

Meningkatkan Komunikasi Bahasa Inggris Anak Melalui Fun Learning di Gubuk Mujur

Nurhilma Yanti¹, Abdul Aziz Ansori², Hilda Yanti Safitri³, Desta Ariska⁴, Ashwan Kailani⁵
Pariwisata¹, Pendidikan Bahasa Inggris², Pendidikan Bahasa Inggris³, Pendidikan Bahasa Dan
Sastra Indonesia⁴, Pendidikan Seni Pertunjukan⁵, Fakultas Bahasa Seni Dan Humaniora,
Universitas Hamzanwadi

Email : hilmayanti201@gmail.com¹, azisabdul211203@gmail.com², safitrihilda791@gmail.com³,
destaariska84@gmail.com⁴, ashwankailani.msn@gmail.com⁵

Abstract

The Community Service Program (KKN) in Montong Betok Village addressed the fundamental challenge of low functional everyday English communication skills among school-aged children in Mujur Hamlet, skills critically required for global competence. The program's position was to provide a practical solution for strengthening functional communication through community-based intervention and institutional collaboration. This problem was answered by implementing a Fun Learning English Course, emphasizing communicative practice, conducted over six meeting days. The program achieved a 100% implementation rate and successfully maximized outreach through a collaborative relocation to SDN 1 Montong Betok, which resulted in very high student participation. The study results indicate that adopting the direct practice-based *fun learning* method and strategic collaboration with the school proved highly effective in achieving the goal of increasing speaking confidence and reinforcing functional English communication among school-aged children.

Kata kunci : English, Communication, Fun Learning, Global Skills, Mujur

ABSTRAK

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Montong Betok fokus pada tantangan mendasar berupa rendahnya keterampilan Komunikasi Bahasa Inggris Fungsional Sehari-hari pada anak usia sekolah di Dusun Mujur, yang sangat dibutuhkan sebagai bekal keterampilan global. Posisi kegiatan ini adalah memberikan solusi praktis untuk penguatan komunikasi fungsional melalui intervensi berbasis komunitas dan kolaborasi kelembagaan. Masalah tersebut dijawab dengan implementasi Kursus Bahasa Inggris *Fun Learning* berbasis praktik komunikatif, dilaksanakan selama enam hari pertemuan. Program mencapai tingkat implementasi 100% dan berhasil mengoptimalkan jangkauan melalui kolaborasi pemindahan lokasi ke SDN 1 Montong Betok, yang menghasilkan partisipasi siswa yang sangat tinggi. Hasil kajian menunjukkan bahwa adopsi metode *fun learning* berbasis praktik langsung dan kolaborasi strategis dengan pihak sekolah terbukti sangat efektif dalam mencapai tujuan peningkatan keberanian berbicara dan penguatan komunikasi fungsional Bahasa Inggris pada anak usia sekolah.

Kata Kunci : Bahasa Inggris, Komunikasi, Fun Learning, Keterampilan Global, Mujur

Article History

Received: Desember 2025
Reviewed: Desember 2025
Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No
234.KK.443
Prefix DOI :
10.9765/Krepa.V218.3784
Plagiarism Checker No 234
Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Krepa.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Krepa



This work is licensed under
a [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
[Attribution-NonCommercial](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
[4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa. Undang-Undang No 20 tahun 2003 Bab 1 pasal 1 juga menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa dan negaranya.

Pendidikan memiliki tujuan, tujuan Pendidikan menurut Undang-undang tentang sistem Pendidikan Nasional no. 20 tahun 2003 Bab III, Pasal 4 yaitu : Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam menghadapi dinamika globalisasi yang bergerak cepat, penguasaan Bahasa Inggris telah bertransformasi dari sekadar mata pelajaran menjadi suatu keterampilan fungsional yang esensial, memainkan peran krusial dalam komunikasi, pendidikan, hingga dunia bisnis internasional, (Sari & Maulida, 2024). Peningkatan mutu pendidikan yang mencakup keterampilan global ini merupakan bagian integral dari komitmen bangsa terhadap pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) nomor 4, yaitu memastikan pendidikan yang inklusif dan berkualitas, (Safitri, 2022).

