

English Fun Day : A Game-Based Approach to Improving Elementary Student's English Skills in Lekaq Kidau Village

English Fun Day : Pendekatan Permainan Edukatif untuk meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar di Desa Lekaq Kidau

Roosena Yusuf ^{1*}, Ardy Wijaya ², Alia Rahmawati ³, Ghina Mutiara Akhya ⁴, Alfi Fauzar Ramadhan Nur ⁵, Muhamad Fadillah Effendi ⁶, Ahmad Mushaffa ⁷, Rehan Efendi ⁸, Yerikha Eklesia Malia ⁹, Marnia ¹⁰, Andi Nur Nayla Rahmadina ¹¹

- ¹ Program Studi S1 Peternakan, Fakultas Pertanian, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia.
 - ² Program Studi S1 Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia.
 - ³ Program Studi S1 Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia.
 - ⁴ Program Studi S1 Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia
 - ⁵ Program Studi S1 Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia
 - ⁶ Program Studi S1 Kehutanan (MH), Fakultas Kehutanan, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur Indonesia
 - ⁷ Program Studi S1 Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia.
 - ⁸ Program Studi S1 Kehutanan, Fakultas Kehutanan, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia.
 - ⁹ Program Studi S1 Ilmu Kelautan, Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia
 - ¹⁰ Program Studi S1 Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia
 - ¹¹ Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Mulawarman, Samarinda, 75119 Kalimantan Timur, Indonesia
- * Alamat Koresponding. E-mail: roosenayusuf@faperta.unmul.ac.id ; Tel. +6282350888504

ABSTRACT: *English is an essential skill that needs to be mastered from an early age in order to face the development of science and the challenges of globalization. However, the implementation of English learning at the elementary school level, particularly in rural areas such as Lekaq Kidau Village, still encounters several obstacles. Limited learning facilities, lack of variety in teaching methods, and monotonous learning patterns often lead to low student motivation. As a result, English is often perceived as a difficult and boring subject. To address these challenges, the 51st KKN Team of Universitas Mulawarman carried out the English Fun Day program at SDN 026 Sebulu, Lekaq Kidau Village, under the theme "English Fun Day: Laugh and Learn with Educative Games." This program was designed to create an enjoyable learning atmosphere through a combination of basic English material and educational games. The results of this activity showed that English Fun Day successfully fostered a fun and meaningful learning environment, while also making a real contribution to improving the English skills of elementary school students in Lekaq Kidau Village.*

KEYWORDS: *English learning; Elementary School; Motivation; Educational Games; English Fun Day*

ABSTRAK: Bahasa Inggris merupakan keterampilan penting yang perlu dikuasai sejak dini untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan tantangan global. Namun, pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, khususnya di daerah pedesaan seperti Desa Lekaq Kidau, masih menghadapi sejumlah kendala. Keterbatasan sarana pembelajaran, minimnya variasi metode pengajaran, serta pola pembelajaran yang monoton sering kali menyebabkan rendahnya motivasi siswa. Akibatnya, bahasa Inggris kerap dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Untuk menjawab tantangan tersebut, Tim KKN 51 Universitas Mulawarman melaksanakan Program English Fun Day di SDN 026 Sebulu Desa Lekaq Kidau yang mengusung tema "English Fun Day: Laugh and Learn with Educative Games", yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui

Cara mensitasi artikel ini: Yusuf R, Wijaya A, Rahmawati A, Akhya GM, Nur AFR, Effendi MF, Musthafa A, Efendi R, Marnia, Rahmadina ANN. English Fun Day: A Game-Based Approach to Improving Elementary Student's English Skills in Lekaq Kidau Village. DESAMU Pros Disem KKN UNMUL. 2025; 1: 902-913.

kombinasi materi dasar Bahasa Inggris dan permainan edukatif. Hasil kegiatan ini menunjukkan program English Fun Day berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, serta memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa sekolah dasar di Desa Lekaq Kidau.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Inggris; Sekolah Dasar; Motivasi; Permainan Edukatif; English Fun Day

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikuasai sejak usia dini, terutama dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta tantangan global di masa mendatang (Zein et al., 2020). Pengenalan bahasa Inggris sejak sekolah dasar memberikan peluang yang lebih luas bagi anak untuk membangun keterampilan komunikasi yang baik sekaligus meningkatkan daya saing. Penelitian menunjukkan bahwa paparan bahasa Inggris sejak dini tidak hanya mengembangkan kemampuan linguistik, tetapi juga membuka jalur untuk mengakses pengetahuan yang lebih luas dan pertukaran budaya (Maqsood et al., 2024). Oleh karena itu, sekolah dasar menjadi tahap yang strategis dalam meletakkan fondasi pembelajaran bahasa Inggris.

Namun, pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, khususnya di daerah pedesaan seperti Desa Lekaq Kidau, masih menghadapi sejumlah kendala. Keterbatasan sarana pembelajaran, minimnya variasi metode pengajaran, serta pola pembelajaran yang cenderung monoton sering kali menyebabkan rendahnya motivasi siswa (Zein et al., 2020). Akibatnya, bahasa Inggris kerap dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga menghambat proses belajar.

