



## **English Club: Upaya dalam Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Metode Fun Learning di SDN Cibeber Desa Mekarwangi**

**Hapid Ali<sup>1</sup>, Ahmad Syarmaya<sup>2</sup>, Irma Nurmalia<sup>3</sup>, Winda Hamidah Nurkamilah<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [hapidali0709@gmail.com](mailto:hapidali0709@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [ahmadsyarmaya11@gmail.com](mailto:ahmadsyarmaya11@gmail.com)

<sup>3</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [kookieirma@gmail.com](mailto:kookieirma@gmail.com)

<sup>4</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [windahamidahn26@gmail.com](mailto:windahamidahn26@gmail.com)

### **Abstrak**

Bahasa Inggris adalah Bahasa internasional yang sangat penting dalam komunikasi global, dan Pendidikan Bahasa Inggris sejak dini dianggap krusial. Kurangnya waktu yang dihabiskan untuk belajar bahasa Inggris di sekolah dasar dapat membuat siswa kurang tertarik dan merasa terasing dengan bahasa tersebut. Oleh karena itu, pengajaran bahasa Inggris dengan metode pembelajaran fun learning merupakan solusi yang efektif. Metode ini mencakup permainan dan aktivitas menyenangkan untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode fun learning efektif dalam meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris peserta didik. Kegiatan seperti permainan "whisper challenge," bernyanyi sambil bergerak, "redlight greenlight," dan "treasure hunt" menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Materi pembelajaran meliputi alfabet, benda-benda di kelas, buah-buahan dan sayur-sayuran, serta arah. Peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kosa kata bahasa Inggris dan keterampilan komunikasi mereka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran fun learning mempunyai potensi besar dalam meningkatkan pemahaman bahasa Inggris di tingkat dasar. Pembelajaran yang memadukan aspek fisik, sosial dan intelektual dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan memotivasi para peserta didik untuk belajar bahasa Inggris dengan antusias. Selain itu, metode ini dapat diterapkan di luar kelas untuk memperluas pengalaman belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** Pendidikan, Fun Learning, Kosa Kata, English Club

### **Abstract**

*English is an international language that is very important in global communication, and early English education is considered crucial. The lack of time spent learning English in elementary school can make students less interested and feel alienated from the language. Therefore, teaching English with fun learning methods is an effective solution. This method includes games and fun activities to improve students' English vocabulary. This study shows that the fun learning method is effective in improving learners' English vocabulary. Activities such as "whisper*

*challenge," singing while moving, "redlight greenlight," and "treasure hunt" create an interactive and fun learning atmosphere. Learning materials include the alphabet, class vocabulary, fruits and vegetables, and directions. Learners showed significant improvement in their English vocabulary and communication skills. The results of this study show that fun learning has great potential in improving English comprehension at the primary level. Learning that combines physical, social and intellectual aspects can create a positive learning environment and motivate learners to learn English enthusiastically. In addition, this method can be applied outside the classroom to broaden learners' learning experience.*

**Keywords:** Education, Fun Learning, Vocabulary, English Club

## A. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan Bahasa internasional dunia, hampir di seluruh negara di dunia mempelajari Bahasa Inggris untuk berkomunikasi satu sama lain. Oleh karena itu di zaman modern ini Bahasa ini menjadi hal yang wajib untuk dipelajari sejak dini (Hoed, 2011). Bahasa memainkan peran yang sangat signifikan dalam kehidupan sebagai alat komunikasi. Dengan bahasa, seseorang dapat berinteraksi dengan orang lain, mengungkapkan diri, menyampaikan perasaan, ide, informasi, dan gagasan, serta menyebarkan pengetahuan. Bahkan, melalui berbagai bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, bahasa dapat menjadi alat yang paling efektif dan efisien dalam pendidikan. Kemampuan berbahasa dan keterampilan berbicara dapat ditingkatkan melalui latihan, dan penting untuk mengembangkan kemampuan berbahasa ini sejak dini dengan pembinaan yang berkelanjutan. Pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar memiliki tujuan utama yaitu untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara lisan dan juga memberikan kesadaran kepada peserta didik agar mampu atau bisa bersaing dengan masyarakat global.

