

Pendampingan Kegiatan Fun English Bagi Siswa Kelas V Dengan Permainan Guessing Games

Hidayanti Rohimah, Nurlaila, Fitri Rahma Handayani, Intan Nisa Azhar

Universitas Aufa Royhan
(hidayantirohimahnuridin@gmail.com)

ABSTRAK

Fun English adalah salah satu pendekatan pembelajaran Bahasa Inggris yang mengutamakan kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan kreatif untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris. Metode ini cocok untuk anak-anak, terutama di tingkat sekolah dasar, karena mereka belajar lebih efektif melalui permainan dan aktivitas yang melibatkan emosi positif. Fun English dengan menggunakan teknik *Guessing Games* ini diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar bahasa Inggris siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara, mendengar, membaca, menulis dan juga meningkatkan hafalan kosakata Bahasa Inggris untuk membantu siswa merasa nyaman dan percaya diri saat menggunakan bahasa Inggris. Rangkaian kegiatan pendampingan kelas ini dimulai dengan memberikan Ice breaking dan pengenalan kosakata, Permainan “Who Am I?”, “Guess the Object”, dan “20 Questions” dan kemudian dilanjutkan dengan Evaluasi ringan berbentuk kuis atau refleksi. PKM ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 3 Padangsidempuan pada siswa kelas V. Pencapaian hasil PKM ini adalah peningkatan kepercayaan diri siswa untuk menggunakan kosakata bahasa Inggris, siswa lebih mudah memahami materi yang diperoleh, memahami penggunaan kata dalam konteks permainan guessing word dan juga meningkatkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran Bahasa Inggris dapat tercapai dengan baik.

Kata kunci : Pendampingan, Fun English, Guessing Game

ABSTRACT

Fun English is one of the English learning approaches that prioritizes fun, interactive, and creative activities to improve students' interest and ability in speaking English. This method is suitable for children, especially in elementary school, because they learn more effectively through games and activities that involve positive emotions. Fun English using the *Guessing Games* technique is expected to foster students' interest and motivation in learning English in improving their speaking, listening, reading, writing skills and also improving their memorization of English vocabulary to help students feel comfortable and confident when using English. This series of class mentoring activities begins with providing Ice Breaking and vocabulary introduction, the "Who Am I?", "Guess the Object", and "20 Questions" games and then continues with a light evaluation in the form of a quiz or reflection. This PKM was implemented at SD Muhammadiyah 3 Padangsidempuan for grade V students. The achievement of this PKM result is an increase in students' confidence in using English vocabulary, students find it easier to understand the material obtained, understand the use of words in the context of the guessing word game and also improve an active and enjoyable learning atmosphere so that English learning objectives can be achieved properly.

Keywords: Mentoring, Fun English, Guessing Game

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sebagai bahasa yang paling sering digunakan untuk berkomunikasi sangat penting untuk dikuasai pada era digital saat ini. Secara keseluruhan, bahasa Inggris bukan hanya penting untuk berkomunikasi, tetapi juga untuk memperluas wawasan dan memperbesar peluang

dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam proses pembelajaran banyak metode yang dilakukan oleh guru untuk menarik minat siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris sehingga nanti mereka bisa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. (1)

Sebuah observasi sederhana oleh dosen Bahasa Inggris di Universitas Aufa Royhan menemukan permasalahan yang kerap ditemui di lapangan yaitu masih lemahnya penguasaan kosa kata Bahasa

Inggris ditingkat sekolah dasar, dengan alasan yang beragam. Salah satunya adalah, siswa merasa sulit untuk mengingat dan memahami kosa kata Bahasa Inggris yang disampaikan karena mereka tidak tertarik dan bosan dengan metode pendekatan yang digunakan oleh guru yaitu metode ceramah. Karna pemahaman kosakata secara umum dianggap sebagai bagian penting dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Bahasa apapun di dunia ini termasuk bahasa Inggris sudah pasti memiliki ribuan kata (2) yang mencakup kata-kata yang akan membuat orang lain lebih mudah memahami ucapan kita. Jadi, semakin banyak kosakata yang dikuasai maka semakin mudah seseorang dalam memahami bacaan, berbicara, menulis, dan mendengarkan (3).

Sedangkan Fun English adalah salah satu pendekatan pembelajaran Bahasa Inggris yang mengutamakan kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan kreatif untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris. Metode ini sangat cocok untuk anak-anak, terutama di tingkat sekolah dasar, karena mereka belajar lebih efektif melalui permainan dan aktivitas yang melibatkan emosi positif. Fun English ini diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar bahasa Inggris, meningkatkan kemampuan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis secara natural juga membantu siswa merasa nyaman dan percaya diri saat menggunakan bahasa Inggris (1). Banyak siswa menganggap bahwa bahasa Inggris adalah pelajaran sulit dan membosankan. Maka untuk menghilangkan persepsi tersebut, diterapkanlah game bahasa Inggris. Penggunaan game ini dimaksudkan untuk mempermudah pembelajaran bahasa Inggris. Game ini juga merupakan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi dengan cara yang mudah dan menyenangkan (2).

Dalam pembelajaran menggunakan games ini, peran guru bukan hanya pengajar teori saja tetapi juga menjadi fasilitator dan motivator, guru harus mampu menciptakan lingkungan kelas yang positif dan suportif, sehingga siswa tidak takut salah dan berani mencoba untuk tampil dengan kemampuan Bahasa Inggris yang dimilikinya, metode pembelajaran games ini juga menggunakan media pembelajaran kreatif seperti video, gambar, boneka tangan, atau aplikasi digital.