Kondisi ini menjadi peluang besar untuk menjadikan kursus Bahasa Inggris sebagai program kerja KKN, guna membantu anak-anak meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris sejak dini melalui pembelajaran yang menyenangkan atau "Fun Learning". Peserta KKN Bina Desa Kelompok 13 Universitas Hamzanwadi memfokuskan Program Kerja Kursus Bahasa Inggris di Dusun Mujur, Desa Montong Betok, untuk memberikan intervensi non-formal yang spesifik. Intervensi ini sejalan dengan peran krusial mahasiswa dalam menumbuhkan literasi dan keterampilan masyarakat melalui program pengabdian (Lestarina & Nisa, 2024). Analisis situasi di lapangan menunjukkan bahwa terdapat tantangan dalam kualitas pendidikan dasar, termasuk problematika mendasar dalam kegiatan literasi, (Arifin & Setiyono, 2023), sehingga diperlukan penguatan keterampilan yang berorientasi pada aplikasi sehari-hari, yaitu Bahasa Inggris.

Dalam mendidik siswa tingkat Sekolah Dasar, diperlukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yakni dengan cara membahas persoalan pembelajaran yang menyenangkan. Maka penulis menciptakan pembelajaran dengan Metode Fun Learning, yaitu pembelajaran yang mengasyikan dan menyenangkan dengan berpusat pada psikologis siswa dan suasana lingkungan dengan proses belajar mengajar. Pendekatan ini diyakini dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berlatih bahasa secara alami (Gheitasi, 2022). Selain itu Metode ini merupakan cara untuk menciptakan rasa cinta dan keinginan untuk belajar, (Indah Rahayu Sri, 2010).

Fun Learning merupakan metode mengajar yang berfokus pada penciptaan kondisi mengajar yang nyaman dan interaktif sehingga pembelajaran berlangsung efektif, (Asmawadi dkk., 2021. Ritonga & Shahiba, 2022). Fun Learning sering digunakan karena bersifat terstruktur, dinamis dan efektif, (Nabilah, 2021 & Sanjaya, 2019). Mengingat anak-anak di daerah pedesaan umumnya terlibat dalam aktivitas sosial dan fisik yang tinggi, penggunaan metode Fun learning di Gubuk Mujur dianggap sangat relevan. Menggabungkan permainan edukatif, lagu, dan kegiatan seni dapat

berfungsi sebagai jembatan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi tanpa bergantung pada pendekatan tradisional, yang sering dianggap membosankan (March-llanes dkk, 2023).

Ketika kami mencoba menerapkan metode Fun Learning pada saat kursus Bahasa Inggris dengan cara menyelipkan permainan di setiap materi pembelajaran, anak-anak tersebut terlihat sangat senang. Penerapan Fun Learning diharapkan dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Inggris anak-anak, meliputi kepercayaan diri dalam berbicara, pemahaman kosakata, pengucapan, dan kelancaran berinteraksi. Tanpa diragukan lagi, kemajuan ini mendorong pertumbuhan generasi yang lebih siap bersaing di dunia yang semakin terhubung setiap harinya (Burns dkk., n.d.). Oleh karena itu, penelitian tentang efektivitas Fun Learning sangat penting.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana fun learning dapat meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Inggris anak di Gubuk Mujur. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah sekaligus menjadi rekomendasi praktis bagi pendidik, komunitas, serta pihak terkait yang ingin mengembangkan pembelajaran bahasa Inggris di daerah pedesaan. Dengan pendekatan yang tepat, anak-anak di Gubuk Mujur dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis metode pengabdian berbasis aksi (*action-based community service*). Pendekatan berbasis aksi dipilih karena fokus utama kegiatan adalah intervensi langsung dan implementasi program untuk mengatasi permasalahan mendesak di lokasi sasaran.

Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami perilaku, pengalaman, dan interaksi siswa dalam lingkungan belajar yang sebenarnya, serta cocok untuk mempelajari fenomena sosial secara alami tanpa mengubah variabel (Robinson & Williams, 2024);(Royadi dkk., 2019). Metode utama dalam penyampaian materi adalah Fun Learning atau pembelajaran menyenangkan, di mana Komunikasi Bahasa Inggris Fungsional Sehari-hari disampaikan melalui teknik yang interaktif, kreatif, dan berbasis permainan.

Fokus dan Prosedur Pelaksanaan Kegiatan pengabdian ini merupakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Bina Desa Kelompok 13 Universitas Hamzanwadi yang dilaksanakan selama periode September hingga Desember 2025. Lokasi utama kegiatan berada di Desa Montong Betok, Kecamatan Montong Gading, Kabupaten Lombok Timur, dengan posko terpusat di Dusun Mujur. Guna mengoptimalkan jangkauan dan partisipasi peserta didik, lokasi pelaksanaan secara formal dipindahkan dari Posko KKN menuju SDN 1 Montong Betok setelah mendapatkan izin dan kolaborasi resmi dari pihak sekolah.

Sumber Data dan Penentuan Sasaran Sumber data utama dalam pengabdian ini adalah data primer yang diperoleh langsung dari lokasi pelaksanaan kegiatan. Sumber data primer meliputi:

1. Peserta Kursus Bahasa Inggris (Peserta didik SDN 1 Montong Betok) yang menjadi sasaran utama program, sebagai sumber data mengenai peningkatan keberanian berbicara dan respon terhadap metode Fun Learning.

2. Tutor KKN (Peserta KKN Bina Desa Kelompok 13 Universitas Hamzanwadi) yang bertindak sebagai pelaksana dan pengajar program, sebagai sumber informasi mengenai pelaksanaan teknis dan evaluasi di lapangan.
3. Pihak Sekolah (Kepala Sekolah atau perwakilan) sebagai sumber informasi validasi terkait kolaborasi dan dampak kelembagaan program.

Penentuan sasaran peserta didik dilakukan secara purposive sampling (sampel bertujuan), di mana lokasi SDN 1 Montong Betok dipilih karena dianggap sebagai titik strategis untuk mencapai populasi anak usia sekolah di Dusun Mujur.

Teknik Pengumpulan Data Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk evaluasi dan keberlangsungan program meliputi:

1. Survei dan Observasi Partisipatif:
 - Pra-Pelaksanaan, Survei awal atau Needs Assessment dan observasi dilakukan untuk memahami kebutuhan spesifik peserta didik dan mengidentifikasi materi yang paling fungsional.
 - Selama Pelaksanaan, Observasi partisipatif dilakukan secara aktif untuk memantau implementasi metode Fun Learning dan tingkat partisipasi serta keberanian berbicara siswa.
 - Pasca-Pelaksanaan, Survei akhir dan observasi dilakukan untuk mengukur efektivitas program dan perubahan perilaku komunikasi fungsional.
2. Wawancara Semi-Struktural, Dilakukan terhadap Peserta Kursus Bahasa Inggris untuk menggali pengalaman dan perubahan keberanian berbicara, dan kepada Tutor KKN (Peserta KKN 13 Universitas Hamzanwadi) untuk memperoleh umpan balik mendalam mengenai proses pembelajaran, tantangan, dan capaian program.
3. Dokumentasi, Berupa pencatatan kehadiran peserta, log book kegiatan, serta dokumentasi foto dan video yang berfungsi sebagai bukti tingkat implementasi (100%) dan keberlangsungan program.

Teknik Analisis Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Teknik analisis berfokus pada interpretasi hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendeskripsikan secara rinci tingkat implementasi program yang dicapai, respon tingkat partisipasi peserta didik terhadap metode pembelajaran yang diterapkan, dan efektivitas kolaborasi dengan pihak sekolah dalam mencapai tujuan penguatan komunikasi fungsional.

TEMPAT DAN WAKTU

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan oleh peserta KKN Bina Desa Kelompok 13 Universitas Hamzanwadi selama periode September - Desember 2025 di Desa Montong Betok, dengan posko terpusat di Dusun Mujur, Kecamatan Montong Gading, Kabupaten Lombok Timur. Kegiatan dimulai secara non-formal di Posko KKN, kemudian lokasi pelaksanaan dipindahkan secara resmi ke SDN 1 Montong Betok setelah mendapatkan izin dari pihak sekolah.