Kurangnya waktu belajar bahasa Inggris di sekolah dasar menjadikan para peserta didik menjadi asing dan terlihat seperti acuh terhadap bahasa Inggris, Pengajaran Bahasa Inggris sejak dini dianggap sebagai point penting dalam perkembangan Bahasa asing anak karena pada usia anak terdapat masa emas dimana di masa tersebut para peserta didik sekolah dasar dapat mempelajari apapun dengan mudah diantaranya belajar Bahasa Inggris (Sukarno, 2008). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris harus efektif dan mampu memotivasi mereka. Pembelajaran Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar itu sangat berbeda dengan orang dewasa dimana dunia peserta didik sekolah dasar itu bermain dan mereka juga lebih senang belajar sambil bermain, mereka akan lebih aktif jika pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka dari itu diadakan kegiatan yang dilakukan dengan pendekatan yang menghibur dengan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka mengenai kosa kata Bahasa Inggris dan juga dapat memberbanyak kosa kata mereka yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi peserta didik. Melalui kegiatan ini, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap bahasa Inggris dan juga memperluas kosakata mereka dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Kegiatan ini dilakukan karena memang di SDN Cibeber ini membutuhkan orang untuk mengajarkan Bahasa Inggris kepada para peserta didik mengenai kosa kata dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena itu, kami dari Mahasiswa mengadakan kegiatan English Club, tujuan dari kegiatan ini yaitu salah satunya untuk mengubah pandangan negative peserta didik sekolah dasar yang menganggap belajar Bahasa Inggris itu sulit sekali, membosankan bahkan kurang menarik, dan juga untuk menyebarkan pengetahuan kepada masyarakat terutama peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris juga mendukung mereka dalam berbicara Bahasa Inggris dengan kompeten.

## **B. METODE PENGABDIAN**

Penerapan metode Fun Learning English di sekolah dasar merupakan metode yang mengedepankan pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan dan interaktif, bertujuan agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari bahasa Inggris. Metode pengabdian dilaksanakan melalui serangkaian kegiatan pembelajaran menyenangkan yang dirancang kreatif dan interaktif. Kegiatan tersebut meliputi permainan dengan cara bersenang-senang agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Belajar menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran karena sangat membantu bagi peserta didik untuk bisa menjadikan bahan pelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar, dan menyediakan kepuasan belajar. Karena belajar yang menyenangkan akan membuat anak merasa tidak dibebani atau tidak dipaksa untuk belajar (Freire, 2004: 492).

Metode yang digunakan dalam fun learning ini adalah:

1. Redlight greenlight, metode ini adalah metode dimana para peserta didik diberikan permainan lalu kemudian peserta didik yang kalah di berikan pertanyaan mengenai kosa kata yang sebelumnya diajarkan. Metode ini tidak hanya menyenangkan, namun juga memungkinkan peserta untuk melatih keterampilan mendengarkan mereka dan merespons secara positif instruksi dalam bahasa Inggris. Hal ini juga memungkinkan mereka untuk menggunakan kosakata yang berkaitan dengan topik pelajaran yang diajarkan, sehingga memperkuat pemahaman mereka tentang bahasa Inggris.
2. Whisper Challenge, dalam metode ini dilakukan dengan sebuah permainan atau metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan pemahaman mendengar dan kemampuan berbicara dan juga membantu siswa untuk memahami aksen atau intonasi Bahasa Inggris, kemudian dapat meningkatkan kemampuan berbicara para peserta didik yang mengikuti kegiatan ini.
3. Belajar sambil bernyanyi, dalam metode ini belajar sambil bernyanyi dalam Fun English adalah cara yang sangat efektif untuk mengajarkan bahasa Inggris kepada anak-anak. Musik adalah alat yang kuat untuk memotivasi, mengajarkan intonasi, memperkuat kosakata, dan membantu memahami tata bahasa dalam konteks yang menyenangkan.