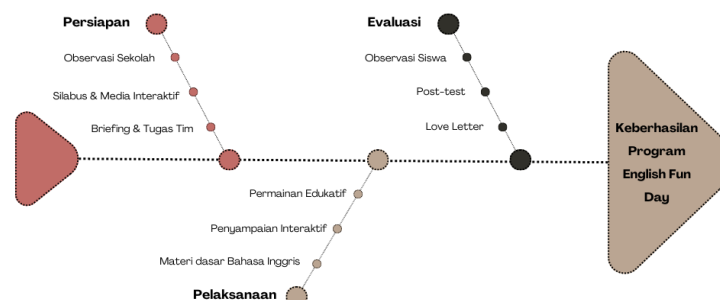
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Salah satu pendekatan yang efektif adalah melalui permainan edukatif, mengingat anak-anak seusia ini pada dasarnya senang bermain, aktif bergerak, dan belajar melalui pengalaman langsung. Dengan pembelajaran berbasis permainan, siswa dapat memperoleh pemahaman bahasa secara lebih alami sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi (Wahono et al., 2023).

Berdasarkan pertimbangan tersebut, tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) angkatan 51 Universitas Mulawarman merancang dan melaksanakan program "English Fun Day" di SDN 026 Sebulu, Desa Lekaq Kidau. Program ini bertujuan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa melalui kombinasi penyampaian materi dasar dan aktivitas permainan yang interaktif. Beberapa permainan yang digunakan antara lain *Simon Says*, *Picture Matching*, *Preposition Challenge*, hingga *Fortune Card Game*, yang dirancang untuk membuat proses belajar lebih dinamis dan bermakna untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar para siswa (Ningsih, 2023).

Melalui program ini, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan bahasa Inggris, tetapi juga didorong untuk mengembangkan sikap belajar yang positif. English Fun Day diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus memotivasi siswa untuk terus belajar bahasa Inggris di masa depan. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan bahasa, tetapi juga membangun suasana belajar yang interaktif, inspiratif, dan berkesan bagi siswa di Desa Lekaq Kidau.

2. METODE DAN PELAKSANAAN KEGIATAN

Analisis tulang ikan (Fishbone) akan diterapkan pada program "English Fun Day" ini untuk mengidentifikasi data yang telah dikumpulkan untuk mengetahui penyebab permasalahan yang terjadi. Menurut Pahlepi (2022) dalam (Kusuma et al., 2024) analisis Fishbone adalah salah satu teknik menganalisis masalah dengan cara mencari akar penyebab masalahnya. Teknik analisis tulang ikan menggambarkan suatu masalah dengan menggunakan symbol kepala ikan sebagai focus permasalahan yang dianalisis dan tulang-tulang ikan menjadi factor yang menjadi penyebab permasalahan tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa metode fishbone dapat membantu siswa dan guru mengidentifikasi akar masalah pembelajaran dan meningkatkan partisipasi aktif dalam kelas (Munawir, 2022).



Gambar 1. Diagram Fishbone

Adapun kegiatan “*English Fun Day*” ini akan diuraikan menjadi 3 tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

2.1 Tahap Persiapan

Pada tahap ini, keberhasilan sangat ditentukan oleh beberapa faktor utama, yakni observasi awal sekolah untuk mengetahui jumlah siswa, kondisi kelas, dan capaian pembelajaran. Kemudian, penyusunan silabus integratif yang sesuai dengan kurikulum, serta pembuatan media interaktif seperti flashcard, kartu profesi, dan potongan kata. Selain itu, koordinasi tim melalui briefing dan pembagian tugas juga dilakukan untuk memastikan kegiatan berjalan dengan lancar dan optimal. Hal ini sejalan dengan penelitian (Widyaningsih et al., 2023), bahwa penggunaan media interaktif seperti flashcard dalam tahap persiapan dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara signifikan, yang mendukung efektivitas kegiatan *English Fun Day* pada fase persiapan. Pada tahap persiapan ini kami juga menggunakan media interaktif seperti bernyanyi dan bermain dengan menggunakan bahasa Inggris hal ini dapat mempermudah anak-anak dalam memahami bahasa asing terutama bahasa Inggris selain itu dapat menarik anak-anak untuk belajar bahasa asing (Mara Irpan et al., 2024) dan berdasarkan hasil penelitian (Ririn Angraini et al., 2023) dengan kegiatan interaktif yang berupa bermain dan bernyanyi, hal itu dapat membantu perkembangan bicara anak-anak dalam belajar bahasa asing.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Program *English Fun Day* dilaksanakan secara rutin seminggu sekali dengan total tiga kali pertemuan, yaitu pada hari Jumat tanggal 25 Juli 2025, 01 Agustus 2025, dan 08 Agustus 2025, bertempat di SDN 026 Sebulu. Kegiatan ini mengusung tema “*English Fun Day: Laugh and Learn with Educative Games*”, yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui kombinasi materi dasar Bahasa Inggris dan permainan edukatif. Peserta kegiatan terdiri dari tiga angkatan bawah yaitu kelas 1, 2, dan 3 dengan jumlah 13 siswa. Susunan kegiatan belajar mengajar di bikin sistematis dengan metode pembelajaran interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian (Zulfa Nadzifah et al., 2024) bahwa kegiatan belajar mengajar dengan bermain dan bernyanyi dapat membantu daya ingat anak serta membiasakan anak untuk berbicara serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengikuti kelas secara interaktif dua arah yang aktif. Selain itu ada pula peserta kegiatan yang terdiri dari tiga angkatan atas yaitu siswa kelas 4, 5, dan 6 dengan jumlah keseluruhan 21 siswa. Seluruh susunan acara dan materi disiapkan secara sistematis serta disampaikan dengan metode interaktif agar mudah dipahami. Berdasarkan penelitian (Yulia et al., 2025), penerapan permainan edukatif dalam tahap pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya diajak mengenal kosakata dan pola kalimat sederhana, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam berbagai permainan edukatif yang mendukung proses pembelajaran.

