

## PEMBINAAN BAHASA INGGRIS DASAR MELALUI PROGRAM ENGLISH FUN DAY DI SD INPRES 4/82 BULU ULAWENG

Ulfayanti<sup>1</sup>, Ansar<sup>2</sup>, St Rahmania Bahrun<sup>3</sup>, Indirwan<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai

<sup>1234</sup>Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai

<sup>2</sup>Program Studi Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi Dan Hukum Islam, Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai

\*e-mail: [yantiukfa880@gmail.com](mailto:yantiukfa880@gmail.com)<sup>1</sup>, [ansorali99@gmail.com](mailto:ansorali99@gmail.com)<sup>2</sup>, [strahmaniahbahrun@gmail.com](mailto:strahmaniahbahrun@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[strahmaniahbahrun@gmail.com](mailto:strahmaniahbahrun@gmail.com)<sup>4</sup>

Nomor Handphone Untuk keperluan koordinasi : 087796035151

### Abstrak

*Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dasar bahasa Inggris siswa kelas 5 SD Inpres 4/82 Bulu Ulaweng melalui metode pembelajaran interaktif dalam program English Fun Day. Metode yang diterapkan mencakup permainan edukatif, lagu interaktif, serta kombinasi antara teori (40%) dan praktik (60%) untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif. Program ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu sosialisasi, persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar, dengan peningkatan pemahaman kosakata dasar bahasa Inggris. Keberhasilan program ini didukung oleh metode pengajaran yang bervariasi, sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris. Namun, terdapat tantangan seperti keterbatasan media pembelajaran dan dominasi bahasa daerah dalam komunikasi sehari-hari siswa. Oleh karena itu, perlu adanya dukungan berkelanjutan agar metode pembelajaran ini dapat diterapkan secara luas dan konsisten di sekolah.*

**Kata kunci:** *English Fun Day, permainan edukatif, pembelajaran interaktif, keterampilan bahasa Inggris*

### Abstract

*This community service program aims to improve the basic English skills of fifth-grade students at SD Inpres 4/82 Bulu Ulaweng through an interactive learning approach in the English Fun Day program. The applied methods include educational games, interactive songs, and a combination of theory (40%) and practice (60%) to create an engaging and effective learning environment. This program was conducted in several stages: socialization, preparation, implementation, and evaluation to assess students' understanding. The evaluation results showed that students were more active and enthusiastic in learning, with improved comprehension of basic English vocabulary. The success of this program was supported by diverse teaching methods, ensuring that students did not feel bored and became more confident in using English. However, challenges such as limited learning media and the dominance of local languages in students' daily communication were encountered. Therefore, continuous support is necessary to ensure that this learning method can be widely and consistently applied in schools.*

**Keywords:** *English Fun Day, educational games, interactive learning, English skills*

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan sebagai alat komunikasi global di berbagai bidang, termasuk pendidikan, bisnis, teknologi, dan ilmu pengetahuan. Seiring dengan perkembangan dunia yang semakin terhubung, kemampuan berbahasa Inggris menjadi keterampilan yang sangat penting bagi individu agar dapat bersaing dalam era globalisasi (Zulfah & Subhan, 2024). Di banyak negara, termasuk

Indonesia, bahasa Inggris telah dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi untuk membekali peserta didik dengan keterampilan komunikasi yang dapat membantu mereka di masa depan (Alfarisy, 2021).

