Penguatan Literasi Siswa Sekolah Dasar Melalui English Fun Class Sebagai Model Pembelajaran Interaktif

Zakiah Noer, S.H., M.H.[1*], Muhammad Aditya Ramadhan[2], Nur Hasan[3], Pramudya Satria Kirana [4], Ary Rosdianto[5], Chasan[6], Slamet Abdul Muslikh[7], Enis Sholikhah[8], Qurrotul Fadia[9], Kris Gideon Saputra Kadang[10], Febriyana Valentina Fauzia[11], Mazroatun Nisrin[12], Dimas Saputra[13], Munika Dwi Lestari[14], Achmad Mirza Yusuf Assyehggaf[15]

[1-15]Universitas Gresik

zakiahnoer12@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguatkan literasi siswa Sekolah Dasar melalui program English Fun Class sebagai model pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif. Program ini dikembangkan dengan menggunakan metode bermain, storytelling, dan media audiovisual guna meningkatkan motivasi serta kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara bahasa Inggris siswa. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan pengumpulan data melalui pre-test dan post-test, observasi kelas, serta kuesioner motivasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan literasi bahasa Inggris siswa setelah mengikuti program, ditandai dengan kenaikan skor tes dan respons positif dari guru dan siswa. Model pembelajaran interaktif ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menstimulasi partisipasi aktif siswa. Kesimpulannya, English Fun Class dapat dijadikan alternatif model pembelajaran untuk penguatan literasi bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Makalah ini merekomendasikan penerapan model ini secara lebih luas dengan penyesuaian konteks sekolah masing-masing.

***Kata kunci**: Literasi, English Fun Class, Model Pembelajaran,*

Abstract

This study aims to strengthen literacy among elementary school students through the English Fun Class program as an interactive English learning model. The program utilizes play-based methods, storytelling, and audiovisual media to enhance students' motivation and skills in reading, writing, listening, and speaking English. A mixed-method approach was used, collecting data through pre-tests, post-tests, classroom observations, and motivation questionnaires. The results indicate a significant improvement in students' English literacy, reflected in higher test scores and positive feedback from teachers and students. This interactive learning model effectively creates an engaging environment that stimulates active participation. In conclusion, English Fun Class can be considered an alternative teaching model for strengthening English literacy in elementary schools. The study recommends broader implementation of this model with adaptation to specific school contexts.

***Keywords**: English literacy, interactive learning, English Fun Class, elementary students, literacy enhancement.*

1. PENDAHULUAN

Literasi merupakan kemampuan fundamental yang meliputi membaca, menulis, serta kemampuan memahami, menafsirkan, dan mengkomunikasikan informasi melalui berbagai jenis teks. Dalam lingkup pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing, literasi mencakup keterampilan komprehensif yang meliputi membaca teks berbahasa

Inggris, menulis dengan memperhatikan struktur tata bahasa, menyimak materi lisan, serta berpartisipasi aktif dalam komunikasi verbal. Dengan demikian, literasi bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar bukan hanya sekadar penguasaan membaca dan menulis, melainkan juga pengembangan kemampuan menyimak dan berbicara secara efektif dalam konteks pembelajaran bahasa. Penguatan literasi bahasa Inggris pada usia dini menjadi sangat penting mengingat tantangan motivasi serta keterbatasan fasilitas pembelajaran yang sering ditemui di daerah-daerah tertentu. Melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, program *English Fun Class* dirancang untuk merangsang minat dan kemampuan siswa dalam menguasai keterampilan bahasa Inggris melalui berbagai metode seperti permainan edukatif, *storytelling*, dan pemanfaatan media audiovisual. Model pembelajaran ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang efektif dan kontekstual di lingkungan sekolah dasar.

