

ENGLISH FUN DAY: MENINGKATKAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA SD MELALUI KEGIATAN EDUKATIF DAN INTERAKTIF

Hafizah Andriani¹, Marshanda Putri Muharani², Qofifah Nuraziza³, Indri Oktariani⁴, Elsa Dia Santika⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

¹ hafizahandiani@gmail.com*

Received	Revised	Accepted
1 July 2024	31 July 2024	22 August 2024
https://doi.org/10.67528/ic.v3i2.27		

Abstrak

Kegiatan *English Fun Day (EFD)* merupakan bagian dari program *Volunteer Teaching Project* yang dilaksanakan oleh mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dasar Bahasa Inggris siswa kelas V dan VI di SDN 44 Bengkulu Tengah melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis permainan edukatif. Mengacu pada teori *Input Hypothesis* oleh Krashen dan *Zone of Proximal Development* oleh Vygotsky, serta studi kasus dari Thailand, program ini mengintegrasikan kegiatan belajar seperti pengenalan kosakata, praktik berbicara, mendengarkan, menulis, dan kompetisi edukatif dalam suasana yang menyenangkan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa, antusiasme belajar yang tinggi, serta efektivitas metode interaktif dalam proses pengajaran. Selain memberikan dampak positif pada siswa, kegiatan ini juga menjadi media penerapan teori pengajaran bahasa bagi mahasiswa. Kendala seperti penyesuaian jadwal dan akses lokasi dapat diatasi dengan koordinasi yang baik. Kegiatan ini direkomendasikan untuk diadopsi lebih luas sebagai bentuk kolaborasi antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah dasar dalam penguatan literasi bahasa asing sejak dini.

Kata kunci: *English Fun Day*, Pembelajaran interaktif, relawan pengajaran, Bahasa Inggris anak usia dini, pendidikan dasar

Abstract

English Fun Day (EFD) activity is part of the Volunteer Teaching Project program implemented by Tadris English students of Fatmawati Sukarno State Islamic University Bengkulu. This activity aims to improve the basic English skills of grade V and VI students at SDN 44 Bengkulu Tengah through an interactive, fun, and educational game-based learning approach. Referring to the Input Hypothesis theory by Krashen and Zone of Proximal Development by Vygotsky, as well as case studies from Thailand, the program integrates learning activities such as vocabulary introduction, speaking practice, listening, writing, and educational competitions in a fun atmosphere. The results showed an increase in students' active participation, high enthusiasm for learning, and the effectiveness of interactive methods in the teaching process. In addition to having a positive impact on students, this activity is also a medium for applying language teaching theory for students. Obstacles such as schedule adjustments and location access can be overcome with good coordination. This activity is recommended to be adopted more widely as a form of collaboration between higher education institutions and elementary schools in strengthening foreign language literacy from an early age.

Keywords: *Early childhood English, English Fun Day, Interactive learning, Volunteer teaching, Primary education*

PENDAHULUAN



Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang penting untuk dikuasai sejak usia dini. Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, pengajaran Bahasa Inggris belum merata dan sering kali tidak optimal, baik dari segi metode maupun sumber daya. Hal ini menjadi latar belakang kegiatan *Volunteer Teaching Project* bertema *English Fun Day* yang diadakan oleh mahasiswa Tadris Bahasa Inggris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar Bahasa Inggris yang menyenangkan bagi siswa kelas V dan VI SDN 44 Bengkulu Tengah, melalui pendekatan yang aplikatif, kreatif, dan menyenangkan.

