kegiatan Fun English Activity. Pengabdian ini memberikan peluang untuk dilakukannya Pengabdian lebih mendalam terkait penerapan secara pedagogis terkait Fun English Activity di kelas serta persepsi guru terkait kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- Anggrarini, N. (2019). Exploring Young Learners Teachers Competency and Challenges in Teaching English. *Wiralodra English Journal*, 3(1), 229-238. <https://doi.org/10.31943/wej.v3i1.44>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research Methods in Education* (8th Edition). Routledge.
- Fransisca, A., & Syafei, A. F. (2016). Using Song to Teach English to Young Learners. *Journal of English Language Teaching*, 5(1), 252-258. Using Songs To Teach English To Young Learners ...ejournal.unp.ac.id > ... > Vol 5, No 1 (2016)
- Ibrahim, A. (n.d.). *Advantages of Using Language Games in Teaching English as a Foreign Language in Sudan Basic Schools*. 140-150.
- Abdulrahman T., & Jullian M. (2020). Engaging Young Learners In Learning Vocabulary: A Study On Learners' Perception. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(01), 139-153. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i01.805Kusumawardhani>, P. (2019). *The Use Of Flashcards For Teaching Writing To English Young Learners (EYL)*. 04(01).
- Larasaty, G., Anggrarini, N., Efendi, N., & Wiralodra, U. (2022). *Room of Civil Society Development " Fun English " sebagai Kegiatan dalam Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar di Indramayu*. 1(2), 1-7.
- Nuryani, N., & Fadloeli, O. (2021). *The Utilization Of Flashcards In Teaching*. 4(2), 156-162.

- Prayatni, I. (2019). *Teaching English for young learners*. 4(November).
- Setyaningsih, A. (2016). Teaching English to Young Learners Through Songs. *Journal of English and Education*, 1(2), 75–85. <https://doi.org/10.20885/jee.vol1.iss2.art7>
- Sochetra, H. (2017). Using Games to Teach Young Children English Language. *Science and Education*, 1(Special Issue 3), 29–33.
- Wanlu, S. (2011). *Learning Vocabulary without Tears: A Comparative Study of the Jigsaw and Information Gap Tasks in Vocabulary Acquisition at School*.
- Wati, I. K., & Oka, I. . (2021). Penggunaan Flash Card dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(2), 41. <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i2.39081>
- Yazdanparast, M., & Gorjian, B. (2018). *Using Whispering Game in Teaching Speaking Skill to EFL Learners*. 4(2), 40–48. <https://doi.org/10.5923/j.jalll.20180402.03>