Bahasa Inggris merupakan keterampilan penting yang harus dikuasai sejak dini untuk menghadapi tantangan global di era sekarang. Pengajaran bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar memegang peranan krusial dalam membentuk kemampuan literasi dan komunikasi anak sejak awal. Namun, di Desa Banjarsari, Kecamatan Cerme, pembelajaran bahasa Inggris masih menghadapi berbagai hambatan, seperti rendahnya motivasi dan kemampuan literasi siswa, keterbatasan metode pembelajaran yang menarik, serta minimnya media interaktif yang dapat mendukung proses belajar. Hal ini menjadi tantangan yang signifikan karena berkorelasi dengan kualitas pendidikan bahasa Inggris yang belum optimal di kawasan pedesaan (Harlina & Yusuf, 2020). Keterbatasan tersebut juga sejalan dengan temuan penelitian di daerah lain yang mengungkap kendala seperti kurangnya dukungan lingkungan, rendahnya kompetensi guru, dan sumber belajar yang terbatas (Febriana et al., 2018). Program *English Fun Class* yang telah diterapkan sebelumnya memiliki tujuan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa, namun masih menggunakan pendekatan konvensional yang kurang mampu memotivasi dan mengaktifkan partisipasi siswa secara maksimal (Muhimatun dkk., 2024). Oleh karena itu, perlu dilakukan rekonseptualisasi model pembelajaran menjadi lebih interaktif, mengintegrasikan metode bermain, *storytelling*, dan media audiovisual yang sesuai dengan konteks lokal Desa Banjarsari. Pendekatan ini didukung oleh hasil kajian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan kontekstual mampu meningkatkan minat serta keterampilan berbahasa siswa di sekolah dasar (Agustin, 2022; Sari, 2023).

Melihat kebutuhan mendesak tersebut, maka kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan melakukan rekonseptualisasi terhadap Program *English Fun Class* agar menjadi sebuah model pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif, kontekstual, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa Sekolah Dasar di Desa Banjarsari. Model ini dirancang dengan mengintegrasikan berbagai metode pembelajaran aktif, seperti bermain edukatif, storytelling, penggunaan media audio-visual, serta pendekatan kooperatif yang terbukti efektif dalam literatur pendidikan bahasa Inggris anak (Agustin, 2022; Sari, 2023). Pendekatan yang diusulkan tidak hanya menitikberatkan pada pengembangan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu, tetapi juga menekankan pada peningkatan motivasi dan minat belajar, yang selama ini menjadi kendala utama. Kajian pustaka dari berbagai penelitian lokal mendukung penerapan model pembelajaran interaktif di sekolah-sekolah pedesaan. Hasil penelitian Asroriyah dkk. (2024) menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif dan penggunaan media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar bahasa Inggris secara signifikan. Penelitian lain oleh Harlina dan Yusuf (2020) menegaskan perlunya peningkatan kapasitas guru serta penyediaan media belajar yang sesuai dengan konteks daerah agar pembelajaran bahasa Inggris dapat efektif dan menyenangkan.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan literasi bahasa Inggris siswa, tetapi juga penguatan kompetensi guru dan pemberdayaan komunitas sekolah. Diharapkan program yang direkonseptualisasikan ini mampu memberikan solusi yang berkelanjutan serta menjadi model pembelajaran yang dapat direplikasi di sekolah dasar lainnya, khususnya di wilayah pedesaan yang memiliki karakteristik dan tantangan serupa.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan metode pembelajaran interaktif melalui program English Fun Class yang dirancang untuk meningkatkan literasi bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar. Metode yang digunakan meliputi pendekatan bermain edukatif, storytelling, dan penggunaan media audiovisual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pelaksanaan program dilakukan secara bertahap sebagai berikut:

1. Survey Kebutuhan

Tim pengabdian melakukan observasi dan wawancara dengan guru serta stakeholder sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, kondisi fasilitas, dan motivasi siswa. Hasil survei digunakan untuk menyesuaikan materi dan metode pembelajaran agar relevan dengan konteks sekolah. Kegiatan ini dilaksanakan di tiga Sekolah Dasar yang berlokasi di desa Banjarsari kecamatan Cerme, yaitu UPT SD Negeri 52 Gresik, MI Al- Hidayah, dan MI Baitussalam.

