

## **INOVASI PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS FUN LEARNING UNTUK OPTIMALISASI KOMPETENSI SDN BUNGURASIH DI DESA BUNGURASIH KECAMATAN WARU KABUPATEN SIDOARJO**

**Siti Aisyah, Yudy Prasetyo, Endah Alamsari Andayani, Laili Hibatin Wafiroh  
Aulia Putri Mahardhika, Kharisa Aprilia Fiandita, Karnen Yeremico,  
Bayu Satrio Yudhoyono**

1Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas, PGRI Delta Sidoarjo  
*siti.aisyah.yes@gmail.com.*

### **Abstract**

The low level of English vocabulary mastery among fifth-grade students at Bungurasih Elementary School is a major problem in the learning process, as evidenced by the fact that, on average, students are only able to name about seven words. This situation is influenced by the use of conventional methods based on student worksheets, which discourages active participation and causes boredom. This community service activity aims to optimize vocabulary competence through fun learning-based learning assistance. The implementation method is carried out in three stages, namely observation and pre-test, application of interactive learning (educational games, YouTube-based visual-audiovisual media, and Comparative Adjective Games), and evaluation through a post-test. The data were analyzed using comparative descriptive techniques to compare the results before and after the mentoring. The results showed a significant improvement in cognitive and affective aspects. Cognitively, students were able to increase their vocabulary and compose descriptive sentences and simple comparisons more accurately. Affectively, there was an increase in student motivation, activity, and self-confidence. This contribution supports the development of innovative learning practices in elementary schools by emphasizing that the integration of interactive media and enjoyable approaches effectively supports deep learning in the implementation of the Merdeka Curriculum.

*Keywords:* *Adjectives, Fun Learning, Interactive Media, Vocabulary Mastery.*

### **Abstrak**

Rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SDN Bungurasih menjadi permasalahan utama dalam proses pembelajaran, ditandai dengan rata-rata kemampuan awal siswa yang hanya mampu menyebutkan sekitar tujuh kosakata. Kondisi ini dipengaruhi oleh penggunaan metode konvensional berbasis Lembar Kerja Siswa (LKS) yang kurang mendorong partisipasi aktif dan menimbulkan kebosanan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengoptimalkan kompetensi kosakata melalui pendampingan pembelajaran berbasis fun learning. Metode pelaksanaan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu observasi dan pre-test, penerapan pembelajaran interaktif (permainan edukatif, media visual-audiovisual berbasis YouTube, serta Game Comparative Adjective), dan evaluasi melalui post-test. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif komparatif untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah pendampingan. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek kognitif dan afektif. Secara kognitif, siswa mampu menambah kosakata serta menyusun kalimat deskriptif dan perbandingan sederhana dengan lebih tepat. Secara afektif, terjadi peningkatan motivasi, keaktifan, dan rasa percaya diri siswa. Pengabdian ini berkontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran inovatif di sekolah dasar dengan menegaskan bahwa integrasi media interaktif dan pendekatan menyenangkan efektif mendukung pembelajaran bermakna (deep learning) dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

*Keywords:* *kata sifat, pembelajaran menyenangkan, media interaktif, penguasaan kosa kata.*

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi, penguasaan bahasa Inggris tidak lagi sekadar menjadi capaian nilai akademik, tetapi juga keterampilan penting untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Melalui cara belajar yang menyenangkan, kegiatan ini bertujuan mengurangi kesan bahwa bahasa Inggris sulit, sekaligus meningkatkan rasa ingin tahu serta kemampuan siswa. Kosakata yang memadai berperan penting dalam meningkatkan kemampuan membaca dan memahami teks pembelajaran. Selain itu, penguasaan kosakata mendukung kemampuan menulis dan berbicara sehingga anak mampu mengekspresikan gagasan secara jelas dan runtut (Astuti et al., 2025). Bahasa berfungsi sebagai alat utama dalam proses komunikasi di lingkungan sekolah (Siregar et al., n.d.), sehingga pengembangan kosakata sejak dini berperan penting dalam mendukung keberhasilan belajar anak sekolah dasar secara menyeluruh. Oleh karena itu, pengembangan kosakata sejak dini sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar anak sekolah dasar secara menyeluruh (Firdaus & Muryanti, 2020).

