



Fun English Games untuk Mengenalkan Bahasa Inggris bagi Siswa SDN 1 Gunung Batu

Nurhayati

STKIP Bina Mutiara

Alamat: Jalan Sengkol Dua, Desa Citanglar Kecamatan Surade Kabupaten Sukabumi

Korespondensi penulis: nurhayatinurullah@gmail.com

Abstract. *English language skills have become essential in today's world, yet introducing them to young learners frequently encounters challenges like disinterest and insufficient teaching materials. At SDN 1 Gunung Batu, traditional teaching approaches frequently foster the belief that English is a challenging and daunting subject. This Community Service Program (PKM-PM) aims to bridge this gap by introducing English through an interactive approach titled "Fun English Games." The program focuses on creating a low-stress environment where students can acquire basic vocabulary through kinesthetic and visual engagement. The implementation involves a series of structured activities, including Flashcards for visual recognition, Simon Says for listening comprehension, and Scavenger Hunts for contextual learning. By shifting the focus from rote memorization to active play, the program seeks to build students' confidence and foster a positive initial spark toward foreign language learning. The ultimate goal of this initiative is to establish a foundation of English literacy and demonstrate that language acquisition can be both accessible and entertaining for children in rural educational settings.*

Keywords: *English Introduction, Fun English Games, Interactive Learning.*

Abstrak. Kemampuan berbahasa Inggris telah menjadi sangat penting di dunia saat ini, namun memperkenalkannya kepada pelajar muda seringkali menghadapi tantangan seperti kurangnya minat dan kurangnya materi pengajaran. Di SDN 1 Gunung Batu, pendekatan pengajaran tradisional seringkali menumbuhkan keyakinan bahwa bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang menantang dan menakutkan. Program Pengabdian Masyarakat (PKM-PM) ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan ini dengan memperkenalkan bahasa Inggris melalui pendekatan interaktif yang berjudul "Permainan Bahasa Inggris yang Menyenangkan." Program ini berfokus pada menciptakan lingkungan yang tidak menimbulkan stres di mana siswa dapat memperoleh kosakata dasar melalui keterlibatan kinestetik dan visual. Implementasinya melibatkan serangkaian kegiatan terstruktur, termasuk Flashcard untuk pengenalan visual, Simon Says untuk pemahaman mendengarkan, dan Scavenger Hunt untuk pembelajaran kontekstual. Dengan mengalihkan fokus dari hafalan ke permainan aktif, program ini berupaya membangun kepercayaan diri siswa dan menumbuhkan minat awal yang positif terhadap pembelajaran bahasa asing. Tujuan utama dari inisiatif ini adalah untuk membangun fondasi literasi bahasa Inggris dan menunjukkan bahwa pemerolehan bahasa dapat diakses dan menghibur bagi anak-anak di lingkungan pendidikan pedesaan.

Kata kunci: Pengenalan Bahasa Inggris, Permainan Bahasa Inggris yang Menyenangkan, Pembelajaran Interaktif.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang semakin kompetitif, penguasaan bahasa Inggris telah bergeser dari sekadar nilai tambah menjadi sebuah kebutuhan dasar. Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris merupakan kunci utama bagi generasi muda untuk mengakses informasi, teknologi, dan komunikasi global secara lebih luas. Pendidikan di tingkat sekolah dasar memegang peranan krusial sebagai fondasi awal dalam mengenalkan bahasa asing. Namun, pada praktiknya, proses pengenalan bahasa Inggris bagi anak-anak seringkali menghadapi hambatan besar karena adanya

stigma bahwa bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang sulit, asing, dan membosankan. Kondisi tersebut tercermin secara nyata di SDN 1 Gunung Batu, di mana sebagian besar siswa masih merasa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena pendekatan instruksional yang cenderung kaku dan hanya terfokus pada hafalan kosakata melalui buku teks.

Secara teoretis, kegagalan dalam pengenalan bahasa asing pada anak sering kali disebabkan oleh pengabaian terhadap karakteristik perkembangan kognitif mereka. Menurut teori Jean Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yang berarti mereka belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan interaksi fisik daripada konsep abstrak. Sejalan dengan hal tersebut, literatur mengenai *Young Learners* menyebutkan bahwa anak-anak memiliki rentang perhatian (*attention span*) yang pendek namun memiliki rasa ingin tahu yang besar. Oleh karena itu, diperlukan metode yang mampu menjembatani kebutuhan antara materi ajar dengan dunia anak yang bersifat bermain. Metode *Game-Based Learning* (GBL) hadir sebagai solusi yang didukung oleh berbagai riset pendidikan, karena mampu menurunkan *affective filter* atau hambatan psikologis seperti rasa cemas dan takut salah pada siswa saat mempraktikkan bahasa baru.