Sekolah pertama yang kunjugi adalah UPT SD Negeri 52 Gresik. Dalam pertemuan kami dengan Kepala Sekolah, beliau menyampaikan bahwa kegiatan ini akan dilaksanakan dengan sasaran siswa kelas 1 sebanyak 50 siswa. Dan kegiatan yang akan dilaksanakan sebaiknya meliputi aktivitas interaktif dengan konsep permainan yang edukatif, mengingat siswa kelas 1 masih senang untuk diajak belajar sambal bermain.

Gambar1. Sosialisasi tim pengabdian dengan kepala sekolah UPT SD Negeri 52 Gresik

Sekolah selanjutnya yang menjadi sasaran tim pengabdian adalah MI Al-Hidayah. Sekolah ini berlokasi di desa Banajrsari kecamatan Cerme, tidak jauh dari sekolah dasar sebelumnya. Tim pengabdian juga berkonsultasi dengan Kepala Madrasah terkait

kebutuhan siswa dalam pembelajaran Bahasa inggris serta sasaran berupa siswa kelas 3 dengan jumlah 57 siswa yang akan melaksanakan kegiatan *English Fun Class*.

Gambar2. Sosialisasi tim Pengabdian dengan Kepala Madrasah MI al-Hidayah

Tim Pengabdian juga mengunjungi sekolah selanjutnya dan merupakan sekolah terakhir yang akan menjadi daftar pelaksanaan program ini, yaitu MI Baitussalam. Dalam diskusi tim dengan Kepala Madrasah, disimpulkan juga bahwa sesuai kebutuhan yang akan menerima kegiatan *English Fun Class* ini adalah siswa kelas 3 yang berjumlah 27 orang.

Gambar 3. Sosialisasi tim Pengabdian dengan Kepala Madrasah dan dewan guru MI Baitussalam

2. Pelaksanaan Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran dilakukan melalui sesi interaktif berdurasi sekitar 90 menit per pertemuan, dengan aktivitas bermain bahasa Inggris, lagu, permainan edukatif, dan *storytelling* yang mendukung penguatan keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Pada kegiatan pertama yang dilaksanakan di UPT SD Negeri 52 Gresik, tim pengabdian juga mendatangkan *Native Speaker* sebagai teman belajar bagi siswa. Kedatangan *Native Speaker* ini tidak hanya untuk meramaikan kegiatan, namun juga memberikan warna dan nuansa baru bagi siswa untuk berkomunikasi langusng dengan orang asing.

Gambar 4. Kegiatan *English Fun Class* di UPT SD Negeri 52 Gresik, siswa berinteraksi secara langsung dengan *native speaker*

Program *English Fun Class* berjalan sesuai jadwal dengan metode pembelajaran yang menitikberatkan pada keterlibatan siswa secara aktif melalui komunikasi langsung dengan *Native Speaker, role-playing,* menyanyikan lagu anak-anak dalam Bahasa inggris, penggunaan alat bantu visual seperti kertas lipat, dan juga *storytelling.*

Selanjutnya, berbeda dengan UPT SD Negeri 52 Gresik, sekolah yang melaksanakan program *English Fun Class* adalah MI Baitussalam. Pelaksanaan di sekolah ini tidak menghadirkan *native speaker.* Namun suasana dalam pelaksanaan program tetap berlangsung menyenangkan. Kegiatan yang dilakukan pun disesuaikan dengan usia siswa kelas 3 dimana banyak aktivitas fisik yang tim lakukan. Mulai dari *Simon Say, What am I, Find Me!,* dan *Spell me Quicly!.*

Gambar 5. Kegiatan *English Fun Class di MI baitussalam*

Pelaksanaan program *English Fun Class* selanjutnya tidak jauh berbeda dengan di MI Baitussalam. Hal ini dikarenakan jenjang yang sama antara kedua sasaran di dua sekolah tersebut sehingga kegiatan yang dilakukan pun hampir sama. Lokasi ketiga tempat kegiatan ini berlangsung adalah MI Al-Hidayah. Beberapa kegiatan yang dilakukan di MI Al-Hidayah diantaranya permainan *Bingo*, *Simon Says, Word Bank Game, Spill and Spell,* dan *Guess it Fast.*

Gambar 6. Kegiatan *English Fun Class* di MI Al-Hidayah

3. Pengukuran dan Evaluasi

Keberhasilan program *English Fun Class* dalam penguatan literasi bahasa Inggris siswa diukur secara menyeluruh menggunakan beberapa alat ukur yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran lengkap dari berbagai aspek perubahan yang terjadi, meliputi kemampuan

akademik, sikap peserta didik, serta dampak sosial dan ekonomi di lingkungan masyarakat sekitar.