2.3 Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan tiga instrumen, yaitu observasi aktivitas siswa, post-test tertulis, dan refleksi *Love Letter*. Observasi menunjukkan tingginya antusiasme siswa, post-test menampilkan variasi hasil belajar sesuai tingkat kelas, sementara *Love Letter* menjadi bukti bahwa siswa merasa senang, termotivasi, dan ingin terus belajar bahasa Inggris. Faktor evaluasi ini memastikan bahwa keberhasilan program dapat terukur tidak hanya secara kognitif, tetapi juga afektif dan motivasional. Tahap evaluasi yang melibatkan refleksi dari program yang dilakukan melalui *Love Letter*, merupakan strategi efektif untuk mengukur aspek afektif dan motivasional siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris (Nguyen, 2020). Pada kelas tingkat bawah tim melakukan kegiatan yang bertema *recall me* dan *voice of hopes* yang dimana kegiatan ini dapat menjadi tolak ukur kami dalam keberhasilan mengajar serta melihat harapan, kesan dan pesan terhadap kegiatan *English fun day*.

Dengan pendekatan fishbone ini dapat dilihat bahwa keberhasilan program *English Fun Day!* bukan hanya ditentukan oleh satu aspek, melainkan oleh keterpaduan antara perencanaan yang matang, pelaksanaan yang kreatif dan menyenangkan, serta evaluasi yang komprehensif. Ketiga tahap ini saling terhubung dan membentuk alur siklus pembelajaran yang efektif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program “*English Fun Day!*” dibagi ke dalam tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Ketiga tahap ini saling berkaitan dan membentuk suatu siklus pembelajaran yang terstruktur. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan (*game-based learning*) mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi dasar bahasa Inggris.

3.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang sangat penting karena menentukan keberhasilan pelaksanaan program yang secara keseluruhan membentuk siklus pembelajaran yang koheren. Persiapan ini

sangat penting, karena persiapan yang efektif akan menjadi dasar bagi pelaksanaan yang sukses (Gordillo et al., 2022). Kegiatan yang pertama dilakukan adalah kunjungan awal ke sekolah. Tim KKN melakukan observasi langsung di sekolah untuk mengetahui jumlah siswa, kondisi ruang kelas, serta tingkat capaian pembelajaran bahasa Inggris. Melalui wawancara dengan kepala sekolah, diperoleh informasi mengenai sistem pembelajaran dan jam operasional sekolah. Informasi ini menjadi dasar dalam menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.



Gambar 2. Observasi Awal ke Sekolah

Kemudian melakukan pengumpulan referensi dan penyusunan silabus. Tim KKN meminjam buku pelajaran bahasa Inggris yang digunakan SDN 026 Sebulu. Buku ini dijadikan acuan utama untuk menjaga kesesuaian dengan kurikulum. Berdasarkan referensi tersebut, tim menyusun silabus integratif yang menggabungkan materi kelas 1, 2, dan 3. Materi yang di fokuskan pada Tingkat kelas bawah adalah angka dasar, pengenalan nama nama hewan. Pada kelas tingkta atas kelas 4, 5, dan 6. Materi yang dipilih berfokus pada empat aspek utama yaitu Kosakata aktivitas harian (daily activities), Preposisi tempat (prepositions of place), Struktur kalimat sederhana dengan *to be* dan *verb+ing* serta Pengenalan profesi dan cita-cita.

Tabel 1. Silabus Ajar Program English Fun Day tingkat bawah

No	Tema	Materi	Permainan Edukatif	Indikator Penilaian	Alat Ajar
1	Counting is fun!	Sing a song a number Mix & match a number	1. Mix & match angka dengan terjemahan Bahasa inggris	1. Siswa mampu menyebutkan angka dalam bahasa inggris 2. Siswa dapat mampu mengetahui terjemahan angka dalam bahasa inggris	Flashcard angka, Flashcard terjemahan.
2	What's this, and who's this?	What's the animal?	1. Guess the Animal, siswa akan menebak gaya hewan yang diperagakan oleh tim	1. Siswa dapat mengetahui nama nama hewan dalam Bahasa inggris .	Flashcard Gambar hewan, video edukatif .
3	Recall me, and voice of hopes	Sing a song a number, and animal voice	1. Hide and seek, bermain petak umpet dengan berhitung dalam bahasa inggris 2. Voice of hopes, memberikan suara harapan serta Kesan pesan selama belajar Bahasa inggris.	1. Siswa dapat berani berbicara di depan dengan menyampaikan Kesan pesan selama belajar 2. Siswa dapat mengingat Kembali materi materi yang sudah di berikan	Video lagu edukatif