Kegiatan ini didasarkan pada berbagai teori pembelajaran bahasa, antara lain *Krashen's Input Hypothesis* (1982) yang menekankan pentingnya input bahasa yang berada sedikit di atas tingkat kemampuan siswa, *Vygotsky's Zone of Proximal Development* (1978) yang menekankan pentingnya peran fasilitator, serta studi oleh Wongsuwana (2010) mengenai penggunaan permainan dalam pengajaran Bahasa Inggris di Thailand. Teori lain seperti *Multiple Intelligences* (Gardner 1983) yang menyatakan bahwa anak-anak memiliki berbagai jenis kecerdasan seperti linguistik, kinestetik, dan interpersonal. Kegiatan *English Fun Day* memanfaatkan kecerdasan ini melalui aktivitas bermain, menulis, berbicara, dan bekerja dalam kelompok, *Total Physical Response* (Asher), *Communicative Language Teaching*, *Behaviorism* (Skinner) Dalam behaviorisme pembelajaran dilihat sebagai hasil dari penguatan (reinforcement) Pemberian reward pada siswa yang aktif menjawab atau memenangkan permainan dalam kegiatan ini adalah bentuk penerapan teori ini, *Constructivism* (Piaget) Piaget percaya bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung.

English Fun Day memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman mereka melalui pengalaman konkret, permainan, dan eksplorasi bahasa, *Scaffolding* (Bruner) Bruner menjelaskan bahwa pembelajaran akan efektif jika anak diberikan bantuan sementara (scaffold) dari guru atau teman sebaya. Para relawan dalam proyek ini berfungsi sebagai scaffolder untuk membantu siswa memahami materi, *Affective Filter Hypothesis* Teori ini menjelaskan bahwa lingkungan yang bebas stres akan membuat pembelajaran bahasa lebih mudah. Kegiatan ini menciptakan suasana santai dan menyenangkan, menurunkan filter afektif dan meningkatkan efektivitas belajar, dan *Experiential Learning Theory* (Kolb) menekankan bahwa pembelajaran terbaik terjadi melalui pengalaman langsung. *English Fun Day* memberikan pengalaman belajar yang konkret dan aplikatif, mulai dari praktik pengucapan hingga permainan kompetitif. Beberapa teori tersebut turut menjadi landasan dalam merancang strategi kegiatan ini. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga menikmati proses pembelajaran, sehingga tumbuh kepercayaan diri dan semangat mereka dalam menggunakan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari.

Selain teori-teori klasik tersebut, pendekatan pembelajaran berbasis *21st Century Skills* juga semakin relevan dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris saat ini. Menurut Trilling & Fadel (2021), keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis perlu ditanamkan sejak dini, termasuk dalam pembelajaran bahasa asing (Sari dkk, 2024). *English Fun Day* secara implisit mendorong pengembangan keempat keterampilan ini melalui aktivitas bermain peran, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah dalam konteks permainan edukatif. Di era pascapandemi, pendekatan *Blended Learning* dan *Gamification* juga menjadi sorotan. Menurut Deterding et al. (2021), gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar melalui elemen permainan yang dirancang secara strategis. Aktivitas seperti kuis kompetitif dan tantangan kelompok pada kegiatan ini merepresentasikan unsur gamifikasi dalam pembelajaran