Penguasaan kosakata merupakan aspek fundamental dalam perkembangan bahasa anak sekolah dasar karena menjadi dasar dalam memahami dan menggunakan bahasa secara efektif, meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara sehingga anak mampu mengekspresikan gagasan secara jelas dan runtut, serta mendukung fungsi bahasa sebagai alat utama komunikasi di lingkungan sekolah yang sangat dipengaruhi oleh kualitas kosakata yang dimiliki peserta didik dalam menunjang keberhasilan

belajar secara menyeluruh (Nurrahmayani, 2025). Bahasa Inggris dikenal sebagai bahasa internasional atau lingua franca karena digunakan sebagai bahasa pengantar dalam komunikasi di tingkat dunia (Simorangkir et al., 2022). Dengan demikian, bahasa Inggris perlu dipelajari, dipahami, dan dikuasai sejak dini melalui pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik anak, yang cenderung memiliki dunia bermain, rentang konsentrasi terbatas, serta lebih mudah termotivasi melalui kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan (Anisa, 2023).

Permasalahan utama yang ditemukan melalui observasi di SDN Bungur Asih adalah rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V, yang rata-rata hanya mencapai tujuh kosakata akibat metode konvensional berbasis LKS yang memicu kebosanan serta sikap pasif siswa. Kondisi ini memunculkan urgensi untuk melaksanakan kegiatan pengabdian yang bertujuan mendampingi proses pembelajaran melalui metode fun learning, dengan fokus pada penguatan aspek keaktifan, motivasi, serta penguasaan materi adjectives (kata sifat) dan comparative degree (kalimat perbandingan).

Berdasarkan hasil observasi awal dan *pre-test* yang dilakukan, diketahui bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SDN Bungur Asih masih tergolong rendah, di mana siswa hanya mampu menyebutkan sekitar tujuh kosakata. Kondisi tersebut disebabkan oleh beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, antara lain siswa mudah merasa bosan ketika pembelajaran hanya menggunakan LKS atau kegiatan menulis, siswa cenderung pasif selama pembelajaran, serta

rendahnya rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Padahal, penerapan Kurikulum Merdeka menekankan pendekatan *deep learning* yang mengharuskan proses pembelajaran berlangsung secara aktif, bermakna, dan menyenangkan. Oleh karena itu, kondisi ini menunjukkan perlunya pendampingan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih kreatif dan inovatif, pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SDN Bungur Asih melalui penerapan metode *fun learning* seperti permainan edukatif, bernyanyi, dan aktivitas interaktif lainnya. Pendampingan ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, serta kepercayaan diri siswa, sekaligus membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris sesuai dengan prinsip *deep learning* dalam Kurikulum Merdeka. Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pendampingan pembelajaran bahasa Inggris melalui penerapan pendekatan *fun learning* (Mufidah & Pearson, 2020) yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dilaksanakan melalui berbagai aktivitas pembelajaran interaktif, seperti permainan edukatif, lagu, dan penggunaan media pendukung, dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta memperkuat penguasaan kosakata bahasa Inggris secara bertahap dan menyenangkan.