METODE KEGIATAN

Tahapan Pelaksanaan Program Kerja KKN

1. Tahap Persiapan, Perizinan, dan Sosialisasi

- Sosialisasi dan perizinan untuk pemindahan lokasi kursus ke sekolah dilakukan pada Selasa, 7 Oktober 2025, kepada Kepala Sekolah SDN 1 Montong Betok.

2. Tahap Implementasi Program

- Kursus Bahasa Inggris (Fun Learning): Program ini dilaksanakan dengan total 6 hari pertemuan.
 - 2 hari pertama dilaksanakan di posko dengan materi fokus pada tobe dan part of body, diikuti oleh sekitar 7-10 peserta.
 - 4 hari berikutnya dilaksanakan di ruang kelas SDN 1 Montong Betok dengan 4 sesi. Mengingat lonjakan peserta yang masif, dua materi awal (tobe dan part of body) diulang pada dua sesi pertama di sekolah, kemudian dilanjutkan dengan dua materi baru, diikuti oleh 41 peserta aktif, dengan jadwal tetap Kamis pukul 16.00-17.00.
- Kami menggunakan metode fun learning seperti games dan role-play untuk mengajarkan percakapan dasar yang digunakan sehari-hari.

3. Tahap Evaluasi dan Apresiasi

- Program ini akan diakhiri dengan pemberian apresiasi kepada seluruh 41 peserta aktif berupa sertifikat dan buku percakapan dasar (conversation book) yang dibuat oleh tim KKN, yang direncanakan akan diberikan pada Kamis, 27 November 2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pelaksanaan Program Kursus Bahasa Inggris Fun Learning

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa Kursus Bahasa Inggris *Fun Learning* di Dusun Mujur, Desa Montong Betok, merupakan bentuk intervensi berbasis aksi yang diselenggarakan selama periode September hingga akhir November 2025. Program ini direncanakan berlangsung secara konsisten sekali seminggu di hari Kamis; namun, kendala cuaca berupa curah hujan yang tinggi seringkali terjadi dan mengakibatkan penundaan. Meskipun demikian, tim pelaksana berhasil menjaga komitmen program, sehingga total pertemuan efektif terlaksana sebanyak enam kali.

Pada tahap awal inisiasi, Kursus Bahasa Inggris *Fun Learning* dilaksanakan di Posko KKN Kelompok 13 Universitas Hamzanwadi. Selama dua pertemuan pertama di lokasi ini, partisipasi peserta terbilang minim, hanya menarik sekitar 10 orang anak yang merupakan anak-anak yang berinteraksi langsung dengan mahasiswa KKN. Berdasarkan observasi, kurangnya minat dan

jangkauan ini mengindikasikan bahwa intervensi non-formal yang hanya mengandalkan posko KKN belum optimal dalam menarik seluruh populasi anak usia sekolah di Dusun Mujur. Di dua pertemuan awal ini, metode *Fun Learning* sudah mulai diterapkan, di mana materi pertama mengenai *Part of Body* disampaikan melalui permainan menempelkan tulisan bagian tubuh dalam bahasa Inggris ke gambar manusia, dan materi kedua mengenai *To Be (is, am, are)* diajarkan melalui permainan lompat *subject* dan *to be* yang ditulis di tanah, di mana anak-anak maju dan melompat untuk memilih *to be* yang cocok dengan *subject*.