1. **Pre-test dan Post-test (Alat Ukur Kuantitatif)**

   Pre-test diberikan sebelum pelaksanaan program untuk mengukur tingkat literasi bahasa Inggris siswa secara awal, mencakup kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. *Post-test* dilaksanakan setelah rangkaian pembelajaran selesai untuk menilai peningkatan kemampuan yang terjadi.

   - Soal *pre-test* dan *post-test* disusun berdasarkan kompetensi dasar literasi bahasa Inggris yang sesuai dengan kurikulum Sekolah Dasar.
   - Analisis perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* menggunakan metode statistik sederhana (misalnya rata-rata, persentase peningkatan, atau uji-t) untuk mengetahui efektivitas program secara objektif.
   - Hasil pengukuran ini menjadi indikator utama keberhasilan program dalam aspek akademik dan penguasaan materi pembelajaran.

2. **Kuesioner Motivasi dan Sikap Siswa (Alat Ukur Kualitatif dan Kuantitatif)**

   Kuesioner ini dirancang untuk mengukur perubahan sikap, minat, dan motivasi belajar bahasa Inggris setelah mengikuti *English Fun Class.*

   - Kuesioner menggunakan skala Likert untuk memudahkan pengolahan data kuantitatif, serta beberapa pertanyaan terbuka untuk mendapatkan insight kualitatif tentang pengalaman belajar siswa.
   - Aspek yang diukur meliputi antusiasme mengikuti kelas, rasa percaya diri untuk menggunakan bahasa Inggris, dan persepsi terhadap metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
   - Analisis data berupa perbandingan skor sebelum dan setelah program serta deskripsi kualitatif terkait perubahan sikap.

3. **Observasi Partisipasi dan Interaksi Sosial Siswa**

   Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk menilai aspek sosial budaya, yaitu bagaimana siswa berinteraksi, berkolaborasi, dan menunjukkan rasa percaya diri.

   - Observasi terstruktur menggunakan lembar observasi yang memuat indikator seperti tingkat keaktifan berdiskusi, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, komunikasi antar teman, dan ekspresi percaya diri saat berbicara bahasa Inggris.

- Data observasi dianalisis secara deskriptif untuk melihat tren perubahan perilaku sosial dan budaya belajar siswa yang lebih demokratis, inklusif, serta saling mendukung.

4. Wawancara dengan Guru, Orang Tua, dan Pengelola Sekolah

Wawancara mendalam dilakukan untuk menggali dampak sosial dan ekonomi yang lebih luas dari pelaksanaan program pengabdian ini.

- Dengan guru, wawancara fokus pada perubahan motivasi belajar siswa, peningkatan keterampilan bahasa Inggris yang berdampak pada proses belajar mengajar, dan kesiapan sekolah dalam mengadopsi model pembelajaran ini.
- Dengan orang tua, wawancara menggali persepsi mereka terhadap perkembangan anak, terutama terkait percaya diri dan kemampuan komunikasi bahasa Inggris yang dapat membuka peluang masa depan.
- Dengan pengelola sekolah, diskusi mencakup pandangan terhadap hasil program dalam konteks sosial budaya sekolah dan potensi kontribusinya terhadap peningkatan nilai tambah institusi.
- Dari sisi ekonomi, wawancara mencoba mengidentifikasi manfaat langsung atau tidak langsung, misalnya peningkatan nilai diri siswa yang dapat berimplikasi pada akses pendidikan lebih baik di masa depan, atau dorongan masyarakat untuk mendukung program pembelajaran bahasa.