METODE PENELITIAN



Kegiatan English Fun Day dilaksanakan selama empat hari, mulai dari tanggal 9 hingga 12 April 2025, bertempat di SDN 44 Bengkulu Tengah kegiatan ini dilaksanakan setiap jam 9.00 sampai 10.30 WIB. Materi yang diberikan mencakup tema *"Parts of Body"*, *"Foods and Drinks"*, serta sesi review dan kompetisi edukatif pada hari terakhir. Peserta kegiatan adalah siswa kelas V dan VI yang dikategorikan sebagai young learners, dengan pelibatan 13 relawan yang terdiri dari 8 volunteer pengajar dan 5 panitia, berasal dari mahasiswa Program Studi Tadris Bahasa Inggris dan Hukum Ekonomi Syariah. Metode pengajaran yang digunakan mencakup presentasi materi menggunakan media seperti papan tulis, gambar, dan buku; latihan praktik berbasis permainan interaktif seperti games, kuis, dan change chair; serta kompetisi word search yang ditutup dengan pemberian hadiah bagi siswa paling aktif. Untuk mengevaluasi efektivitas kegiatan, tim pelaksana melakukan observasi langsung di kelas dan wawancara ringan dengan guru serta siswa guna mengetahui respons dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan selama empat hari dengan materi bertahap: *Parts of Body*, *Food and Drinks*, review materi, serta kompetisi *word search* pada hari terakhir. Sebanyak 13 relawan berperan sebagai pengajar dan panitia, dan kegiatan berlangsung di SDN 44 Bengkulu Tengah, Desa Tanjung Dalam, Pondok Kubang, Bengkulu Tengah. Kegiatan English Fun Day di SDN 44 Bengkulu Tengah memberikan sejumlah hasil positif yang signifikan. Antusiasme siswa terlihat jelas selama proses pembelajaran berlangsung, dengan keterlibatan aktif dan semangat belajar yang tinggi, sehingga menciptakan suasana kelas yang hidup dan menyenangkan. Materi yang diajarkan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga mampu memperkaya kosakata dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara Bahasa Inggris. Metode pengajaran yang interaktif melalui permainan edukatif seperti kuis dan word search terbukti efektif dalam meningkatkan respons dan minat belajar siswa. Selain itu, koordinasi yang baik antara relawan dan pihak sekolah, serta dukungan dari para guru, turut memperlancar jalannya kegiatan. Meski demikian, kegiatan ini juga menghadapi beberapa tantangan, seperti penyesuaian jadwal akibat libur Ramadan dan kendala akses lokasi yang menyebabkan keterlambatan pada hari pertama. Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa sekaligus menjadi media pengembangan keterampilan pedagogis bagi mahasiswa. Untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang, disarankan agar dilakukan survei lokasi lebih awal, penyusunan jadwal yang lebih fleksibel, penguatan koordinasi teknis, serta optimalisasi penggunaan media pembelajaran digital. Dengan perencanaan dan pendekatan yang tepat, kegiatan seperti ini dapat menjadi kontribusi nyata mahasiswa dalam peningkatan mutu pendidikan dasar, khususnya dalam pengajaran Bahasa Inggris di wilayah yang membutuhkan.

Penggunaan teori seperti *Total Physical Response* dan *Communicative Language Teaching* terbukti membantu siswa dalam memahami dan mempraktikkan kosakata Bahasa Inggris secara aktif. Pendekatan yang menyenangkan menurunkan hambatan psikologis siswa, sesuai teori *Affective Filter Hypothesis* Krashen. Relawan juga mendapat pengalaman nyata dalam mengelola kelas dan menyampaikan materi dengan pendekatan yang fleksibel. Kegiatan ini mencerminkan pentingnya pengalaman langsung (*experiential learning*) bagi mahasiswa dan peserta didik. Pendekatan berbasis teori modern pendidikan serta kolaborasi antara mahasiswa dan sekolah dasar menjadi kekuatan utama keberhasilan program ini.

Hasil kegiatan juga selaras dengan temuan *recent studies* seperti yang dilakukan oleh Yunus, Hashim, & Embi (2020), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas menyenangkan mampu meningkatkan *student engagement* dan pencapaian kosakata siswa secara signifikan. Selain

itu, pendekatan *multisensory learning*, sebagaimana dipaparkan oleh Alammari et al. (2022), memperkuat bahwa stimulasi melalui visual, auditori, dan kinestetik berkontribusi dalam mempertahankan daya ingat anak-anak terhadap kosakata bahasa asing.



Gambar 1.1



Gambar 1.2

Gambar 1.1 menggambarkan kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas sebagai bagian dari program volunteering teaching yang difokuskan pada peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Para relawan mahasiswa bertindak sebagai fasilitator pembelajaran yang menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif, di mana siswa diajak berinteraksi aktif melalui berbagai metode seperti permainan edukatif, pengenalan kosakata dasar, dan aktivitas komunikatif. Metode pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan ini mengacu pada prinsip *fun learning*, yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan memotivasi. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar serta *zone of proximal development* (ZPD) siswa (Hakim dkk, 2025). Kegiatan ini bertujuan untuk membangun fondasi awal dalam penguasaan bahasa Inggris serta mendorong partisipasi aktif siswa melalui metode yang inovatif dan kontekstual.