Figur 1. Game To Be

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Guna mengatasi tantangan keterbatasan jangkauan dan mengoptimalkan *outreach*, tim KKN mengambil langkah kolaboratif strategis dengan mengirimkan surat permohonan sosialisasi dan kolaborasi kepada pihak SDN 1 Montong Betok, yang secara geografis terletak di Dusun Mujur. Kolaborasi ini terbukti menjadi langkah krusial dalam keberhasilan program, sejalan dengan peran krusial mahasiswa dalam menumbuhkan literasi dan keterampilan masyarakat melalui program pengabdian (Lestarina & Nisa, 2024). Pihak sekolah menyambut baik inisiatif ini dan memfasilitasi penggunaan ruangan kelas yang nyaman sebagai lokasi pelaksanaan kursus. Hasil dari sosialisasi dan kolaborasi kelembagaan ini sangat signifikan, jumlah peserta aktif yang terdaftar melonjak menjadi 41 siswa, mencakup anak usia sekolah dasar (SD) dari Kelas 2 hingga Kelas 6, serta beberapa anak usia pra-sekolah (TK) yang ikut berpartisipasi meskipun tidak terdaftar formal.



Figur 1. Sosialisasi Kursus Bahasa Inggris

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah kolaborasi, empat pertemuan berikutnya dilaksanakan di lokasi SDN 1 Montong Betok, di mana materi awal diulang dan materi baru diterapkan dengan penekanan pada praktik komunikatif. Metode utama yang diterapkan adalah *Fun Learning* yang berfokus pada penciptaan kondisi mengajar yang nyaman dan interaktif (Asmawadi, 2021). Materi fungsional utama yang diajarkan di SDN 1 Montong Betok meliputi pengulangan *Part of Body* dan *To Be*, serta materi baru mengenai *Question Word* dan *Direction*. Seluruh materi diintegrasikan dengan permainan, yang merupakan wahana efektif untuk melepaskan energi berlebih dan mengurangi tekanan belajar (Rosidah, 2021).

Tabel 1 merangkum aktivitas *Fun Learning* berbasis praktik yang diterapkan di lapangan untuk menguatkan komunikasi fungsional peserta.

TABEL 1. Rangkuman Aktivitas Fun Learning dan Materi Fungsional

Pertemuan	Materi Fungsional Utama	Metode Fun Learning yang Digunakan	Fokus Keterampilan Komunikasi
1 & 3 (Posko/SDN)	<i>Part of Body</i>	Permainan menempelkan label bahasa Inggris ke gambar tubuh manusia di papan tulis	Kosakata Fungsional dan Keterampilan Membaca-Mencocokkan

2 & 4 (Posko/SDN)	<i>To Be</i> (is, am, are)	Permainan lompat <i>subject</i> dan <i>to be</i> (di tanah/lantai), siswa memilih <i>to be</i> yang cocok	Pemahaman Struktur Dasar dan <i>Fluency</i> Gerak
5 (SDN 1)	<i>Question Word</i>	Dialog Berpasangan/Tim: Melakukan percakapan bertanya dan menjawab menggunakan <i>Question Word</i> (<i>Role-Play</i>)	Keberanian Berbicara, <i>Interactive Speaking</i>
6 (SDN 1)	<i>Direction</i>	Permainan instruksi jalan (tutup mata) dari tutor, siswa bergerak sesuai instruksi untuk mencapai tujuan yang ditentukan	<i>Listening Comprehension</i> Fungsional dan <i>Command-Following</i>

B. Pembahasan Dan Analisis

Analisis hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa adopsi metode *Fun Learning* berbasis praktik langsung dan kolaborasi kelembagaan yang terstruktur terbukti sangat efektif dalam mencapai tujuan peningkatan keberanian berbicara dan penguatan komunikasi fungsional bahasa Inggris di Dusun Mujur. Keberhasilan program ini dapat diuraikan melalui perubahan perilaku psikologis siswa serta dampak aplikasi bahasa di kehidupan nyata.

Metode *Fun Learning* secara spesifik berhasil mengatasi hambatan psikologis mendasar, yaitu rasa takut dan kecemasan siswa untuk berbicara atau maju pertama dalam bahasa asing. Pada awal setiap sesi, observasi menunjukkan bahwa anak-anak sangat takut menjadi yang pertama ataupun yang kedua disuruh maju untuk praktik. Perilaku ini umum terjadi dalam pembelajaran bahasa asing yang kaku (Rosidah, 2021). Namun, fenomena menarik muncul setelah satu atau dua anak selesai mencoba permainan, anak-anak yang lain malah berebut dan langsung mau ikut tanpa ragu. Perubahan perilaku drastis ini mengonfirmasi bahwa lingkungan belajar yang nyaman dan interaktif berhasil menghilangkan filter afektif dan tekanan belajar, sehingga memicu keinginan untuk berpartisipasi aktif. Hal ini sesuai dengan prinsip metode kepramukaan yang juga menekankan pada belajar sambil praktik atau *learning by doing* bahwa kegiatan haruslah menarik, menantang, dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Yuliana & Hartini, 2024).