Pembelajaran bahasa Inggris sejak usia dini memiliki banyak manfaat bagi perkembangan kognitif maupun sosial anak. Anak-anak yang belajar bahasa asing sejak dini lebih mudah menyerap dan mengingat kosakata, serta memiliki kemampuan berpikir yang lebih fleksibel dan kreatif (Sutarman et al., 2020). Namun, Di Indonesia, pengenalan bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan media pembelajaran, kurangnya metode yang menarik, serta minimnya kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara. Banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami bahasa Inggris karena pembelajaran yang bersifat teoritis dan kurang melibatkan aktivitas yang menyenangkan. Padahal, anak-anak pada usia sekolah dasar lebih mudah memahami konsep baru melalui pengalaman langsung dan kegiatan yang bersifat interaktif (Audria, 2024).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Inggris pada anak-anak adalah melalui metode berbasis permainan dan aktivitas interaktif. Metode ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membebani siswa dengan tekanan akademik yang berlebihan. Dengan demikian, siswa dapat belajar bahasa Inggris secara alami dan lebih percaya diri dalam menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari (Susantini & Kristiantari, 2021).

Dengan demikian, belajar bahasa Inggris sangat penting bagi anak-anak, terutama di tingkat sekolah dasar, karena akan mempersiapkan mereka untuk masa depan yang lebih baik, membuka peluang karier yang lebih luas, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman antarbudaya. Namun, kematangan anak dalam belajar bahasa Inggris juga dipengaruhi oleh lingkungan mereka, baik di perkotaan maupun di pedesaan.

Salah satu daerah yang menghadapi tantangan dalam pengembangan pendidikan bahasa Inggris adalah Desa Bulu Ulaweng, Kecamatan Patimpeng, Kabupaten Bone tepatnya di tingkat sekolah Dasar. Desa ini memiliki karakteristik lingkungan yang sebagian besar penduduknya masih menggunakan bahasa daerah dalam komunikasi sehari-hari. Selain itu, akses terhadap sumber daya pendidikan yang memadai, termasuk buku dan media pembelajaran interaktif, masih terbatas. Hal ini menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan bahasa Inggris di kalangan siswa sekolah dasar di daerah tersebut.

SD Inpres 4/82 Bulu Ulaweng merupakan salah satu sekolah di daerah pedesaan yang mengalami kendala dalam pengajaran bahasa Inggris. Berdasarkan observasi, siswa di sekolah ini memiliki keterbatasan dalam memahami dan menggunakan bahasa Inggris karena belum adanya program pembelajaran yang terstruktur. Oleh karena itu, program *English Fun Day* ini difokuskan pada siswa kelas 5 sebagai target utama. Pemilihan siswa kelas 5 didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka telah memiliki kemampuan kognitif yang lebih baik dibandingkan kelas di bawahnya, sehingga lebih siap menerima pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, kelas 5 juga berada pada tahap persiapan menuju tingkat pendidikan selanjutnya, sehingga pengenalan bahasa Inggris yang lebih interaktif dapat membantu mereka dalam pembelajaran di masa depan.

Selain faktor kognitif, siswa kelas 5 dipilih karena mereka menunjukkan ketertarikan lebih besar dalam mempelajari bahasa asing dibandingkan dengan siswa di tingkat yang lebih rendah. Observasi awal menunjukkan bahwa siswa kelas 5 memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk mencoba berbicara dalam bahasa Inggris ketika diberikan kesempatan. Dengan adanya program ini, diharapkan mereka dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif dalam memahami bahasa Inggris dasar.

Berdasarkan observasi di SD Inpres 4/82 Bulu Ulaweng, ditemukan beberapa kendala utama dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris. Pertama, kemampuan bahasa Inggris siswa masih sangat kurang karena mereka belum pernah diperkenalkan dengan pembelajaran