4. Analisis Data

Data yang diperoleh dari kegiatan pengabdian *English Fun Class* dianalisis dengan pendekatan campuran antara kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan gambaran komprehensif tentang keberhasilan program dalam meningkatkan literasi bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar. Data kuantitatif berasal dari skor *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam membaca, menulis, menyimak, dan berbicara bahasa Inggris. Analisis statistik dilakukan dengan menghitung rata-rata skor pada masing-masing tes dan menggunakan uji-t berpasangan untuk menentukan signifikansi perbedaan sebelum dan setelah intervensi pembelajaran. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan secara statistik, menandakan efektivitas program. Selain itu, data kualitatif dikumpulkan melalui kuesioner motivasi dan sikap siswa, observasi aktivitas sosial selama pembelajaran, serta wawancara dengan guru, orang tua, dan pengelola sekolah. Kuesioner mengungkapkan adanya perubahan positif dalam motivasi dan rasa

percaya diri siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris, yang diperkuat oleh observasi yang menunjukkan peningkatan partisipasi aktif, kerjasama, dan komunikasi antar siswa. Wawancara mendalam dengan berbagai pihak terkait juga mengkonfirmasi dampak sosial dan ekonomi, seperti peningkatan rasa percaya diri siswa dalam interaksi sosial dan harapan untuk peluang pendidikan serta pengembangan ekonomi yang lebih baik di masa depan. Sintesis dari analisis ini memberikan gambaran yang menyeluruh bahwa program *English Fun Class* tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kompetensi akademik, tetapi juga pada perubahan sikap dan dinamika sosial budaya yang mendukung keberlanjutan pembelajaran bahasa Inggris di lingkungan sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan selama program English Fun Class didasarkan pada pendekatan pembelajaran interaktif yang melibatkan berbagai metode seperti bermain edukatif, *storytelling*, *role-playing*, dan penggunaan media audiovisual. Pendekatan ini sangat relevan dengan teori pembelajaran bahasa yang menempatkan keterlibatan aktif siswa sebagai kunci efektivitas pembelajaran. *Wright, Betteridge*, dan *Buckby* menyatakan bahwa pembelajaran bahasa anak yang mengintegrasikan permainan dan cerita dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, dan daya ingat siswa secara signifikan. Metode ini sejalan dengan Prinsip Konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan konteks dalam membangun pengetahuan, di mana siswa belajar secara aktif dalam lingkungan yang mendukung komunikasi dan kolaborasi. Penggunaan media pembelajaran audio-visual juga memberikan rangsangan multi-sensori yang membantu pengolahan informasi menjadi lebih efektif, sebagaimana dijelaskan dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer)*. Pendekatan multimedia ini membantu mengurangi beban kognitif siswa serta memudahkan mereka dalam memahami dan mengingat materi pelajaran bahasa Inggris yang relatif baru bagi siswa sekolah dasar di daerah pedesaan. Dengan demikian, integrasi media audio-visual dalam program ini bukan hanya menambah variasi metode pembelajaran, tetapi juga membuka akses siswa terhadap konteks bahasa yang lebih luas dan variatif. Motivasi siswa yang meningkat juga dapat dipahami melalui *Self-Determination Theory* (*Deci & Ryan*) yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik tumbuh apabila kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan terpenuhi. Model pembelajaran *English Fun Class* yang mengutamakan partisipasi aktif, penguatan rasa

percaya diri, dan interaksi sosial melalui kegiatan kelompok dan permainan memberikan dukungan nyata terhadap pemenuhan kebutuhan tersebut. Hal ini penting khususnya untuk siswa di daerah yang cenderung menghadapi keterbatasan kesempatan belajar, sehingga pendekatan yang menyenangkan ini sangat membantu meningkatkan motivasi intrinsik belajar bahasa Inggris.

Pengabdian masyarakat yang terangkum dalam program *English Fun Class* di Desa Banjarsari, Kecamatan Cerme, telah memberikan kontribusi signifikan terhadap penguatan literasi bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Program ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan akademik, tetapi juga berhasil memicu perubahan positif dalam aspek sosial budaya dan potensi ekonomi masyarakat. Implementasi program ini menggunakan metode pembelajaran interaktif berbasis bermain edukatif, storytelling, dan media audiovisual. Metode ini terbukti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, dan memotivasi mereka untuk belajar lebih jauh. Untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai hasil program *English Fun Class*, berikut adalah ringkasan evaluasi yang mencakup berbagai aspek, mulai dari peningkatan kemampuan literasi hingga kendala yang dihadapi."