Penerapan materi melalui permainan yang fokus pada fungsi bahasa, seperti *Role-Play Question Word* dan *Game Direction*, memaksa siswa untuk secara aktif menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi (alat fungsional) alih-alih sebagai objek studi teoritis. Pendekatan ini sesuai

dengan prinsip *Fun Learning* yang bersifat terstruktur, dinamis, dan efektif (Nabilah dkk, 2023). Dampak paling signifikan, yang berkaitan langsung dengan penguatan *global skill*, adalah hasil observasi pasca pelaksanaan, peserta kursus secara rutin menggunakan kalimat-kalimat fungsional yang telah disampaikan di kehidupan nyata mereka. Penggunaan bahasa Inggris sehari-hari seperti sapaan atau instruksi sederhana di lingkungan Dusun Mujur adalah indikasi nyata bahwa keterampilan yang diajarkan telah terinternalisasi dan dapat digunakan sebagai fondasi untuk interaksi di konteks yang lebih luas, sebagaimana ditekankan dalam urgensi penguasaan bahasa Inggris di era globalisasi (Sari dkk, 2024). Dengan demikian, metode *Fun Learning* terbukti efisien dan efektif untuk meningkatkan komunikasi fungsional yang diperlukan sebagai bekal keterampilan global.

Secara spesifik, penggunaan metode simulasi seperti *Role-Play* dalam Kursus Bahasa Inggris ini terbukti efektif dalam melatih keterampilan sosial dan emosional siswa, yang menuntut mereka untuk berinteraksi dan mengelola emosi, menjadikannya bagian integral dari pengembangan kompetensi global (Tamami & Mijianti, 2025). Selanjutnya, minat belajar yang tinggi, yang berhasil dipicu oleh metode *Fun Learning* yang interaktif, merupakan faktor krusial yang mempengaruhi kemajuan dan perkembangan siswa dalam penguasaan bahasa (Rahmayanti, 2016). Keseluruhan upaya ini selaras dengan perubahan fokus di bidang komunikasi, di mana istilah “komunikasi internasional” kini sering digantikan dengan “komunikasi global”, menegaskan perlunya fungsi bahasa sebagai alat interaksi global (Malik, 2017). Dengan demikian, kegiatan KKN berbasis aksi ini telah berhasil memberikan bekal pengetahuan praktis yang menunjang generasi muda Dusun Mujur untuk menghadapi era yang semakin maju (Romkeny dkk, 2022).



FIGUR 3. Kebersamaan di Sekolah Setelah Kursus di SDN 1 Montong etok

Sumber: Dokumentasi Pribadi



FIGUR 4. Pembagian Sertifikat dan Buku sebagai Apresiasi kepada Peserta Kursus

Sumber: Dokumentasi Pribadi

KESIMPULAN

A. Temuan Subtansial

Penelitian Simpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat (KKN) ini menunjukkan bahwa adopsi metode *Fun Learning* berbasis praktik komunikatif dan kolaborasi strategis dengan pihak sekolah terbukti menjadi intervensi yang sangat efektif dan esensial dalam mengatasi rendahnya keterampilan komunikasi fungsional Bahasa Inggris pada anak usia sekolah di Dusun Mujur.