Sebagai solusi untuk mengatasi hambatan tersebut, diterapkan

pendekatan pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik anak sekolah dasar, seperti pemanfaatan media visual melalui YouTube, permainan edukatif "Game Comparative Adjective", serta aktivitas bernyanyi guna menciptakan suasana kelas yang rileks. Secara teoritis, langkah ini didasarkan pada urgensi kosakata sebagai fondasi literasi; mengenai efektivitas integrasi gambar dan suara, serta pandangan Krashen bahwa lingkungan yang menyenangkan dapat menurunkan hambatan emosional siswa dalam menyerap bahasa asing. Melalui metode dan teori tersebut, pelaksanaan program ini diharapkan mampu memberikan dampak nyata berupa peningkatan jumlah kosakata serta kemampuan siswa dalam menyusun kalimat deskriptif sederhana. Pada akhirnya, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat kognitif bagi fondasi literasi siswa, tetapi juga manfaat emosional berupa tumbuhnya rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris.

Pembelajaran yang memadukan gambar dan suara dapat mengoptimalkan proses belajar karena otak manusia memproses informasi melalui dua sistem kognitif, yaitu sistem verbal dan sistem nonverbal (Li et al., 2022). Dalam konteks interactive learning, kedua sistem tersebut dipadukan, di mana sistem verbal direpresentasikan melalui gambar, sedangkan sistem nonverbal disampaikan secara lisan, sehingga mampu memperkuat pemahaman serta daya ingat peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Keberhasilan pemerolehan bahasa tidak hanya ditentukan oleh kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor emosional seperti kecemasan, motivasi,

dan kepercayaan diri. Kondisi emosional yang kurang mendukung dapat menghambat proses penerimaan dan pengolahan input bahasa, sedangkan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan dapat membantu peserta didik memahami bahasa dengan lebih optimal. Media pembelajaran interaktif sejalan dengan pandangan ini karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih rileks, menarik, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik tanpa tekanan berlebihan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu menurunkan hambatan emosional dalam pembelajaran bahasa dan mendukung proses pemerolehan bahasa secara lebih efektif (Al-mutairi, 2024).

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan hasil nyata berupa peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SDN Bungur Asih, yang sebelumnya tergolong rendah, menjadi lebih optimal dan variatif. Melalui penerapan metode fun learning, diharapkan

## **METODE**

Tim pengabdian melakukan kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan menggunakan metode pendampingan intensif yang menekankan interaksi aktif siswa. Fokus utamanya adalah mendorong siswa kelas V di SDN Bungurasih, Sidoarjo, untuk belajar bahasa Inggris dengan cara yang tidak membosankan. Pilihan kelompok ini bukan tanpa alasan; berdasarkan pengamatan awal di lapangan, tim pengabdian menemukan bahwa anak-anak di kelompok tersebut cenderung pasif menguasai kosakata dasar.

Tim pengabdian membagi program ini ke dalam tiga tahap yang saling

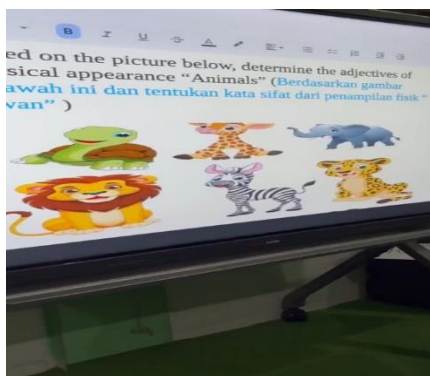
berhubungan untuk mencapai tujuan. Perjalanan ini dimulai dengan persiapan, di mana tim pengabdian melakukan observasi dan tes untuk mengidentifikasi tantangan yang siswa hadapi di kelas. Setelah mendapatkan data, kita bisa masuk ke tahap utama menggunakan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. Di sini, suasana kelas diubah sepenuhnya menjadi ruang bermain yang edukatif. Anak-anak diajak bernyanyi, berpartisipasi dalam berbagai permainan interaktif, dan menerima pendidikan melalui media visual dan suara yang menarik minat siswa.