4. Treasure Hunt, dalam metode Treasure Hunt, siswa diajak untuk berpetualang mencari harta karun dengan bantuan petunjuk-petunjuk. Selama petualangan itu, siswa akan terlibat dalam pembelajaran aktif dengan berbicara, mendengarkan, dan memahami bahasa Inggris dalam konteks yang seru dan menyenangkan. Hal ini membantu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris secara praktis dan interaktif.

### **C. PELAKSANAAN KEGIATAN**

Kegiatan KKN SISDAMAS yang dilaksanakan di Desa Mekarwangi, Kampung Cibeber melibatkan mahasiswa KKN dari Kelompok 283 dan 284 yang turun langsung sebagai pengajar di tingkat SD di SDN Cibeber. Program ini merupakan kolaborasi antara kedua kelompok tersebut. Kegiatan KKN di sekolah ini berlangsung mulai tanggal 22 Juli-15 Agustus 2023, dengan pelaksanaan setiap minggu pada hari Sabtu. Berikut adalah tahapan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti:

#### **1. Refleksi Sosial**

Pada tahap awal, mahasiswa KKN berkunjung ke SDN Cibeber pada tanggal 20 Juli 2023. Tujuan kunjungan ini adalah untuk memperkenalkan kegiatan KKN yang akan berlangsung selama sekitar satu bulan dan juga untuk meminta izin dari staf dan guru sekolah. Selama kunjungan tersebut, kepala sekolah dengan ramah menyambut mahasiswa KKN dan memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar di SDN Cibeber.

Kunjungan awal mahasiswa KKN ke SDN Cibeber merupakan langkah yang sangat penting dalam membangun hubungan baik antara mahasiswa dan komunitas sekolah. Sikap terbuka dan ramah dari kepala sekolah sangat membantu dalam menciptakan lingkungan yang kondusif untuk kegiatan KKN. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat dalam memajukan pendidikan dan memberikan manfaat positif bagi kedua belah pihak.

#### **1. Pemetaan Sosial**

Langkah berikutnya adalah melakukan pemetaan sosial di SDN Cibeber. Pada tahap ini, mahasiswa KKN mengumpulkan data dan informasi secara sistematis mengenai pembelajaran bahasa Inggris di sekolah tersebut. Informasi ini didapatkan melalui interaksi langsung dan tidak langsung. Interaksi langsung dilakukan saat mahasiswa berinteraksi dengan peserta didik, dengan mengadakan permainan yang mendorong komunikasi dua arah. Sementara itu, informasi tidak langsung didapatkan melalui observasi kondisi sekolah, memperhatikan karakteristik peserta didik, dan hal-hal lainnya.

Setelah melakukan pemetaan sosial terhadap peserta didik, langkah selanjutnya adalah melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan staf sekolah. Hasil wawancara ini mengungkap beberapa masalah, seperti kurangnya minat belajar peserta didik dan kurangnya guru bahasa Inggris di sekolah. Oleh karena itu, peserta didik perlu diajarkan dasar-dasar bahasa Inggris terlebih dahulu. Selain itu, banyak peserta didik yang tidak bersekolah karena mereka merasa pendidikan tidak penting dan mereka lebih memilih bekerja di sektor perkebunan, yang merupakan sumber penghasilan utama masyarakat setempat.

Berdasarkan temuan ini, mahasiswa KKN merancang program English Club dengan metode fun learning untuk memotivasi peserta didik dalam belajar. Program ini menggabungkan pembelajaran dengan bermain, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan. Pemetaan sosial melibatkan analisis keadaan sekolah, karakteristik peserta didik, serta masalah yang ada di sekolah tersebut. Informasi ini akan membantu dalam merancang solusi yang relevan.

## **2. Pelaksanaan Program**

Setelah melaksanakan refleksi sosial dan pemetaan sosial, langkah selanjutnya adalah melakukan pelaksanaan program English club. Pelaksanaan dimulai dari tanggal 22-15 Juli 2023. Program ini dilakukan setiap minggu sekali pada hari Sabtu dari pukul 10.00 hingga 11.00 dengan melibatkan empat kelas, yaitu kelas 3-6.