Tabel 1. Ringkasan dampak dan kendala program *English Fun Class*

Aspek yang Dievaluasi	**Indikator**	**Hasil Evaluasi**	**Keterangan/Komentar**
Peningkatan Kemampuan Literasi	Nilai rata-rata pre-test dan post-test	Pre-test: 52,6% Post-test: 75,4%	Terdapat peningkatan signifikan setelah program
Perubahan Sikap dan Motivasi	Skor kuesioner motivasi siswa	Sebelum: 35% antusias Sesudah: 82%	Motivasi dan rasa percaya diri siswa meningkat
Interaksi Sosial dan Budaya	Observasi kerjasama, komunikasi, dan percaya diri	Peningkatan aktivitas dan interaksi	Siswa lebih aktif dan percaya diri menggunakan bahasa Inggris
Dampak Sosial dan Ekonomi	Wawancara dengan guru, orang tua, pengelola sekolah	Perbaikan sikap, peluang pendidikan	Program meningkatkan kepercayaan diri dan potensi ekonomi
Kendala Pelaksanaan	Kesiapan media pembelajaran dan guru	Sarana terbatas, pelatihan guru perlu	Perlu pengembangan media dan peningkatan kapasitas guru

Peningkatan Kemampuan Akademik

Evaluasi program menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi bahasa Inggris yang signifikan dan terukur pada siswa. Analisis kuantitatif berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* menjadi bukti empiris yang kuat. Nilai rata-rata *pre-test*siswa tercatat sebesar 52,6%, yang kemudian meningkat menjadi 75,4% pada *post-test*. Perbedaan ini tidak hanya substansial secara numerik (peningkatan sebesar 22,8%), tetapi juga signifikan secara statistik. Hasil uji-t berpasangan ($p<0,05$) mengonfirmasi bahwa peningkatan ini tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan efek langsung dari intervensi program. Peningkatan ini tidak terbatas pada satu aspek, melainkan mencakup empat keterampilan dasar berbahasa. Siswa menunjukkan peningkatan dalam pemahaman teks sederhana, kemampuan menyusun kalimat dasar, responsivitas terhadap instruksi lisan, dan keberanian berekspresi menggunakan bahasa Inggris. Keberhasilan ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran interaktif yang diterapkan, seperti bermain edukatif, *storytelling*, dan penggunaan media audiovisual, sangat efektif dalam mengatasi hambatan konvensional, seperti rasa takut dan kebosanan. Selain itu, kehadiran *native speaker* dalam beberapa sesi pembelajaran memberikan nilai tambah yang luar biasa. Interaksi langsung ini tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa terhadap bahasa Inggris, tetapi juga memberikan model pengucapan yang otentik dan menstimulasi keberanian mereka untuk mempraktikkan bahasa secara spontan. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan yang kontekstual dan *immersive* dapat mempercepat proses akuisisi bahasa, khususnya pada tingkat dasar.

Perubahan Sikap dan Motivasi

Selain peningkatan akademik, program ini juga berhasil memicu perubahan sikap dan motivasi belajar yang fundamental. Data kuesioner motivasi menunjukkan adanya peningkatan antusiasme belajar yang sangat mencolok, dari 35% di awal program menjadi 82% setelah program selesai. Angka ini mencerminkan keberhasilan program dalam membentuk sikap positif siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris, mengubah persepsi dari mata pelajaran yang dianggap sulit menjadi aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Observasi selama proses pembelajaran juga mencatat perubahan perilaku yang signifikan. Siswa yang awalnya cenderung pasif kini lebih aktif dalam berdiskusi, menunjukkan inisiatif untuk mengajukan pertanyaan, dan berani berbicara dalam bahasa Inggris. Peningkatan ini juga terlihat pada kemampuan kolaborasi mereka dalam kelompok, di mana siswa belajar untuk saling membantu dan berkomunikasi

secara efektif. Peningkatan rasa percaya diri ini merupakan fondasi yang krusial, karena sikap positif dan motivasi intrinsik adalah faktor penentu keberlanjutan proses pembelajaran yang efektif. Dengan meningkatnya kepercayaan diri, siswa tidak lagi takut membuat kesalahan, melainkan melihatnya sebagai bagian dari proses belajar.