Tabel 2. Silabus Ajar *Program English Fun Day* tingkat atas

No	Tema	Materi	Permainan Edukatif	Indikator Penilaian	Alat Ajar
1	Vocabulary is Fun!	Materi I : Kosakata Aktivitas Harian Materi II : Preposisi Tempat	1. Simon Says Menirukan Aktivitas 2. Picture Matching mencocokkan gambar dengan kata 3. Preposition Challenge menggerakkan benda sesuai intruksi	1. Siswa mampu menirukan aktivitas fisik yang diperintahkan dalam bahasa Inggris. 2. Siswa dapat mengenali dan mencocokkan minimal 5 gambar dengan kosakata yang sesuai. 3. Siswa mengucapkan kosakata dengan benar saat mencocokkan. 4. Siswa mampu mengikuti perintah secara tepat, misalnya "Put the ball under the chair". 5. Siswa menggunakan atauu mengenali preposisi tempat dalam konteks nyata dengan benda sekitar	Flashcard Gambar, Flashcard Kata, Bola dan Buku.
2	Let's Make Sentences!	Materi I : What Are You Doing? Materi II : Where Is It?	1. Charades Sentence Siswa menebak aktivitas teman. 2. Build the Sentence Menyusun kartu kalimat.	1. Siswa berani tampil memperagakan aktivitas tanpa suara. 2. Siswa mampu memahami dan menebak kalimat aktivitas yang diperagakan teman dengan tepat. 3. Siswa mampu menyusun urutan kata menjadi kalimat yang benar. 4. Siswa dapat membaca atau mengucapkan kalimat yang sudah disusun dengan struktur yang tepat. 5. Siswa memahami fungsi kata seperti in, under, on dalam kalimat sederhana.	Flashcard Gambar, Bola dan Buku.
3	Show & Play!	Materi I : My Dream Materi II : Love Letter	1. Fortune Card Game Siswa memilih kartu harapan dan menjelaskan alasannya. 2. Build the Sentence Siswa membuat surat yang berisi pesan dan Kesan.	1. Siswa dapat menyampaikan harapan masa depan secara lisan menggunakan struktur kalimat yang benar. 2. Siswa menunjukkan keberanian berbicara di depan teman-teman. 3. Siswa mampu menulis surat dengan struktur sederhana yang berisi Kesan dan pesan. 4. Surat ditulis dengan rapi dan menunjukkan usaha menghias atau mengekspresikan diri	Kartu Profesi, Kertas Kosong

Selanjutnya adalah pembuatan bahan ajar dan media interaktif. Media pembelajaran disiapkan untuk mendukung metode *game-based learning*. Media tersebut meliputi flashcard kata, flashcard gambar, flashcard angka, kartu profesi, set potongan kata, kertas soal, spidol/kapur, enam bola kertas, meja, kursi, dan tas. Menurut teori Vygotsky (Wan Mohd Isa et al., 2022) tentang *socio-constructivism*, media interaktif dapat membantu siswa belajar lebih efektif melalui pengalaman sosial dan aktivitas fisik yang menyenangkan.





Gambar 3. Pembuatan Media Belajar Interaktif

Setelah silabus dan media siap, tim menyusun *rundown* kegiatan untuk tiga pertemuan. Rundown memuat pembagian waktu, metode, serta teknis pelaksanaan. Selain itu, dilakukan briefing mahasiswa KKN untuk membagi tugas dan menyamakan pemahaman terkait metode pengajaran yang akan diterapkan.

Seluruh Tahap persiapan ini dilakukan untuk memastikan bahwa program tidak hanya bersifat spontan, melainkan terstruktur dengan tujuan yang jelas, media yang relevan, serta koordinasi tim yang baik. Penelitian menunjukkan bahwa persiapan yang matang, seperti melakukan kunjungan awal ke sekolah, mengumpulkan sumber belajar yang relevan, dan menyusun silabus yang terintegrasi, secara langsung memengaruhi efektivitas program pendidikan (Chan et al., 2021).

3.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan selama tiga minggu, setiap hari Jumat pukul 08.00–11.00 WITA. Setiap pertemuan mengangkat tema yang berbeda dengan kombinasi antara penyampaian materi dan permainan edukatif.

3.2.1 Minggu Pertama (Jumat, 25 Juli 2025) – “Vocabulary is Fun!” dan “Counting is Fun”

Pada pertemuan pertama pada kelas tingkat bawah fokus kami adalah memperkenalkan angka dalam bahasa Inggris dari 1- 20. Dengan melakukan kegiatan interaktif yaitu absen dengan menyebutkan angka dalam bahasa Inggris, menyanyikan lagu yang ditampilkan oleh tim dengan bertemakan angka, lalu melakukan mini games dengan mencocokkan angka dengan terjemahan bahasa Inggris. Kelas semakin antusias ketika mereka bermain mencocokkan angka dengan terjemahan bahasa Inggrisnya. Sistem permainannya adalah tim menyebarkan kertas-kertas yang berisikan angka serta terjemahan bahasa Inggrisnya secara acak dan siswa akan dibagi tim untuk mencari kertas yang sudah dibagikan dalam waktu 1 menit setelah itu kertas yang didapat akan dikumpulkan di depan dan akan dicocokkan.