Gambar 1.2 merepresentasikan sesi penutupan kegiatan *English Fun Day* yang dilaksanakan sebagai bagian dari program volunteering oleh mahasiswa. Dalam sesi ini, dilakukan pembagian hadiah kepada peserta didik sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktif mereka selama berlangsungnya kegiatan. Tujuan dari pemberian hadiah ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, membangun rasa percaya diri, serta memperkuat kesan positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Kegiatan ini juga mendukung prinsip pembelajaran berbasis penghargaan (*reward-based learning*) yang terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif (Hakim dkk, 2025). Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mengalami proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, sesuai dengan pendekatan *student-centered learning*.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan Volunteer Teaching Project bertajuk "*English Fun Day (From Class to Celebration: Fun Day After Learning!)*" di SDN 44 Bengkulu Tengah berlangsung dengan lancar dan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan ini mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui pendekatan yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan peserta didik dan berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan dasar Bahasa Inggris, khususnya



dalam aspek kosa kata, berbicara, dan mendengarkan. Selain memberikan dampak positif bagi siswa, kegiatan ini juga menjadi pengalaman berharga bagi para relawan dalam menerapkan teori pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini ke dalam praktik nyata di lapangan. Meskipun dihadapkan pada beberapa kendala teknis seperti perubahan jadwal akibat libur keagamaan dan tantangan akses lokasi yang cukup jauh, kegiatan ini tetap dapat diselesaikan dengan baik berkat kerja sama yang solid antara panitia, relawan, dan pihak sekolah.

Untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan, yaitu melakukan survei lokasi dan rute perjalanan lebih awal, menyusun jadwal yang fleksibel agar dapat menyesuaikan dengan hari libur nasional atau keagamaan, memperkuat koordinasi teknis melalui panduan perjalanan yang jelas, mengoptimalkan penggunaan media dan alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar, serta melaksanakan evaluasi sederhana setiap harinya guna menyesuaikan metode dengan kebutuhan siswa secara real-time. Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, diharapkan kegiatan volunteer teaching selanjutnya dapat dilaksanakan secara lebih efektif dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi semua pihak yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alammari, D., Hussain, M., & Khan, R. (2022). *Multisensory Strategies in EFL Vocabulary Teaching: Impact on Retention and Engagement* : International Journal of English Language Education, 10(2), 45-61.
- Asher, J. J. (1977). *Learning Another Language Through Actions: The Complete Teacher's Guidebook*. Los Gatos, CA: Sky Oaks Productions.
- Bruner, J. (1978). *The Role of Dialogue in Language Acquisition*. In A. Sinclair, R. J. Jarvella & W. J. M. Levelt (Eds.), *The Child's Concept of Language*.
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2021). *Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts* : ACM Press.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Hakim, M. A. R., Revola, Y., Serasi, R., & Alimi, A. A. S. (2025). PENDAMPINGAN PENYUSUNAN MODUL AJAR BERBASIS KURIKULUM MERDEKA TERINTEGRASI NILAI MODERASI BERAGAMA PADA GURU BAHASA INGGRIS MADRASAH DI KABUPATEN BENGKULU SELATAN DAN KAUR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 549-563
- Hakim, M. A. R., Munawarah, H., & Amanda, J. (2025). EFEKTIVITAS PEMBERIAN REWARD DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 3 KOTA BENGKULU. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 23(1), 316-322
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon Press.
- Krashen, S. D. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. London: Longman.
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking



- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sari, M. D. P., Malia, V., Nasution, M. F., Hartanti, J., & Astari, A. R. N. (2024). PELAKSANAAN MINI WORKSHOP DENGAN TEMA PENYUSUNAN MODUL AJAR BAHASA INGGRIS BERDASARKAN STANDAR KURIKULUM MERDEKA. *INSAN CENDEKIA: Jurnal Studi Islam, Sosial dan Pendidikan*, 3(1), 58-65
- Skinner, B. F. (1957). *Verbal Behavior*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2021). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times* (2nd ed.). San Francisco: Jossey-Bass.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wongsuwana, S. (2010). Teaching English through Games to Young Learners. *Journal of Education Studies*, 8(2), 34-45.
- Yunus, M. M., Hashim, H., & Embi, M. A. (2020). *Fun Language Learning Through Mobile Games and Applications among Young Learners in Malaysia/ Journal of Information and Communication Technology*, 19(1), 127-143.