bahasa Inggris sebelumnya. Siswa belum memiliki pemahaman dasar tentang kosakata, tata bahasa, atau keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris, sehingga mereka kesulitan dalam memahami dan mengucapkan kata-kata baru. Kedua, sekolah belum memiliki guru yang memiliki latar belakang pendidikan bahasa Inggris. Guru yang mengajar di sekolah ini berasal dari berbagai disiplin ilmu selain bahasa Inggris, sehingga pembelajaran sering kali tidak dapat disampaikan secara optimal sesuai dengan standar kurikulum. Kurangnya pemahaman guru terhadap strategi pengajaran bahasa Inggris menyebabkan metode yang digunakan cenderung monoton dan tidak mampu menarik minat siswa. Ketiga, terdapat keterbatasan sumber belajar, terutama tidak tersedianya buku paket bahasa Inggris yang dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran. Minimnya bahan ajar ini membuat siswa hanya mengandalkan materi yang diberikan secara lisan oleh guru, tanpa adanya latihan tambahan yang dapat membantu mereka memahami bahasa Inggris dengan lebih baik. Tidak adanya buku paket juga menghambat pengembangan keterampilan membaca dan menulis siswa dalam bahasa Inggris. Keempat, tidak adanya media pembelajaran yang interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Siswa sekolah dasar umumnya lebih mudah memahami pelajaran jika disampaikan melalui metode yang melibatkan aktivitas langsung, seperti permainan edukatif, lagu, atau simulasi percakapan. Namun, di SD Inpres 4/82 Bulu Ulaweng, metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dan teacher-centered, sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berbahasa mereka secara aktif.

Meskipun menghadapi berbagai kendala, siswa di SD Inpres 4/82 Bulu Ulaweng memiliki semangat yang tinggi untuk belajar bahasa Inggris. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penting untuk melakukan pembinaan yang komprehensif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, penulis melaksanakan kegiatan "Pembinaan Bahasa Inggris Dasar melalui Program '*English Fun Day*' di SD Inpres 4/82 Bulu Ulaweng".

Tujuan utama dari program ini adalah untuk Meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata dasar bahasa Inggris melalui permainan edukatif dan lagu interaktif dan Membantu guru dalam menerapkan metode pengajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui program ini, diharapkan siswa dapat mengenal bahasa Inggris dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik mereka. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk menumbuhkan minat serta motivasi mereka dalam mempelajari bahasa Inggris lebih lanjut.

## 2. METODE

Program "*English Fun Day*" dilakukan di SD Inpres 4/82 Bulu Ulaweng, Desa Bulu Ulaweng yang di khsusukan untuk kelaas 5 SD. Kegiatan ini dilaksanakan selama delapan kali pertemuan dengan pendekatan berbasis permainan edukatif yang bertujuan untuk memperkenalkan bahasa Inggris secara menyenangkan kepada siswa. Pelaksanaan program ini dilakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

### 1. Tahap Sosialisasi

Pada tahap ini penulis terlebih dahulu menentukan lokasi pelaksanaan kegiatan. Setelah lokasi ditetapkan, dilakukan analisis kondisi di lapangan guna memastikan program yang dirancang dapat diterapkan dengan optimal. Selanjutnya, penulis memperkenalkan program kerja kepada masyarakat, pihak sekolah, termasuk kepala sekolah, guru, dan orang tua siswa. Sosialisasi bertujuan untuk menjelaskan manfaat program serta mengajak semua pihak untuk berpartisipasi aktif dalam mendukung kegiatan ini. Selain itu, dilakukan observasi awal untuk mengidentifikasi tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD Inpres 4/82 Bulu Ulaweng.

## 2. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dan perencanaan dilaksanakan setelah sosialisasi program kerja yang dihadiri oleh Kepala Desa, Kepala Dusun, pihak sekolah, tokoh masyarakat, aparat desa, dan masyarakat. Pada tahap ini, berbagai aspek dipersiapkan untuk memastikan efektivitas pembelajaran, dimulai dengan pembuatan jadwal pelaksanaan pembelajaran serta melengkapi administrasi yang diperlukan. Selain itu, materi pembelajaran disusun berbasis permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, diikuti dengan perancangan metode permainan yang selaras dengan materi tersebut. Untuk mengukur hasil belajar, disusun pula metode evaluasi yang tepat.