Seluruh proses ini tidak dijalankan sendiri, melainkan hasil kolaborasi erat dengan pihak sekolah selama periode tertentu. Untuk melihat perubahan yang nyata, tim pengabdian menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif, yaitu dengan menyandingkan hasil sebelum dan sesudah pendampingan. Namun, tim pengabdian tidak hanya melihat angka di atas kertas. Melalui teknik observasi, tim pengabdian juga mencermati bagaimana perubahan perilaku belajar siswa, mulai dari tingkat keaktifan hingga respons emosional yang muncul selama kegiatan berlangsung.

Pada akhirnya, keberhasilan program ini diukur oleh pengabdian sebagai ukuran terciptanya suasana belajar yang benar-benar nyaman bagi anak-anak. Tim pengabdian berharap adanya peningkatan rata-rata kosakata yang siswa kuasai bukan sekadar hafalan sesaat, melainkan pemahaman yang mendalam sesuai dengan prinsip deep learning. Di fase evaluasi akhir, tim pengabdian kembali melakukan post-test untuk memastikan bahwa pendampingan ini benar-benar membawa dampak positif bagi rasa percaya diri dan motivasi belajar siswa ke depan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V SDN Bungurasih menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam proses maupun hasil belajar siswa. Pembelajaran kosakata dilaksanakan dengan memanfaatkan media gambar hewan yang ditampilkan melalui layar interaktif serta didukung oleh tayangan video pembelajaran dari YouTube. Materi difokuskan pada pengenalan kosakata tentang *animals* dan penggunaan kata sifat (*adjectives*) yang berkaitan dengan karakteristik fisik, seperti *big, small, tall, slow, dan dangerous*. Pemanfaatan media visual dan audiovisual tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif dan menarik dibandingkan dengan metode konvensional yang sebelumnya lebih berorientasi pada penggunaan LKS dan aktivitas menulis.



Gambar 1. Media pembelajaran

Sebagaimana terlihat pada Gambar 1, media gambar hewan yang ditampilkan melalui layar interaktif mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran dimulai. Tampilan visual yang berwarna, jelas, dan menarik membuat siswa langsung memusatkan perhatian pada materi yang

disajikan. Siswa tampak fokus memperhatikan setiap gambar yang muncul di layar, bahkan beberapa di antaranya menunjukkan ekspresi antusias dengan menunjuk gambar serta mencoba menyebutkan nama hewan tersebut secara spontan dalam bahasa Inggris. Respons alami ini menunjukkan adanya keterlibatan awal yang positif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media gambar tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga efektif dalam membangun kesiapan belajar dan meningkatkan konsentrasi siswa. Selain itu, karakteristik gambar yang konkret dan kontekstual membantu siswa mengaitkan kosakata baru dengan representasi visual yang jelas, sehingga mempermudah proses pemahaman dan memperkuat daya ingat terhadap kosakata yang diperkenalkan.



Gambar 2. Siswa menerjemahkan kalimat bahasa Inggris ke bahasa Indonesia

Pada Gambar 2, dapat diamati bahwa siswa menunjukkan partisipasi yang aktif dan responsif selama sesi kuis interaktif berlangsung. Ketika pertanyaan ditampilkan di layar, siswa secara antusias mengangkat tangan untuk menjawab, khususnya pada tugas

menerjemahkan kalimat deskriptif tentang hewan yang telah dipelajari. Beberapa siswa bahkan terlihat berinisiatif menjawab sebelum ditunjuk, yang menunjukkan tingginya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung secara interaktif dan partisipatif, ditandai dengan adanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Interaksi tidak hanya terjadi dalam bentuk tanya jawab, tetapi juga melalui respons siswa terhadap jawaban teman-temannya. Dengan demikian, siswa tidak lagi berperan sebagai pendengar pasif, melainkan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan tersebut mencerminkan adanya peningkatan motivasi belajar serta berkembangnya rasa percaya diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan di depan kelas.