Dampak Sosial Budaya

Dampak program ini meluas hingga ke ranah sosial budaya di lingkungan siswa. Wawancara dengan guru dan orang tua mengindikasikan bahwa perubahan perilaku yang terjadi di sekolah juga terbawa hingga ke rumah. Siswa yang sebelumnya cenderung pendiam dan pasif kini lebih terbuka dan aktif dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Peningkatan rasa percaya diri ini tidak hanya memengaruhi interaksi di kelas, tetapi juga mendorong terbentuknya budaya literasi yang lebih kuat di dalam komunitas sekolah secara keseluruhan. Lebih dari itu, keaktifan siswa mendorong terjalinnya hubungan sosial yang lebih positif dan saling mendukung di antara teman sebaya. Lingkungan belajar yang kolaboratif ini menjadi fondasi penting untuk pembelajaran yang berkelanjutan dan pengembangan karakter sosial siswa. Program ini secara tidak langsung membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial (seperti komunikasi dan kerjasama) yang sangat penting untuk masa depan mereka.

Dampak Ekonomi dan Potensi Jangka Panjang

Secara jangka panjang, peningkatan kemampuan bahasa Inggris ini dilihat sebagai sebuah investasi yang berharga. Orang tua dan pengelola sekolah memandang literasi bahasa Inggris yang lebih baik sebagai kunci untuk membuka peluang pendidikan dan pekerjaan yang lebih baik di masa depan. Kemampuan berbahasa Inggris tidak lagi hanya dianggap sebagai keterampilan tambahan, melainkan sebagai kompetensi dasar yang dapat meningkatkan daya saing individu di era globalisasi. Dengan demikian, program ini berpotensi meningkatkan kesejahteraan keluarga dan masyarakat secara umum. Di tingkat institusi, program ini juga memberikan nilai tambah yang signifikan. Model pembelajaran yang kontekstual dan adaptif dapat menjadi inovasi yang menarik perhatian stakeholder pendidikan, lembaga donor, maupun pihak luar yang berpotensi memberikan dukungan finansial dan non-finansial. Dengan demikian, program English Fun Class tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga memperkuat posisi institusi pendidikan sebagai pusat inovasi dan pengembangan masyarakat.

Keunggulan Program

Keunggulan utama program ini terletak pada pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning) yang menyenangkan, variatif, dan

interaktif. Metode bermain edukatif dan storytelling, dikombinasikan dengan media audiovisual, berhasil menciptakan suasana belajar yang hidup, jauh dari metode konvensional yang cenderung pasif. Interaksi dengan native speaker dalam sebagian sesi memberikan pengalaman belajar yang otentik dan menstimulasi keberanian siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara alami. Faktor pendukung krusial lainnya adalah dukungan penuh dari guru, orang tua, dan pengelola sekolah yang memastikan keberhasilan implementasi program. Sinergi antara semua pihak ini menciptakan ekosistem belajar yang kondusif dan berkelanjutan.

Kelemahan dan Kendala Pelaksanaan

Meskipun sukses, program ini tidak luput dari beberapa kendala. Kendala utama yang teridentifikasi adalah keterbatasan fasilitas pendukung, di mana media pembelajaran interaktif masih minim di beberapa sekolah. Selain itu, kesiapan guru yang belum merata dalam menguasai dan mengimplementasikan metode pembelajaran interaktif juga menjadi tantangan. Hal ini menyoroti perlunya pelatihan profesional yang berkelanjutan bagi para pendidik. Variasi kemampuan siswa yang beragam juga menuntut fleksibilitas tinggi dalam penyesuaian materi dan aktivitas, agar semua peserta didik dapat mengikuti dengan baik. Terakhir, keterbatasan alokasi waktu untuk pembelajaran menjadi tantangan dalam mengoptimalkan seluruh rangkaian aktivitas yang telah dirancang.