Pada pertemuan pertama, yang dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2023, materi yang akan diajarkan adalah tentang alfabet dan kata-kata yang terkait dengan hal-hal di dalam kelas (*things in the classroom*). Peserta didik akan belajar mengenali huruf-huruf dalam alfabet serta kosa kata benda yang ada di dalam ruang kelas.

Pada pertemuan kedua, yang dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2023, materi yang akan diajarkan adalah tentang buah-buahan (*fruits*). Peserta didik akan belajar kosa kata mengenali berbagai jenis buah-buahan dan mengasah kemampuan mereka dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris.

Pada pertemuan ketiga, yang dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2023, materi yang akan diajarkan adalah tentang sayur-sayuran (*vegetables*). Peserta didik akan belajar kosa kata mengenali berbagai jenis sayuran dan melatih kemampuan mereka dalam berbicara tentang sayuran dalam bahasa Inggris.

Pada pertemuan terakhir, yang dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus 2023, materi yang akan diajarkan adalah tentang arah (*direction*) sekaligus menjadi penutupan acara. Peserta didik akan belajar mengenali kata-kata yang berkaitan dengan arah seperti kiri (*left*), kanan (*right*), depan (*front*), dan belakang (*back*). Pertemuan ini akan menjadi momen penutup acara English club.

Selama kegiatan, metode fun learning akan diterapkan. Kegiatan akan diselingi dengan permainan seperti "whisper challenge", bernyanyi sambil memindahkan bola ke teman samping, "red light green light", dan "treasur hunt". Metode ini bertujuan untuk membuat pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik lebih termotivasi dan antusias dalam belajar.

## **3. Monitoring dan Evaluasi**

Monitoring dan evaluasi merupakan proses penting dalam pembelajaran untuk mengukur kemajuan dan memastikan efektivitas pembelajaran. Dalam konteks evaluasi pembelajaran menggunakan sistem tanya jawab, setelah pembelajaran berlangsung, pertanyaan-pertanyaan diajukan kepada peserta didik untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan menggunakan permainan sebagai pendekatan dalam pengemasan evaluasi, peserta didik akan lebih terlibat dan tidak merasa terbebani oleh pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Selain itu, memberikan reward kepada peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan dengan baik dapat memberikan

insentif tambahan yang meningkatkan motivasi belajar mereka. Hal ini dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan mendorong peserta didik untuk terus berpartisipasi dan meningkatkan pemahaman mereka.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kosa kata dalam pembelajaran bahasa Inggris merujuk pada daftar kata-kata yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik sebagai bagian dari proses pembelajaran bahasa Inggris. Kosa kata ini mencakup kata-kata yang digunakan dalam komunikasi sehari-hari, situasi formal, serta konteks akademik. Penting bagi peserta didik untuk memperluas kosa kata mereka dalam bahasa Inggris agar dapat berkomunikasi dengan lebih lancar dan memahami teks-teks yang lebih kompleks. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, peserta didik perlu belajar kata-kata baru, memahami arti, penggunaan, dan konteks penggunaannya. Kemampuan berbahasa seseorang bergantung pada kekayaan kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin besar pula kemungkinan seseorang menjadi terampil dalam berbahasa (Tarigan (1986).

Maka dari itu pengajaran Bahasa Inggris dengan metode fun learning dilakukan untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga menciptakan suasana yang penuh keceriaan, menyenangkan, dan yang terpenting, tidak membosankan. Dalam konteks ini, penting untuk menciptakan hubungan yang baik antara pengajar dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini berarti bahwa pemberian pembelajaran yang menyenangkan terjadi ketika terdapat pola hubungan yang positif antara pengajar dan peserta didik (Djamarah. S. B, 2010).