Fokus utama dalam pertemuan pertama di kelas tingkat atas adalah materi I yaitu memperkenalkan kosakata aktivitas harian (daily activities) dan materi II yaitu preposisi tempat (Prepositions of Place). Siswa diperkenalkan dengan kosakata seperti *play, sleep, buy, dance, draw, sing, swim, clean, go, eat, drink, run, walk, read, dan write*. Penggunaan flashcard bergambar dilakukan untuk membantu siswa mengenali kata-kata tersebut. Untuk memperkuat daya ingat, siswa juga diajak menyanyikan lagu yang berjudul “Daily Activity Song”..

Lirik lagu “Daily Activity Song”

*Get up artinya Bangun...Take a bath itu Mandi...Have breakfast Sarapan...Go to school Ke sekolah
Go home artinya Pulang...Cycle Bersepeda...Play Bermain...Do Mengerjakan
Have a lunch Makan siang...Take a nap Tidur siang...Water Menyirami
Sweep the floor Nyapu lantai...Have dinner Makan malam
Watch TV Nonton TV...Study Belajar...Go to bed Pergi Tidur*

Hal ini sejalan dengan teori *Total Physical Response (TPR)* yang menyarankan keterlibatan gerak, suara, dan visual dalam pembelajaran bahasa asing (Yuliawaty, 2023). Selain itu, siswa juga belajar arti kata *on, under, in* melalui pemindahan posisi bola oleh Tim, kemudian siswa menyebutkan posisi letak bola tersebut dalam bahasa Inggris.

Dalam pelaksanaan *English Fun Day*, siswa mengikuti beberapa permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pada permainan *Simon Says*, siswa dilatih untuk merespon cepat terhadap instruksi dalam bahasa Inggris, di mana mereka hanya boleh menirukan gerakan jika perintah diawali dengan “Simon Says”. Permainan ini terbukti mampu membuat siswa lebih fokus dan antusias dalam mengikuti kegiatan. Menurut teori sosiokonstruktivisme Vygotsky, interaksi sosial dan aktivitas fisik yang menarik merupakan faktor kunci dalam pembelajaran yang efektif, sehingga pendekatan berbasis permainan sangat cocok untuk peserta didik usia dini (Wan Mohd Isa et al., 2022).

Selanjutnya, pada permainan *Picture Matching*, siswa diberikan kartu kata dan kartu gambar secara acak, kemudian diminta untuk mencari pasangannya tanpa berbicara. Siswa yang memegang kartu gambar harus memperagakan aktivitas, sementara siswa yang memegang kartu kata menebak arti yang dimaksud, sehingga permainan ini memperkuat asosiasi antara kata dan makna visual. Adapun pada permainan *Preposition Challenge*, siswa dibagi ke dalam tiga kelompok untuk melaksanakan instruksi seperti “Put the ball on the table”, dan kelompok tercepat yang menjawab dengan benar akan mendapatkan poin. Permainan ini efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang preposisi sekaligus mendorong keterlibatan aktif dan kerja sama tim.



Gambar 4. Permainan Edukatif Picture Matching

3.2.2 Minggu Kedua (Jumat, 01 Agustus 2025) – “Let’s Make Sentences!”

Pada pertemuan kedua fokus kami pada kelas tingkat bawah adalah dengan memperkenalkan nama-nama hewan, jenis buah serta memperkenalkan sebutan-sebutan anggota keluarga dengan cara mendengarkan lagu yang ditampilkan yang berjudul *My family I love you* yang berisi memperkenalkan keluarga inti. Lalu kami melakukan pembelajaran untuk memperkenalkan nama-nama hewan serta buah, setelahnya kami melakukan sesi mini game dengan menirukan gaya hewan lalu siswa menebak dan menyebutkan hewan dalam bahasa Inggris. Kelas semakin antusias ketika melihat teman-teman KKN menjadi peraga gaya hewan di depan.

Pada kegiatan *English Fun Day* minggu kedua pada kelas tingkat atas materi pertama yang diajarkan adalah "What Are You Doing?", di mana tim menjelaskan penggunaan *to be* (I = am, You/They/We = are, He/She/It = is) yang dipadukan dengan *verb+ing*. Siswa diberi contoh konversi kata kerja seperti *go* menjadi *going* atau *eat* menjadi *eating* untuk membantu mereka memahami bahwa akhiran *-ing* menunjukkan aktivitas yang sedang berlangsung. Pemahaman ini kemudian diperkuat melalui permainan "Charades Sentences", di mana siswa berpasangan dan salah satu siswa memperagakan kata dari flashcard, sementara pasangannya menebak dengan kalimat dalam bahasa Inggris. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memperkuat pemahaman tata bahasa melalui aktivitas fisik, sesuai dengan teori *Experiential Learning* yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar (Embarek & Hacene, 2024).