## 3. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, metode yang digunakan adalah metode langsung (***Direct Instruction***), yaitu salah satu pendekatan dalam mengajar yang efektif untuk proses belajar anak-anak secara bertahap. Metode ini memastikan siswa mendapatkan instruksi yang jelas dan terstruktur dalam setiap sesi pembelajaran (Nuryanti & Heryati, 2021). Kegiatan "*English Fun Day*" dilakukan dua kali dalam seminggu selama satu bulan. Setiap sesi terdiri dari kombinasi teori dan praktik dengan komposisi sebagai berikut:

1. **Kelas Teori (40%)**: Siswa diperkenalkan dengan kosakata dan frasa dasar bahasa Inggris melalui metode yang menarik seperti lagu.
2. **Kelas Praktik (60%)**: Siswa diajak untuk berlatih menggunakan bahasa Inggris dalam konteks sederhana melalui permainan peran, simulasi percakapan, dan aktivitas kelompok.
3. **Permainan Edukatif**: Selain menggunakan metode langsung, pembelajaran dirancang agar anak-anak dapat belajar sambil bermain. Beberapa strategi yang diterapkan dalam *English Fun Day* antara lain memberikan pertanyaan seputar pelajaran bahasa Inggris dan memberikan hadiah kepada siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Permainan seperti "*Charades game*" "*Simon Says*," dan "*guess the word*" digunakan untuk membantu siswa memahami dan mengingat kosakata dengan lebih baik.

## 4. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan dalam program *English Fun Day*. Proses evaluasi ini dilakukan melalui observasi dan kuis interaktif. Dalam observasi, pengajar memperhatikan bagaimana siswa berpartisipasi dalam setiap kegiatan serta memahami materi yang diberikan. Melalui pengamatan ini, dapat diketahui tingkat keterlibatan siswa dan sejauh mana mereka dapat menyerap pembelajaran yang telah disampaikan. Selain itu, evaluasi juga dilakukan melalui kuis interaktif yang dirancang dalam bentuk permainan. Kuis ini bertujuan untuk menguji pemahaman siswa terhadap kosakata yang telah dipelajari selama kegiatan berlangsung. Dengan pendekatan yang menyenangkan, diharapkan siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan mengingat materi dengan lebih baik.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program *English Fun Day* di SD Inpres 4/82 Bulu Ulaweng berlangsung selama delapan pertemuan dengan pendekatan berbasis lagu dan permainan edukatif. Setiap pertemuan dirancang agar siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan dan interaktif, mengingat mereka belum memiliki dasar dalam bahasa Inggris. Program ini dimulai dengan materi yang paling dasar, yaitu alfabet, dan secara bertahap berkembang hingga materi bagian tubuh, dengan setiap sesi dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa secara sistematis.

Pada pertemuan pertama, siswa diperkenalkan dengan alfabet dalam bahasa Inggris menggunakan lagu. Mengingat bahwa sebagian besar siswa belum mengenal alfabet dalam bahasa Inggris, lagu dipilih sebagai metode utama agar mereka lebih mudah menghafal urutan huruf serta pengucapannya. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan lagu ini sangat membantu karena siswa dapat mengikuti irama dan mengulangi kata-kata dengan lebih mudah dibandingkan metode pembelajaran konvensional.



Pada pertemuan kedua dan ketiga, materi yang diajarkan adalah angka dalam bahasa Inggris. Sama seperti sesi sebelumnya, lagu digunakan untuk membantu siswa menghafal angka dari 1 hingga 20. Selain itu, siswa juga diminta untuk mengulang angka yang disebutkan oleh fasilitator guna memperkuat ingatan mereka. Dengan metode ini, siswa terlihat semakin percaya diri dalam mengucapkan angka dalam bahasa Inggris.



Gambar 2. Pertemuan 2-3

Materi berikutnya adalah warna, yang diajarkan pada pertemuan keempat dan kelima. Lagu tetap menjadi metode utama dalam mengenalkan warna kepada siswa, tetapi kali ini permainan *Guess the Word* juga diterapkan untuk menguji pemahaman mereka. Dalam permainan ini, siswa diminta menebak warna berdasarkan petunjuk yang diberikan oleh fasilitator. Kegiatan ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga melatih mereka untuk berpikir cepat dan mengasosiasikan kata dalam bahasa Inggris dengan benda-benda di sekitar mereka.