Gambar 3. Siswa memilih jawaban yang benar berdasarkan gambar

Pada **Gambar 3**, terlihat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis YouTube yang menampilkan kuis kosakata tentang cuaca dengan pertanyaan “The weather is ...” disertai pilihan jawaban seperti *sunny*, *warm*, dan *cold*. Guru memberikan arahan sambil menunjuk layar, sedangkan siswa memperhatikan tampilan soal dengan fokus. Kegiatan ini menunjukkan bahwa proses

pembelajaran berlangsung secara terarah dan interaktif, di mana siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga dilibatkan dalam kegiatan berpikir untuk menentukan jawaban yang sesuai dengan konteks gambar yang ditampilkan. Tampilan visual berupa ilustrasi kondisi cuaca yang dikombinasikan dengan pilihan jawaban membantu siswa memahami makna kosakata secara lebih konkret dan kontekstual. Siswa terlihat mengikuti instruksi dengan baik serta memperhatikan penjelasan sebelum memberikan respons. Melalui kegiatan ini, penggunaan media audiovisual terbukti mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta memperkuat pemahaman kosakata bahasa Inggris secara lebih sistematis dan terarah. Dari aspek kognitif, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata setelah penerapan pembelajaran berbasis media gambar dan YouTube. Pada tahap awal, siswa rata-rata hanya mampu menyebutkan sekitar tujuh kosakata bahasa Inggris. Namun, setelah dilakukan pendampingan, jumlah kosakata yang dikuasai siswa meningkat secara bertahap. Siswa tidak hanya mampu mengingat kosakata secara terpisah, tetapi juga dapat menggunakannya dalam kalimat sederhana, seperti “The turtle is slow” dan “The elephant is big.” Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan pemahaman penggunaan kosakata dalam konteks yang tepat. Selain peningkatan pada aspek kognitif, perubahan positif juga terlihat pada aspek afektif siswa.

Pembelajaran yang dikemas secara interaktif dan menyenangkan mendorong meningkatnya motivasi belajar, perhatian, serta rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran

bahasa Inggris. Interaksi antara guru dan siswa berlangsung lebih dinamis, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan partisipatif. Dengan demikian, penggunaan media gambar dan YouTube dalam pembelajaran kosakata memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa secara menyeluruh.



Gambar 4 . Lkpd comparative adjective

Pada Gambar 4 , gambar tersebut menunjukkan media pembelajaran yang berbentuk permainan dengan judul *Game Comparative Adjective* yang dibuat untuk membantu para siswa memahami konsep perbandingan dalam bahasa Inggris secara lebih mudah, interaktif, dan menyenangkan. Media ini adalah lembar kerja besar yang dilengkapi dengan kartu gambar dan kartu kata yang bisa diatur ulang oleh siswa. Pada gambar tersebut terdapat ilustrasi pesawat dan becak yang digunakan sebagai contoh untuk dibandingkan, serta kartu kata seperti *is*, *fast*, dan *than* yang dibentuk menjadi pola kalimat perbandingan. Melalui kegiatan ini, siswa diajarkan untuk menyusun kalimat yang benar, contohnya “*An airplane is faster than a pedicab*”, sehingga siswa memahami bahwa kata sifat *fast* berubah bentuk menjadi *faster* ketika digunakan dalam bentuk perbandingan. Menggunakan media yang nyata dan gambar ini bertujuan agar siswa lebih memahami konsep tata

bahasa yang biasanya dianggap sulit, terutama bagi siswa sekolah dasar atau yang baru belajar. Selain itu, pendekatan bermain mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, bekerja sama, serta berdiskusi dalam membangun kalimat yang tepat. Dengan demikian, media ini bukan hanya membantu proses belajar, tetapi juga menjadi cara yang kreatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, aktif, dan efektif dalam kegiatan pengabdian masyarakat di bidang pendidikan bahasa Inggris.