Salah satu kegiatan Fun English yang bisa dimaksimalkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah *Guessing Game*. *Guessing Games* merupakan permainan interaktif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Dengan interaksi di kelas, siswa-siswi dapat bertukar pikiran, perasaan, atau gagasan satu sama lain. Melalui interaksi, siswa dapat menyimpan pengetahuan bahasa mereka ketika mereka mendengarkan atau membaca materi linguistik yang otentik, atau bahkan output dari rekan-rekan siswa mereka dalam diskusi, tugas pemecahan masalah bersama maupun dialog (4).

Pengabdian masyarakat mengenai Pendampingan Kegiatan Fun English Bagi Siswa Kelas V dengan Permainan *Guessing Games* yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah 3 Kota Padangsidempuan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman baru kepada siswa kelas V dalam belajar Bahasa Inggris sehingga mereka lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris dan diharapkan juga bisa membantu untuk meningkatkan minat untuk menghafalkan kosakata dalam Bahasa Inggris.

2. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 3 Kota Padangsidempuan yang beralamat di Jl. S. Parman Gg. Sekolah No. 18 Kampung marancar. Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah pada pengabdian ini adalah metode pendampingan, kegiatan tersebut disertai dengan demonstrasi pembelajaran berbasis Fun English dengan menggunakan teknik *Guessing Games* yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V yang berada di SD Muhammadiyah 3 Kota Padangsidempuan. Selain berfokus pada peningkatan penguasaan kosakata siswa, pendekatan ini dapat dijadikan inovasi baru bagi guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris di SD Muhammadiyah 3 Kota Padangsidempuan. PKM ini dilaksanakan pada hari Rabu, 05 Februari 2025 di salah satu kelas SD Muhammadiyah 3 Kota Padangsidempuan. Pengabdian kepada masyarakat ini diikuti oleh sekitar 34 siswa kelas V. Rangkaian kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk pendampingan kelas dengan pendekatan "Fun English" menggunakan permainan *Guessing Games*. Kegiatan ini dilaksanakan dalam beberapa sesi yang mencakup ; Ice breaking dan pengenalan kosakata, Permainan "Who Am I?", "Guess the Object", dan "20 Questions" dan kemudian dilanjutkan dengan Evaluasi ringan berbentuk kuis atau refleksi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta dari kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini adalah siswa-siswi kelas V SD Muhammadiyah 3 Kota Padangsidempuan, sedangkan pemateri pada kegiatan ini adalah Dosen Bahasa Inggris Universitas Aufa Royhan dan juga dibantu oleh beberapa dosen dengan latarbelakang keilmuan berbeda yang membantu dalam penerapan teknik media pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan permainan Guessing Games. Dalam kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini siswa-siswi merasa senang dan sangat antusias mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan permainan Guessing Games ini. Mereka merasa tertarik dan mudah memahami materi bahasa Inggris yang diajarkan. Di samping itu mereka juga diberi pelatihan mendengarkan (listening) mengucapkan kosakata dan kalimat bahasa Inggris yang diucapkan dosen. Dalam proses pembelajaran dosen banyak menggunakan Kosa kata Bahasa Inggris di kelas agar siswa-siswi terbiasa mendengarkan dan diharapkan dapat memahaminya dengan mudah. Dengan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini diharapkan siswa-siswi SD Muhammadiyah 3 Kota Padangsidempuan dapat mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan menyenangkan.

Selain itu, Siswa juga diharapkan lebih percaya diri menggunakan kosakata bahasa Inggris, siswa dapat dengan mudah memahami materi-materi yang mereka peroleh dalam proses pembelajaran di kelas mereka, siswa mampu memahami penggunaan kata dalam konteks permainan guessing word dan juga meningkatkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga diharapkan tujuan pembelajaran bahasa Inggris dapat tercapai dengan baik.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Guessing game yang digunakan dalam kegiatan pengabdian untuk pelajaran Bahasa Inggris ini menjadi salah satu metode alternative yang menyenangkan untuk mempelajari dan menghafalkan kosakata dalam bahasa Inggris untuk membuat pengalaman belajar bahasa Inggris yang menyenangkan dengan mengikuti beberapa sesi yang mencakup ; Ice breaking dan pengenalan kosakata, Permainan "Who Am I?", "Guess the Object", dan "20 Questions" dan kemudian dilanjutkan dengan Evaluasi ringan berbentuk kuis atau refleksi. Metode Guessing Game dalam Pembelajaran bahasa Inggris ini juga diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan perbendaharaan

kata para siswa.

5. REFERENSI

- Maria YD, Kara K, Maria Separ F, Ambat F, Yoma K, Par Endung Y, et al. Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Metode Games. J Pengabdi Masy [Internet]. 2024;5(1):35–42. Available from: <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i1.4083>
- Diraga Prawiyata Y. Penerapan Guessing Game Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa Sdn 101808 Candirejo Kecamatan Biru Biru. Pros Semin Nas Has Pengabdi [Internet]. 2018;1(1):306–11. Available from: <https://e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/101>
- Puspitasari E, Anwar M, Umam LH, Asih SW, Khoiri K, Kawijaya J. DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat. 2025;7(1).
- Kusmaryati SE, Utomo S, Sulistyowati T. Pendampingan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa SD 2 Panjang Kudus dengan Permainan Guessing Games. Muria J Layanan Masy. 2019;1(1):28–32.