Gambar 5. Permainan Edukatif Charades Sentences

Selanjutnya, materi kedua yang diberikan adalah "Where Is It?" yang berfokus pada penguatan pemahaman preposisi tempat. Dalam kegiatan ini, siswa membaca bersama contoh kalimat sederhana seperti "The book is under the table." Untuk mendukung pembelajaran tersebut, permainan "Build the Sentence", dilakukan di mana setiap kelompok siswa diberi satu set potongan kata seperti *The - ball - is - under - the - table*, kemudian tim memberikan instruksi dalam bahasa Indonesia agar siswa dapat menyusunnya kembali menjadi kalimat berbahasa Inggris. Melalui permainan ini, siswa belajar membangun keterampilan sintaksis sederhana secara aktif dan kolaboratif.



Gambar 6. Permainan Edukatif Build the Sentences

3.2.3 Minggu Ketiga (Jumat, 08 Agustus 2025) – "Show & Play!"

Pada minggu ke tiga kami tim kelas bawah melakukan *recall* materi serta *voice of hopes* dengan melakukan beberapa permainan sederhana dengan menggunakan bahasa Inggris serta bernyanyi bersama. Permainan yang kami lakukan adalah *hide and seek* (petak umpet) dengan berhitung menggunakan bahasa Inggris serta kami bernyanyi bersama terkait materi yang telah kami sampaikan. Setelah itu kami melakukan *voice of hopes* dengan memberi kesempatan anak-anak untuk menyampaikan kesan dan pesan serta antusias mereka terhadap kegiatan *English Fun Day*.

Pada pertemuan terakhir, seluruh materi yang telah dipelajari sebelumnya diintegrasikan dalam bentuk presentasi sederhana. Materi utama yang diberikan adalah "My Dream", di mana siswa belajar kosakata profesi menggunakan flashcard, kemudian tim mengajarkan pola kalimat "I want to be a/an ..." untuk melatih

mereka mengekspresikan cita-cita dalam bahasa Inggris. Kegiatan ini semakin menarik dengan permainan "Fortune Card Game", di mana setiap siswa mengambil kartu profesi secara acak lalu menjawab pertanyaan "What do you want to be?" dan "Why?". Permainan tersebut tidak hanya mengasah keterampilan berbahasa, tetapi juga memotivasi siswa untuk memikirkan cita-cita mereka di masa depan. Setelah kegiatan inti, siswa mengikuti post-test yang berisi 10 soal pilihan ganda mencakup seluruh materi yang telah diajarkan. Tes ini digunakan untuk mengukur capaian kognitif siswa, sekaligus mengevaluasi efektivitas program. Sebagai refleksi penutup, siswa menuliskan pesan dan kesan melalui kegiatan Love Letter, di mana mayoritas siswa mengekspresikan rasa senang, motivasi untuk terus belajar bahasa Inggris, serta harapan agar kegiatan serupa dapat kembali dilaksanakan di masa mendatang.



Gambar 7. Permainan Edukatif Fortune Card Game

3.3 Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan secara komprehensif melalui tiga cara yaitu observasi proses belajar, post-test tertulis, refleksi melalui *Love Letter*, dan *voice of hopes*. Evaluasi ini tidak hanya menilai hasil kognitif, tetapi juga sikap, motivasi, dan pengalaman belajar siswa.

3.3.1 Observasi

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka sangat aktif dalam permainan edukatif, kompetitif dalam menjawab pertanyaan, serta tampak lebih percaya diri ketika diminta mengulang kosakata maupun menyusun kalimat sederhana. Bahkan, sebagian siswa meminta agar permainan dilakukan kembali meskipun waktu belajar sudah hampir habis. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan metode *game-based learning* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Hung & Yeh, 2023).

3.3.2 Post-test

Untuk mengukur capaian kognitif siswa, dilakukan post-test pada pertemuan ketiga. Hasilnya menunjukkan berbagai variasi nilai dari para siswa, sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Evaluasi Post-Test Siswa Program English Fun Day

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
80-100	9 Siswa	42,8 %	Sangat Baik
60-70	7 Siswa	33,3%	Cukup Baik
< 50	5 Siswa	23,8 %	Perlu pendampingan

Variasi nilai ini wajar mengingat perbedaan tingkat kelas dan kapasitas kognitif siswa. Siswa kelas 6, secara umum, lebih mudah memahami materi karena sudah memiliki pengalaman belajar yang lebih banyak, sehingga mampu mencapai nilai tinggi, seperti Dhelvina Nata, Indah Setyarani, dan Meisyalomia Rum Ngang yang memperoleh nilai 100. Sementara itu, siswa kelas 4 masih berada pada tahap awal pembelajaran bahasa Inggris, sehingga hasil tes mereka relatif lebih rendah, misalnya Habel dan Algates mendapat nilai 40.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget (Rohmah, 2022), anak usia 9–12 tahun berada pada tahap *operasional konkret*, di mana mereka baru mulai mampu memahami konsep abstrak secara bertahap. Hal ini menjelaskan mengapa siswa kelas rendah lebih mudah memahami materi yang bersifat visual, praktis, dan berbasis permainan dibandingkan tes tertulis.

Dengan demikian, meskipun nilai post-test menunjukkan perbedaan yang cukup mencolok antar siswa, hasil observasi membuktikan bahwa hampir seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Nilai

rendah tidak sepenuhnya mencerminkan kegagalan memahami materi, melainkan lebih kepada perbedaan tingkat perkembangan kognitif dan pengalaman belajar.