Temuan subtansial penelitian adalah:

- Peningkatan Keberanian Berbicara: Metode *Fun Learning* secara signifikan berhasil mengatasi hambatan psikologis berupa rasa takut dan kecemasan siswa untuk berbicara. Melalui permainan edukatif, ditemukan bahwa anak-anak yang awalnya takut untuk maju, menjadi berebut untuk berpartisipasi dan mempraktikkan materi, yang mengindikasikan keberhasilan penciptaan lingkungan belajar yang nyaman dan interaktif.
- Efektivitas Penguatan Komunikasi Fungsional: Penggunaan materi fungsional (seperti *Question Word*, *Part of Body*, dan *Direction*) yang diintegrasikan dengan permainan (seperti *Role-Play* dan *Game Instruction*) terbukti efisien dalam melatih siswa menggunakan Bahasa Inggris sebagai alat komunikasi fungsional sehari-hari, bukan sekadar objek studi teoritis. Hal ini dikonfirmasi dengan observasi pasca-pelaksanaan di mana peserta secara rutin menggunakan frasa atau instruksi sederhana di lingkungan mereka.
- Dampak Kolaborasi Kelembagaan: Langkah kolaborasi dengan SDN 1 Montong Betok merupakan kunci keberhasilan utama dalam menjangkau populasi. Pemindahan lokasi dari Posko KKN ke sekolah menghasilkan lonjakan partisipasi siswa yang sangat signifikan (dari ± 10 siswa menjadi 41 siswa aktif), sehingga program mencapai tingkat implementasi 100% dan jangkauan yang maksimal.

Secara ringkas, *Fun Learning* tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga secara langsung memperkuat keterampilan global anak-anak melalui peningkatan keberanian dan penguasaan komunikasi fungsional Bahasa Inggris.

B. Rekomendasi Tindak Lanjut

Berdasarkan temuan ini, berikut adalah rekomendasi yang disarankan:

- Replikasi dan Pelembagaan Program: Pihak sekolah (SDN 1 Montong Betok) dan pemerintah desa disarankan untuk mereplikasi dan melembagakan Kursus Bahasa Inggris *Fun Learning* sebagai kegiatan ekstrakurikuler atau program literasi berkelanjutan, mengingat dampak positifnya pada peningkatan keterampilan global dan minat belajar siswa.
- Pelatihan Tutor Lokal: Diperlukan pelatihan bagi guru atau pemuda setempat untuk menjadi tutor *Fun Learning* Bahasa Inggris, guna memastikan keberlanjutan program tanpa bergantung sepenuhnya pada kegiatan KKN atau intervensi eksternal lainnya.
- Pengembangan Media Pembelajaran Fungsional: Perlu dikembangkan media dan modul pembelajaran *Fun Learning* yang lebih variatif dan relevan dengan konteks lokal, dengan penekanan pada simulasi situasi komunikasi fungsional sehari-hari yang lebih kompleks.

Rekomendasi Penelitian Lanjutan:

- Studi Komparatif: Penelitian lanjutan dapat melakukan studi komparatif untuk mengukur secara kuantitatif dampak metode *Fun Learning* terhadap peningkatan skor kemampuan berbicara (skala *pre-test* dan *post-test*) dibandingkan dengan metode pembelajaran bahasa konvensional di wilayah pedesaan yang serupa.
- Analisis Jangka Panjang: Perlu dilakukan studi jangka panjang untuk menganalisis retensi (daya ingat) siswa terhadap kosakata dan kemampuan komunikasi fungsional yang diperoleh melalui metode *Fun Learning* setelah program berakhir.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sari, A. dkk., & Maulida, A. dkk., (2024). *Dalam menghadapi dinamika globalisasi yang bergerak cepat*.
2. Arifin, Z., & Setiyono, B. (2023). Problematika Penerapan Kegiatan Literasi di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Sistematis. *Jurnal Perseda*, 5(2), 115-125.
3. Letari, L. M. (2015). Pengaruh Tingkat Inteligensi Dan Pengetahuan Awal Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi.
4. Asmawadi, A. (2021). Penerapan metode fun learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 12-25.
5. Indarahayu, S. (2010). *Fun Learning: Aplikasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
6. Lestarina, T., & Nisa, C. (2024). Peran mahasiswa KKN dalam menumbuhkan literasi digital di komunitas pedesaan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 100-112.
7. Maulida, Z. P., Aprilianti, S. R., & Sari, N. N. K. (2024). Pentingnya Bahasa Inggris Dalam Kehidupan Sehari-hari. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3191-3198.
8. Nabilah, M., Xuan, L. Z., Lokman, H. F., & Mat, N. H. C. (2023). Theory, Literature Review, and Fun Learning Method Effectiveness in Teaching and Learning. *International Journal of Social Science and Education Research Studies*, 3(8), 1738-1744.
9. Naziihah, Z., Fitriyah, I., & Hasanah, U. (2021). Implementasi fun learning dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 35-47.
10. Rosidah, A. (2021). Dampak permainan edukatif terhadap pengurangan kecemasan berbahasa (*language anxiety*) pada siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 14(1), 50-65.
11. Sari, N. N. K., Maulida, Z. P., & Salmawati, A. (2024). Pentingnya Bahasa Inggris Pada Era Globalisasi. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3165-3172.