Penerapan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris bukan sekadar aktivitas hiburan, melainkan strategi untuk menciptakan proses akuisisi bahasa secara bawah sadar (*subconscious acquisition*). Berbagai studi menunjukkan bahwa ketika siswa terlibat dalam permainan, fokus mereka teralihkan dari kerumitan tata bahasa menuju tujuan permainan, sehingga kosakata dan struktur kalimat terserap secara lebih alami. Melalui program "Fun English Games", siswa di SDN 1 Gunung Batu akan diperkenalkan dengan bahasa Inggris melalui aktivitas yang bersifat kinestetik, visual, dan auditori. Hal ini didasarkan pada prinsip bahwa keterlibatan emosi positif dalam belajar dapat meningkatkan retensi memori jangka panjang, sehingga materi yang diberikan tidak mudah dilupakan.

Dengan mengintegrasikan unsur permainan yang interaktif dan kolaboratif, program ini diharapkan dapat mengubah paradigma pembelajaran bahasa Inggris di SDN 1 Gunung Batu menjadi lebih dinamis. Urgensi dari kegiatan ini tidak hanya terletak pada peningkatan kemampuan linguistik siswa secara kognitif, tetapi juga pada pembentukan kepercayaan diri sejak dini. Melalui sinergi antara teori pendidikan yang tepat dan metode pelaksanaan yang menyenangkan, program "Fun English Games" diproyeksikan dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, yang merupakan kunci utama keberhasilan belajar bahasa dalam jangka panjang guna menghadapi tantangan di masa depan.

KAJIAN TEORITIS

Landasan ilmiah program "Fun English Games" ini menyatukan teori psikologi perkembangan klasik dengan paradigma pendidikan bahasa mutakhir. Secara kognitif, program ini berpijak pada Teori Operasional Konkret Jean Piaget, yang menegaskan bahwa anak usia 7-12 tahun memerlukan pengalaman empiris untuk memahami konsep yang bersifat abstrak. Sejalan dengan itu, teori Multimodality (Jewitt, 2020; Kress, 2021) memperkuat argumen bahwa akuisisi bahasa pada anak akan mencapai titik optimal apabila materi disampaikan melalui kombinasi berbagai moda, seperti gerakan fisik, visualisasi, dan stimulasi auditori. Integrasi berbagai jenis permainan dalam program ini secara otomatis memfasilitasi kebutuhan multimodal tersebut, sehingga retensi memori siswa terhadap kosakata baru menjadi lebih kuat.

Lebih jauh lagi, efektivitas metode ini didukung oleh perkembangan terbaru dalam Game-Based Learning (GBL). Riset dari Plass & Mayer (2022) mengungkapkan bahwa elemen permainan seperti tantangan yang terukur dan umpan balik instan dapat memicu keterlibatan kognitif yang lebih dalam. Hal ini secara langsung mampu menekan Filter Afektif siswa sebuah konsep dari Stephen Krashen yang baru-baru ini dikaji ulang oleh Dörnyei & Al-Hoorie (2024). Mereka menekankan bahwa emosi positif berfungsi sebagai katalisator utama dalam penguasaan bahasa kedua. Dengan menciptakan lingkungan kelas yang minim tekanan, hambatan psikologis seperti rasa takut salah dapat dieliminasi, sehingga siswa lebih berani bereksperimen dengan bahasa Inggris.

Sebagai pelengkap, program ini menerapkan metode Total Physical Response (TPR) yang dikontekstualisasikan dengan 21st Century Skills (4C). Merujuk pada pemikiran Cameron McKay (2023), pengajaran bahasa bagi pembelajar muda kini harus mengedepankan komunikasi fungsional dan kolaborasi. Melalui "Fun English Games", siswa tidak sekadar merespons instruksi secara motorik, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama dan berpikir kritis dalam menyelesaikan tantangan permainan. Sinergi antara teori klasik dan literatur terbaru dari Pinter (2024) ini memastikan bahwa program di SDN 1 Gunung Batu memiliki dasar pedagogis yang kuat untuk menciptakan ekosistem belajar yang inklusif, interaktif, dan berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisi spesifikasi penelitian, jenis penelitian, metode pendekatan, teknik pengumpulan data, dan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian. Metode penelitian ditulis secara deskriptif dan dibuat dalam 1 alinea.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Metode pelaksanaan program "Fun English Games" di SDN 1 Gunung Batu dilakukan melalui pendekatan *Action Research* yang terbagi menjadi empat tahapan utama, yaitu: Pra-Pelaksanaan, Sosialisasi, Pelaksanaan Program (Inti), dan Evaluasi serta Keberlanjutan.

1 Tahap Pra-Pelaksanaan (Persiapan)

Pada tahap awal, tim melakukan koordinasi dengan pihak sekolah SDN 1 Gunung Batu untuk menyelaraskan jadwal kegiatan dan kebutuhan logistik. Langkah-langkah pada tahap ini meliputi:

- **Identifikasi Kemampuan Awal:** Melakukan *pre-test* sederhana dalam bentuk kuis interaktif untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa.
- **Penyusunan Modul Permainan:** Menyusun panduan kurikulum *Fun English Games* yang disesuaikan dengan level kognitif siswa SD, mencakup topik *Greetings, Colors, Animals, dan Daily Activities*.
- **Pengadaan Media:** Menyiapkan peralatan permainan seperti *flashcards*, papan skor, properti *role-play*, dan alat peraga edukatif lainnya.