Gambar 8. Foto Bersama Peserta Program English Fun Day

3.3.3 Refleksi melalui *Love Letter*

Sebagai bentuk refleksi kegiatan, siswa menuliskan pesan dan kesan mereka dalam *Love Letter* setelah mengikuti *English Fun Day*. Dari tulisan yang terkumpul, tampak jelas bahwa program ini berhasil menghadirkan pengalaman belajar yang berkesan sekaligus memotivasi mereka untuk terus mencintai bahasa Inggris. Novaliando Balan, siswa kelas 4, menuliskan dengan penuh kegembiraan, "*Aku merasa senang, aku jadi suka Bahasa Inggris, aku suka dan senang sama KKN 51 Unmul 2025.*" Ungkapan serupa juga datang dari Gustiana, siswa kelas 5, yang mengaitkan pembelajaran bahasa Inggris dengan impiannya di masa depan. Ia menulis, "*Aku bisa belajar menemukan cita-cita dan bisa belajar bahasa Inggris agar bisa mengajar adik-adik kelas juga di masa depan, semoga bisa bertemu lagi ya dengan kakak KKN.*"

Kesan positif semakin terlihat dari Indah Setyarani, siswi kelas 6, yang merasa kemampuannya meningkat selama program ini berlangsung. Ia menulis, "*Aku jadi lebih paham semua pelajaran yang kita pelajari selama ini. Terima kasih sudah mengajar kami, semoga kakak-kakaknya sukses dan sehat selalu ya.*" Hal yang sama juga diungkapkan oleh Alfaro Gabriel, siswa kelas 6, yang menekankan betapa berharganya pengalaman singkat ini. Ia menulis, "*Walaupun hanya sebentar kami tetap senang sekali. Itu cuma karena kalian kami bisa bahasa Inggris. Thank You semuanya, semoga kalian bisa sukses di masa depan dan banyak rezeki biar kalian bisa datang lagi ke Lekaq Kidau.*"

Dari berbagai refleksi tersebut, tampak bahwa siswa bukan hanya merasa senang dan terhibur, tetapi juga merasakan manfaat nyata berupa peningkatan pemahaman, motivasi, serta keyakinan akan pentingnya belajar bahasa Inggris. Hasil temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan secara efektif meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik (Bai, 2024).

3.3.4 *Voice of hopes* suara harapan serta kesan pesan

Pada kegiatan *voice of hopes* ini dilakukan pada tingkat bawah dan mereka sangat memberikan kesan dan pesan yang sederhana. Mereka semua bersorak seru ketika kami melakukan kegiatan *voice of hopes* ini sebagai bentuk kesan dan pesan mereka terhadap kegiatan kami. Kegiatan *voice of hopes* kami memanggil siswa masing-masing maju ke depan untuk menyampaikan kesan dan pesan terhadap kegiatan kami selama mengajar *english fun day*. Hal ini juga dapat melatih siswa dalam berani berbicara di depan.

Evaluasi yang komprehensif dengan menggunakan berbagai instrumen seperti observasi, post-test, refleksi dan *voice of hopes* memungkinkan pengukuran yang holistik terhadap keberhasilan program. Hal ini menjadi bukti bahwa program *English Fun Day* berhasil meninggalkan kesan mendalam sekaligus memantik semangat belajar para siswa.

4. KESIMPULAN

Program *English Fun Day* yang dilaksanakan di SDN 026 Sebulu Desa Lekaq Kidau terbukti mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan edukatif. Rangkaian kegiatan yang mengintegrasikan materi dasar seperti angka, nama hewan, nama buah,

anggota keluarga, kosakata aktivitas harian, penggunaan *to be* dengan *verb-ing*, preposisi tempat, hingga cita-cita berhasil membuat siswa lebih mudah memahami konsep bahasa Inggris secara sederhana.

Hasil evaluasi post-test menunjukkan adanya capaian kognitif yang cukup baik, di mana sebagian besar siswa berada pada kategori “sangat baik” dan “cukup baik”, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan pendampingan lebih lanjut. Perbedaan hasil ini mencerminkan variasi kemampuan sesuai tingkat kelas dan kapasitas individu, namun secara umum terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti program.

Refleksi melalui *Love Letter* semakin menegaskan keberhasilan kegiatan ini, karena mayoritas siswa menuliskan pengalaman positif, perasaan senang, motivasi baru, serta harapan agar kegiatan serupa dapat diadakan kembali. Hal ini menunjukkan bahwa *English Fun Day* tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga membangun rasa percaya diri, keberanian, dan minat belajar siswa terhadap bahasa Inggris.

Hasil *voice of hopes* menunjukkan adanya antusias mereka dalam belajar bahasa Inggris dengan menggunakan metode bermain dan bernyanyi, hal itu kami lihat mereka sering menyanyikan lagu lagu yang telah kami tampilkan.

Dengan demikian, program *English Fun Day* dapat disimpulkan berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, serta memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa sekolah dasar di Desa Lekaq Kidau.