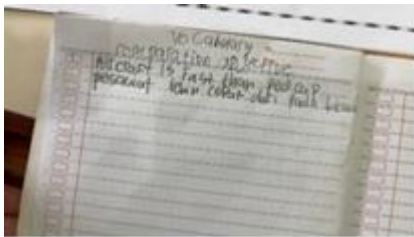


Gambar 5 guru mendampingi siswa dalam proses pengerjaan tugas

Gambar 5 menunjukkan cara pelaksanaan kegiatan belajar dalam program pengabdian masyarakat yang membahas materi *comparative adjective*. Seorang guru sedang membantu siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang berupa permainan. Media tersebut terdiri dari kartu bergambar dan kartu kata-kata seperti *big, fast, small, dirty, slow dan cheap*. Media tersebut disusun di atas lembar kerja dengan nama *Game Comparative Adjective* yang berisi contoh kalimat perbandingan menggunakan kata *than*. Dalam kegiatan ini, siswa memilih kartu gambar dan kata sifat yang sesuai secara aktif, lalu menyusunnya menjadi kalimat perbandingan yang benar, kemudian menuliskannya di buku tulis.

Proses ini menunjukkan adanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa, di mana guru bertugas memberi

arahan, menjelaskan kembali, dan memperkuat pemahaman tentang konsep, sementara siswa secara aktif terlibat dalam mencari tahu dan mempraktikkan cara menyusun kalimat. Pendekatan ini fokus pada pembelajaran yang melibatkan partisipasi, kerja sama, dan relevan dengan konteks nyata, sehingga siswa tidak hanya memahami teori secara umum, tetapi juga bisa menerapkan konsep tata bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Dokumentasi ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif dalam kegiatan pengabdian berhasil meningkatkan semangat belajar, keaktifan siswa, serta pemahaman siswa tentang struktur kalimat *comparative* secara lebih efektif dan menyenangkan.



Gambar 6 . hasil pekerjaan siswa

Gambar 6 menampilkan hasil tugas siswa dari kegiatan *comparative adjective activity* yang diadakan dalam program pengabdian kepada masyarakat. Siswa menulis sebuah kalimat perbandingan sederhana dalam bahasa Inggris di lembar buku tulis, yaitu "*Aircraft is faster than a pedicab*," yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa pesawat lebih cepat dibandingkan dengan becak. Meskipun masih ada kesalahan dalam struktur kalimat terkait penggunaan bentuk *comparative*, meskipun seharusnya *faster* bukan *fast*, tulisan ini menunjukkan bahwa siswa sudah mengerti konsep dasar tentang cara membandingkan dua objek yang memiliki perbedaan tingkat kecepatan. Di bawah kalimat bahasa

Inggris tersebut, siswa juga menulis terjemahan dalam bahasa Indonesia, yaitu "pesawat lebih cepat daripada becak", yang menunjukkan adanya proses memahami makna secara berbahasa dua. Dokumentasi ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dan kartu kata dalam tahap pembelajaran sebelumnya berhasil mendorong siswa untuk mencoba menyusun kalimat sendiri. Selain itu, hasil penulisan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa, tetapi juga membantu siswa membangun pemahaman tentang tata bahasa secara perlahan dan bertahap. Kesalahan yang muncul adalah bagian dari proses belajar yang bermanfaat, bisa digunakan untuk melakukan refleksi dan evaluasi agar pemahaman siswa tentang penggunaan *comparative adjective* menjadi lebih baik.



Gambar 7. LKPD Describing an object by size with an adjective

Pada lembar kerja siswa kelas 5 SD yang bertema *adjectives* ini, fokus pembelajaran diarahkan pada kemampuan mendeskripsikan benda berdasarkan ukurannya. Materi ini merupakan fondasi penting dalam literasi bahasa Inggris, di mana siswa diajak untuk memahami peran kata sifat dalam memberikan informasi detail pada sebuah kata benda *Noun*. Meskipun terlihat sederhana, materi *Adjectives* (Kata Sifat) pada tingkat kelas 5 SD bertujuan untuk mem

perkuat kemampuan deskripsi objek secara spesifik dalam bahasa Inggris. Alasan utamanya adalah untuk membangun fondasi logika perbandingan. Sebelum siswa masuk ke materi yang lebih sulit seperti Comparative Degree, siswa harus fasih mengidentifikasi karakteristik dasar benda—dalam hal ini adalah ukuran *Size*.