2 Tahap Sosialisasi dan Pendekatan

Tim melakukan pendekatan persuasif kepada siswa untuk membangun kedekatan emosional (*bonding*). Sosialisasi dilakukan dengan memperkenalkan tokoh-tokoh atau maskot dalam permainan untuk menarik minat siswa dan menurunkan *affective filter* (hambatan psikologis) mereka terhadap bahasa Inggris.

3 Tahap Pelaksanaan (Implementasi Fun English Games)

Pelaksanaan program dilakukan secara bertahap selama 4-8 pertemuan dengan pembagian jenis permainan sebagai berikut:

- **Kinesthetic Games (TPR):** Permainan seperti "*Simon Says*" dan "*Scavenger Hunt*" di mana siswa harus bergerak mencari benda sesuai instruksi bahasa Inggris.
- **Visual & Auditory Games:** Penggunaan *Flashcard Race* dan "*Listen and Draw*" untuk memperkuat asosiasi antara bunyi kata dengan objek visual.
- **Collaborative Games:** Permainan kelompok seperti "*Whisper Challenge*" atau "*Word Chain*" yang melatih kerjasama tim dan keberanian berbicara dalam kelompok kecil.
- Setiap sesi diakhiri dengan pemberian *reward* kecil sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktif siswa, sesuai dengan teori *immediate feedback* dalam *Game-Based Learning*.

4 Tahap Evaluasi dan Keberlanjutan (Monitoring)

Untuk mengukur keberhasilan program, dilakukan beberapa langkah evaluasi:

- **Post-Test:** Mengulangi tes kemampuan bahasa Inggris untuk melihat peningkatan penguasaan kosakata setelah intervensi permainan.
- **Angket Motivasi:** Menyebarkan kuesioner sederhana (dengan ikon emotikon) kepada siswa untuk mengukur tingkat kesenangan dan minat mereka belajar bahasa Inggris.
- **Handover Program:** Melatih guru kelas di SDN 1 Gunung Batu agar dapat menggunakan modul *Fun English Games* secara mandiri setelah program PKM berakhir, sehingga tercipta keberlanjutan program (*sustainability*).



KESIMPULAN

Program "Fun English Games" merupakan solusi inovatif untuk mengatasi rendahnya minat belajar bahasa Inggris di SDN 1 Gunung Batu melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Dengan memadukan metode *Game-Based Learning* dan *Total Physical Response* yang didukung oleh teori pendidikan terbaru, program ini efektif menurunkan hambatan psikologis siswa sehingga proses penguasaan kosakata menjadi lebih alami dan maksimal. Implementasi program ini tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan linguistik siswa, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan motivasi intrinsik melalui modul pembelajaran yang berkelanjutan. Diharapkan, inovasi ini dapat menjadi model pembelajaran mandiri yang membekali siswa dengan fondasi bahasa Inggris yang kuat untuk menghadapi tantangan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. (2024). *Inovasi Game-Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Linguistik Kontemporer*, 12(1), 45-58.
- Cameron, L., & McKay, P. (2023). *Bringing Creative Teaching into the Young Learner Classroom: Modern Approaches* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Copland, F., & Garton, S. (2024). *Teaching English to Young Learners: International Perspectives and Practices*. Palgrave Macmillan.

- Dörnyei, Z., & Al-Hoorie, A. H. (2024). *The Psychology of Language Learning Revisited: Motivation and Emotion in the 21st Century*. Multilingual Matters.
- Hendra, M., & Sari, P. (2025). *Implementasi Total Physical Response (TPR) dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pedagogi Bahasa*, 9(2), 210-225.
- Jewitt, C. (2020). *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis* (3rd ed.). Routledge.
- Kress, G. (2021). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Routledge.
- Lestari, W. (2023). *Digital and Non-Digital Games in ELT: A Comparative Study for Young Learners*. *International Journal of Primary Education*, 11(3), 88-102.
- Pinter, A. (2024). *Teaching Young Language Learners* (3rd ed.). Oxford University Press.
- Plass, J. L., & Mayer, R. E. (2022). *Handbook of Game-Based Learning*. MIT Press.
- Pratama, A., & Wijaya, K. (2024). *Game-Based Learning: Strategi Meningkatkan Literasi Bahasa Inggris di Era Global*. Penerbit Edukasi Indonesia.
- Salmanova, A. (2025). *Interactive Methods in EFL: Preparing Young Learners for Global Communication*. *International Journal of Educational Research*, 15(2), 112-125.
- Utami, S. D. (2024). *Pendekatan Multimodal dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini*. *Jurnal Ilmiah Visi PTK PAUD dan Dikmas*, 19(1), 33-45.
- Zimmerman, J., & Land, R. (2023). *Engagement and Motivation in the Language Classroom: New Directions in Research and Practice*. Cambridge University Press.