Gambar 3. Pertemuan 4-5

Pada pertemuan keenam dan ketujuh, siswa belajar tentang bagian tubuh (*Parts of the Body*). Selain lagu, permainan *Charades* digunakan sebagai metode utama dalam pembelajaran ini. Permainan ini mengharuskan siswa untuk menebak bagian tubuh yang diperagakan oleh teman mereka, sehingga mereka tidak hanya menghafal kosakata tetapi juga memahami maknanya dalam konteks yang lebih luas. Dengan metode ini, siswa lebih mudah mengingat kosakata karena mereka belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan teman sekelasnya.



Gambar 4. Pertemuan 6-7

Pertemuan terakhir didedikasikan untuk evaluasi. Evaluasi dilakukan dalam bentuk permainan, termasuk *Guess the Word*, *Charades*, dan *Simon Says*. Setiap permainan dirancang untuk menguji sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan selama program berlangsung. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengingat dan menggunakan kosakata dengan baik. Dalam permainan *Simon Says*, misalnya, siswa dapat mengikuti instruksi dengan benar, yang menandakan bahwa mereka tidak hanya menghafal kosakata tetapi juga memahami maknanya dalam konteks perintah.



Gambar 5. Pertemuan 8

Secara keseluruhan, hasil program ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap bahasa Inggris dasar. Tingkat kehadiran siswa selama program mencapai 85%, yang mencerminkan antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, sekitar 80% siswa aktif berpartisipasi dengan mengajukan pertanyaan dan berinteraksi dalam diskusi, menunjukkan bahwa mereka semakin percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris.

Pelaksanaan program *English Fun Day* menunjukkan hasil yang positif. Siswa kelas 5 terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Berdasarkan observasi, siswa mampu menghafal kosakata dengan lebih baik melalui lagu interaktif, serta menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi melalui permainan edukatif.

Keberhasilan program ini juga didukung oleh tingginya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Sebagian besar siswa kelas 5 berani berbicara dalam bahasa Inggris meskipun dengan keterbatasan, yang menunjukkan peningkatan kepercayaan diri mereka

dalam menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, metode pembelajaran yang bervariasi membantu mengurangi rasa bosan dalam kelas.

Keberhasilan program ini dapat dikaitkan dengan penggunaan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Lagu dan permainan terbukti efektif dalam membantu siswa memahami kosakata baru dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang cenderung lebih teoritis, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar secara alami melalui aktivitas yang mereka nikmati.

Penggunaan lagu sebagai alat bantu pembelajaran dalam program ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa musik dapat meningkatkan daya ingat dan konsentrasi siswa. Dalam konteks ini, lagu alfabet, angka, dan warna membantu siswa mengingat kosakata baru dengan lebih cepat dibandingkan hanya melalui pengajaran verbal. Selain itu, lagu yang digunakan dalam pembelajaran ini memiliki irama yang menarik sehingga membuat siswa lebih mudah mengulang dan mengingat kosakata yang dipelajari.

Selain lagu, permainan edukatif juga memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Permainan seperti *Guess the Word*, *Charades*, dan *Simon Says* tidak hanya mengasah kemampuan berbahasa Inggris siswa tetapi juga melatih keterampilan berpikir mereka. Dalam permainan *Guess the Word*, misalnya, siswa harus menggunakan pengetahuan mereka untuk menebak kosakata yang sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Permainan ini melatih keterampilan kognitif mereka dalam mengenali pola dan mengasosiasikan kata dengan objek nyata. Sementara itu, *Charades* membantu siswa memahami makna kata melalui gerakan, yang membuat pembelajaran lebih kontekstual dan tidak sekadar menghafal kata secara pasif.