Output akhir dari lembar kerja ini adalah kesiapan siswa untuk melangkah ke tahap komunikasi yang lebih kompleks. Dengan kolom yang sudah terisi rapi, siswa kini memiliki bank data, untuk menyusun kalimat deskriptif sederhana maupun kalimat perbandingan *Comparative Degree*. Sebagai contoh, siswa kini mampu secara mandiri menyatakan bahwa "*The house is big*" atau "*The scissors are small*".

Melalui lembar kerja yang visual dan interaktif seperti ini, proses belajar bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan karena menghubungkan kata-kata abstrak dengan representasi visual yang nyata di dunia sekitar siswa.

## SIMPULAN

Penerapan metode fun learning melalui media interaktif dan permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SDN Bungur Asih. Siswa tidak hanya mampu mengidentifikasi kata sifat berdasarkan ukuran (*Size*), tetapi juga mulai memahami konsep tata bahasa yang lebih kompleks seperti comparative adjective. Selain itu, pendekatan ini berhasil mengubah dinamika kelas menjadi lebih partisipatif, di mana siswa menunjukkan motivasi tinggi dan tidak lagi berperan sebagai pendengar pasif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru kelas V, dan seluruh civitas akademika SDN Bungurasih atas dukungan dan kerja sama selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Terima kasih juga disampaikan kepada dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas PGRI Delta Sidoarjo yang telah berkontribusi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran berbasis *fun learning*.

Apresiasi turut diberikan kepada siswa kelas V atas partisipasi aktif dan antusiasme selama kegiatan berlangsung.

Semoga program ini memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih inovatif dan bermakna di sekolah dasar

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-mutairi. (2024). *The Impact of the Affective Filter in the Acquisition of English Among College Students in Kuwait*. 1095–1106. <https://doi.org/https://doi.org/10.22492/issn.2186-5892.2025.95>
- Anisa, A. (2023). *Kegiatan Fun English untuk Meningkatkan Kosakata Siswa*. 2(2), 34–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.47435/pendimas.v2i2.2029>
- Astuti, P., Suryaman, M., Sari, E. S., & Yogyakarta, U. N. (2025). *KORELASI ANTARA PENGUASAAN KOSAKATA DENGAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS PROSEDUR PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 4. 2*, 286–297.
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020).

- Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini.* 4, 1216–1227. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.588>
- Li, W., Yu, J., Zhang, Z., & Liu, X. (2022). *Dual Coding or Cognitive Load? Exploring the Effect of Multimodal Input on English as a Foreign Language Learners' Vocabulary Learning.* 13(March), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.834706>
- Mufidah, E., & Pearson. (2020). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE FUN PENDAHULUAN Berkaitan dengan penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien , pemerintah berusaha untuk meningkatkan pendidikan dengan sebaik-baiknya , salah satunya dengan penyempurnaan kurikulum.* 01(01), 49–61. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.37850/ibtida.v1i1.111>
- Nurrahmayani, N. (2025). *Analisis Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.* 3, 119–133. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i4.578>
- Simorangkir, I. M., Zaimar, Y. S., & Passandaaran, Y. M. (2022). *KEGIATAN FUN ENGLISH BAGI ANAK-ANAK DI PANTI ASUHAN CIANGSANA.* 6, 682–688. <https://doi.org/simorangkirhttps://doi.org/10.31764/jpmb.v6i2.832>
- Siregar, U. A., Silvi, N., & Hasibuan, W. (n.d.). *MANUSIA.* 95–104. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36758>