REFERENSI

- Bai, J. (2024). A review of the research on the influence of game-based learning on second language learners' learning motivation. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/33/20231399>.
- Chan, K., Wan, K., & King, V. (2021). Performance Over Enjoyment? Effect of Game-Based Learning on Learning Outcome and Flow Experience. *Frontiers in Education*, 6(June), 1–10. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.660376>
- Embarek, R., & Hacene, B. (2024). The Role of Experiential Learning in Teaching Language Skills. *Journal for Educators, Teachers and Trainers JETT*, 15(3), 312–320. <https://doi.org/10.47750/jett.2024.15.03.026>
- Gordillo, A., Lopez-Fernandez, D., & Tovar, E. (2022). Comparing the Effectiveness of Video-Based Learning and Game-Based Learning Using Teacher-Authored Video Games for Online Software Engineering Education. *IEEE Transactions on Education*, 65(4), 524–532. <https://doi.org/10.1109/TE.2022.3142688>
- Hung, H. T., & Yeh, H. C. (2023). Augmented-reality-enhanced game-based learning in flipped English classrooms: Effects on students' creative thinking and vocabulary acquisition. *Journal of Computer Assisted Learning*, 39(6), 1786–1800. <https://doi.org/10.1111/jcal.12839>
- Kusuma, M.B.A., Yudha, H.F.A., Amin, M. N. . (2024). Analisis Fishbone Pengambilan Keputusan Kebijakan Normalisasi Sungai di Kota Surabaya. *ARIMA : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 106–111. <https://doi.org/10.62017/arima.v1i4.1042>
- Zulfa Nazifah Ramadhanti, K. D. (2024). Metode Belajar B3 (Bermain Bercerita Bernyanyi) Untuk meningkatkan hasil pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah. Diambil kembali dari <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/download/6875/4713/39999>
- Mara Irpan Pane, M. i. (2024). Implementasi Metode Bermain dan Bernyanyi dalam Pembelajaran Bahasa Arab Dasar pada anak-anak Desa Cipambuan. Diambil kembali dari <https://ojs.unida.ac.id/educivilia/article/view/10286/4668>
- Maqsood, M., Zahid, A., Asghar, T., Farooqi, S.-H., & Shahbaz, M. (2024). Issues In Teaching English In A Cultural Context. *Migration Letters*, 21(S4), 1020–1027. <https://doi.org/10.59670/ml.v21is4.7411>
- Munawir, A. (2022). Descriptive Writing Skills Utilizing A Fishbone Method: A Practical Approach Towards English Students. *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 1(2), 243–252. <https://doi.org/10.51574/ijrer.v1i2.377>
- Nguyen, H. T. T. (2020). Communication skills and reflection practice in smart english teaching and learning environment a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(17), 221–237. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i17.15235>
- Ningsih, N. L. A. B. H. (2023). The Importance of Game-Based Learning in English Learning for Young Learners in the 21st Century. *The Art of Teaching English as a Foreign Language (TATEFL)*, 4(1), 25–30. <https://doi.org/10.36663/tatefl.v4i1.492>
- Ririn Angraini, R. f. (2023). Melalui Kegiatan Bermain dan Bernyanyi dapat mengembangkan bahasa anak 5-6 tahun. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/2922/pdf/20598> adresinden alındı
- Rohmah, N. (2022). Teori Perkembangan Jean Piaget dan Implikasinya Dalam Perkembangan Anak Sekolah Dasar. 8(12), 230–239. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.6944543>
- Wahono, S. S., Ahmad, S. I. N., Hidayah, P. N., & Putri, F. P. (2023). Acting Out a Memory-based Game in Classroom: A Study on Elementary School Students' English Proficiency. *Journal of Language Intelligence and Culture*, 5(2), 139–146. <https://doi.org/10.35719/jlic.v5i2.131>
- Wan Mohd Isa, W. A. R., Suhaimi, A. I. H., Noordin, N., & Hassan, S. S. (2022). Mobile Game-Based Learning Application about Semai People. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(3), 607–618. <https://doi.org/10.6007/ijarped/v11-i3/14759>
- Widyaningsih, Y., Nadiroti, N., Hamdani, N., Nurfaadilah, S., & Febriyanti, N. (2023). *WordWall Application as an Interactive Learning Media in Mastering English Vocabulary at Elementary School* (Vol. 1). Atlantis Press SARL.

- https://doi.org/10.2991/978-2-38476-056-5_46
- Yulia, N. M., Asna, U. L., Fahma, M. A., Aualia, P., Cholili, F. N., Halimahturrafiah, N., & Sari, D. R. (2025). *Use of Game-Based Learning Media Education As an Effort To Increase Interest Elementary School*. 2(1), 38–45.
- Yuliawaty, S. N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Totally Physical Response (TPR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Guru Madrasah*, 2(2), 71–83. <https://doi.org/10.69548/jigm.v2i2.20>
- Zein, S., Sukyadi, D., Hamied, F. A., & Lengkanawati, N. S. (2020). English language education in Indonesia: A review of research (2011-2019). *Language Teaching*, 53(4), 491–523. <https://doi.org/10.1017/S0261444820000208>

This is an open access article which is publicly available on our journal's website under Institutional Repository at <https://e-journals2.unmul.ac.id/index.php/pdkum/index>