Namun, meskipun program ini menunjukkan hasil yang positif, ada beberapa tantangan yang dihadapi selama pelaksanaannya. Salah satu tantangan utama adalah pengelolaan kelas. Karena siswa belajar melalui permainan, mereka cenderung lebih aktif dan terkadang sulit dikendalikan, terutama saat mereka terlalu bersemangat dalam bermain. Oleh karena itu, fasilitator harus menerapkan strategi manajemen kelas yang efektif agar suasana tetap kondusif tanpa mengurangi kesenangan dalam belajar.

Kendala lain yang dihadapi adalah bahasa yang digunakan dalam komunikasi sehari-hari oleh siswa. Mayoritas siswa lebih terbiasa menggunakan bahasa daerah mereka daripada bahasa Indonesia, sehingga fasilitator perlu menggunakan pendekatan yang lebih sederhana dan terkadang menerjemahkan materi ke dalam bahasa Indonesia agar lebih mudah dipahami. Meskipun ini menjadi tantangan, pendekatan bilingual antara bahasa Inggris dan bahasa Indonesia yang digunakan dalam pembelajaran ternyata cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Meskipun ada beberapa tantangan, program ini dapat dikatakan berhasil dalam mencapai tujuannya. Peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran menunjukkan bahwa metode yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan adanya program ini, siswa tidak lagi melihat bahasa Inggris sebagai sesuatu yang sulit atau membosankan, tetapi sebagai keterampilan yang dapat mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan.

Ke depannya, program serupa dapat diperluas dengan menambahkan lebih banyak variasi dalam permainan dan aktivitas untuk menjaga minat siswa. Selain itu, melibatkan guru sekolah dalam program ini juga bisa menjadi strategi yang baik agar metode pembelajaran interaktif ini dapat terus digunakan setelah program selesai. Dengan demikian, manfaat dari *English Fun Day* tidak hanya dirasakan dalam jangka pendek tetapi juga dapat berkelanjutan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah tersebut.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan program ini, dapat disimpulkan bahwa pembinaan bahasa Inggris dasar melalui *English Fun Day* memberikan dampak positif bagi siswa kelas 5 SD Inpres 4/82 Bulu Ulaweng. Metode pembelajaran yang bervariasi, seperti lagu dan permainan edukatif, berhasil meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar bahasa Inggris. Tingkat kehadiran yang mencapai 85% serta partisipasi aktif siswa menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Namun, terdapat beberapa hambatan dalam pelaksanaan program, seperti tantangan dalam mengelola kelas, dominasi penggunaan bahasa daerah, serta keterbatasan media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengajaran yang lebih adaptif agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik.

Ke depan, program serupa dapat terus dikembangkan dengan melibatkan guru sekolah agar metode pembelajaran yang telah diterapkan dapat berkelanjutan. Selain itu, pembinaan sumber daya manusia melalui pendidikan bahasa perlu menjadi perhatian utama, mengingat pentingnya keterampilan bahasa Inggris dalam mendukung masa depan siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisy, F. (2021). Kebijakan Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia dalam Perspektif Pembentukan Warga Dunia dengan Kompetensi Antarbudaya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 303–313. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.207>
- Audria, G. D. (2024). *Perancangan Board Game Sebagai Media Untuk Melestarikan Kue Tradisional Nusantara Kepada Anak-Anak*. 03(01), 44–64.
- Nuryanti, E., & Heryati, T. (2021). *Meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui model pembelajaran paikem tipe direct instruction*. 2(3), 153–160.
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>
- Sutarman, Wahyu, Wirajaya, & Zainudin. (2020). Penerapan Picture –Based Method Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Di Tk. Antonious Ampenan. *Journal GEEJ*, 7(2), 198–207.
- Zulfah, N. M., & Subhan, R. (2024). *Bahasa Asing Sebagai Perantara Ekonomi Global Foreign Languages As Intermediaries*. 7857–7865.