12. Safitri, R., Purnomo, A., & Hadi, S. (2022). Kontribusi pendidikan berkualitas dalam pencapaian SDGs 4 di Indonesia. *Jurnal Kebijakan Pendidikan*, 16(1), 1-15.
13. Yuliana, E., & Hartini. (2024). Evaluasi Pembelajaran Pramuka dengan Penerapan K13 di SDN 2 Bagik Payung. *LITERASI: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 3(4), 370-380.
14. Malik, D. D. (2017). Pendekatan komunikasi internasional. *Jurnal Common*, 1(2), 172-180.
15. Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh minat belajar siswa dan persepsi atas upaya guru dalam memotivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia siswa SMP di Depok. *Jurnal SAP*, 1(2), 207-216.
16. Romkeny, H., Lerrick, M. E., Sulimaly, P., Porsiana, S. A., Imbama, D., Bastian, B. M., Ratuhallano, R. M. (2022). Kursus dan pelatihan bahasa Inggris pada generasi muda Dusun Upunyor Desa Weraru Kecamatan Moa Lakor Kabupaten Maluku Barat Daya. *Indonesia Berdaya*, 3(4), 1009-1014. <https://doi.org/10.47679/ib.2022335>
17. Tamami, B., & Mijianti, Y. (2025). Pelatihan keterampilan sosial dan emosional siswa melalui simulasi metode Role Playing di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 4 Ampel Wuluhan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 5(1), 250-257.
18. Bourn, D. (2018). *Understanding global skills for 21st century professions* (pp. 201-219). Dordrecht: Springer International Publishing.
19. Burns, A., Beatty, K., & Nunan, D. (n.d.). *TEACHING ENGLISH TO SPEAKERS*.
20. Gheitasi, P. (2022). *Language Play with Formulas in an EFL Classroom*.
21. March-llanes, J., Guzm, N., Ayesa, R., Fern, C., & Moya-higueras, J. (2023). *Trends in Neuroscience and Education Board game-based intervention to improve executive functions and academic skills in rural schools: A randomized controlled trial*. 33(September). <https://doi.org/10.1016/j.tine.2023.100216>
22. Robinson, C., & Williams, H. (2024). *Interpretative Phenomenological Analysis : Learnings from Employing IPA as a Qualitative Methodology in Educational Research Interpretative Phenomenological Analysis : Learnings from Employing IPA as a*. 29(4), 939-952.
23. Royadi, D., Susiana, N., Khumaida, F. A., Global, S., Aria, J., No, S., & Tangerang, K. (2019). *Effectiveness Management of Qualitative Research in Writing Scientific Papers*. 3(1), 84-90.
24. Annisa, K., & Itriyah. (2023). *Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Pada Anak Sekolah Dasar*. 9 (17), 433-438.
25. Maulana, R. I., Ritonga, F. U., & Anggraini, D. C. (2022). *Penerapan Metode Fun-Learning Tingkatan Kemampuan Akademik Anak Di Panti Asuhan Baitul Amanah Irwansyah Dakhi*. 3(1), 96-106.
26. Yus, Anita. 2013. *Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak*. 8(2), 154-156.
27. Safitri, dkk. (2022). *Tujuan Pembangunan Berkelanjutan*.
28. March-llanes dkk. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Ekonomi*.