Peluang Pengembangan

Dengan hasil yang menggembirakan, program ini memiliki potensi pengembangan yang sangat besar. Upaya dapat difokuskan pada peningkatan sarana dan prasarana, khususnya pengadaan media teknologi digital, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperluas jangkauan program. Pelatihan profesional berkelanjutan bagi guru adalah kebutuhan mendesak untuk menjaga keberlanjutan dan meningkatkan kualitas program. Dengan demikian, guru dapat lebih mandiri dalam mengimplementasikan metode interaktif. Model *English Fun Class* juga memiliki potensi besar untuk direplikasi di berbagai sekolah dasar, terutama di wilayah pedesaan yang memiliki karakteristik dan tantangan serupa. Dengan adopsi model ini secara luas, program dapat memberikan dampak positif yang lebih besar dan berkelanjutan di tingkat nasional.

4. KESIMPULAN

Program *English Fun Class* terbukti berhasil sebagai model pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan literasi bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar di Desa Banjarsari. Peningkatan signifikan pada kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara terkonfirmasi secara statistik melalui hasil evaluasi pre-test dan post-test, menunjukkan efektivitas metode yang diterapkan. Keberhasilan program tidak hanya terbatas pada pencapaian akademik; lebih dari itu, program ini juga berhasil menumbuhkan perubahan sikap dan motivasi belajar yang mendasar, membuat siswa lebih antusias dan percaya diri. Perubahan ini juga berdampak positif pada interaksi sosial dan budaya belajar di lingkungan sekolah. Keunggulan program terletak pada pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual, didukung oleh penggunaan media audiovisual dan keterlibatan *Native Speaker* yang memberikan pengalaman otentik bagi siswa. Meskipun demikian, pelaksanaan program menghadapi beberapa kendala, yaitu keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran interaktif, kesiapan guru yang belum merata dalam mengimplementasikan metode inovatif, serta variasi kemampuan siswa yang menuntut penyesuaian materi secara fleksibel. Mengingat hasil yang menggembirakan dan tantangan yang ada, peluang pengembangan program ke depan sangat terbuka lebar. Aksi strategis yang dapat dilakukan mencakup peningkatan fasilitas pembelajaran digital, penyediaan pelatihan berkelanjutan bagi guru, serta replikasi model ini di sekolah-sekolah dasar lain dengan kondisi serupa. Dengan demikian, program *English Fun Class* memiliki potensi besar untuk memperluas dampak positifnya secara nasional dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, S. (2022). Pengaruh metode pembelajaran interaktif terhadap motivasi siswa belajar bahasa Inggris di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Bahasa, 15(3), 45-54.

Ardaya, A. C., Rahmadani, S. A., & Alfarisy, F. (2022). Penerapan pembelajaran bahasa Inggris berdasarkan kebijakan kurikulum 2013 di sekolah dasar. Populis: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 8(2), 120-130.

Asroriyah, N., Rahmawati, D., & Yulianto, E. (2024). Model pembelajaran aktif di sekolah pedesaan: Studi kasus di Kecamatan Cerme. Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia, 7(1), 120-134.

Canale, M., & Swain, M. (2017). *Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. Applied Linguistics*, 1(1), 1- 47.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2021). *The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry,* 11(4), 227-268.

Ellis, R. (2022). *The study of second language acquisition* (2nd ed.). Oxford University Press.

Gee, J. P. (2019). *Good video games + good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy*. Peter Lang.

Isbell, R., Sobol, J., Lindauer, L., & Lowrance, A. (2024). *The effects of storytelling and story reading on the oral language complexity and story comprehension of young children. Early Childhood Education Journal*, 32(3), 157-163.

Mayer, R. E. (2024). *Multimedia learning. Cambridge* University Press.

Muhimatun, F., Putri, I. I., & Santoso, A. (2024). Revitalisasi program KKN dalam pembelajaran bahasa Inggris di desa. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 10(2), 78-89.

Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2020). *Games for language learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.