Berdasarkan penelitian ini, pengajaran Bahasa Inggris dengan metode fun learning terbukti efektif dalam meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris peserta didik. Proses pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan memberikan suasana pembelajaran yang penuh keceriaan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode fun learning tidak terbatas pada ruang kelas, tetapi juga dapat dilakukan di lingkungan sekitar, seperti lapangan dan lingkungan sekolah. Aktivitas di luar kelas ini dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dengan mengintegrasikan konteks nyata dalam pembelajaran. Pembelajaran di luar kelas memiliki nilai penting dalam perkembangan peserta didik karena memberikan pengalaman langsung yang membuat materi pelajaran lebih konkret dan nyata, menjadikan proses pembelajaran di luar kelas memiliki makna yang lebih dalam dan memberikan arti yang lebih besar (Husamah, 2013)

Secara keseluruhan, respon peserta didik terhadap metode fun learning dalam pembelajaran Bahasa Inggris sangat positif. Mereka menunjukkan antusiasme dan semangat yang tinggi, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Metode ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan kosa kata mereka, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membangkitkan semangat mereka untuk terus belajar Bahasa Inggris. Sebelum menggunakan metode ini, peserta didik memiliki keterbatasan dalam kosa kata mereka. Namun, setelah mengikuti pembelajaran dengan metode fun learning, keterampilan kosa

kata mereka meningkat secara signifikan. Peserta didik telah menunjukkan kemampuan untuk menggunakan bahasa Inggris dengan lebih lancar dan percaya diri. Mereka dapat mengidentifikasi dan menggunakan kata-kata baru yang telah dipelajari dengan baik. Selain itu, mereka juga dapat menerapkan kosa kata tersebut dalam konteks yang tepat, baik dalam percakapan maupun dalam kegiatan bermain.

Materi yang diajarkan kepada peserta didik diantaranya alfabet, kata-kata yang terkait dengan hal-hal di dalam kelas (things in the classroom), buah-buahan (fruits), sayur-sayuran (vegetables), dan arah (direction). Alfabet merupakan dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk peserta didik, karena mereka sedang dalam tahap pengenalan bahasa tersebut. Selain itu, kata-kata yang terkait dengan barang-barang di dalam kelas juga menjadi materi tambahan yang membantu peserta didik untuk mengenal bahasa Inggris melalui objek-objek yang ada di sekitar mereka. Selanjutnya, pengenalan bahasa Inggris untuk buah-buahan dan sayur-sayuran yang ada di lingkungan sekitar mereka menjadi penting karena sebagian besar warga desa tersebut memiliki profesi sebagai petani. Terakhir, materi mengenai arah atau petunjuk digunakan sebagai bantuan agar peserta dapat membantu turis yang datang ke desa wisata tersebut dengan menggunakan bahasa Inggris untuk menunjukkan jalan.

Pembelajaran diselipi dengan permainan seperti "whisper challenge", bernyanyi sambil memindahkan barang ke teman samping, "redlight greenlight", dan "treasure hunt". Permainan memiliki keefektifan dalam mempercepat dan mempermudah proses belajar peserta didik, serta memelihara pemahaman terhadap materi pembelajaran dalam lingkungan yang bebas dari stres dan nyaman melalui permainan (Wulanjani, 2016). Whisper challenge adalah permainan yang melibatkan peserta didik dalam proses pengenalan kata-kata yang sudah diajari dengan cara berbisik dari orang paling belakang ke paling depan. Tujuan dari aktivitas ini adalah untuk melatih pendengaran dan pemahaman peserta didik terhadap kata-kata yang telah mereka pelajari sebelumnya.



**Gambar 1.** Whisper Challenge

Belajar bahasa Inggris sambil bernyanyi dengan melingkar sambil memindahkan bola ke teman samping adalah sebuah aktivitas yang menggabungkan pembelajaran kosa kata dengan interaksi sosial, gerakan fisik, dan pendengaran. Dalam aktivitas ini,

peserta didik diajarkan kosakata terkait dengan topik tertentu dan ditempatkan dalam lingkaran. Selama bernyanyi, peserta didik memindahkan barang ke teman di sebelahnya sesuai dengan bagian lagu yang mereka nyanyikan. Ketika nyanyian berhenti, peserta didik menyebutkan kosakata yang terkait dengan bagian lagu tersebut. Metode ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, memperkuat pemahaman kosakata, dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan kosakata dalam konteks nyata.



**Gambar 2.** Bernyanyi dengan Melingkar Sambil Memindahkan Bola

Redlight Greenlight adalah permainan yang menyenangkan dan interaktif yang dapat digunakan sebagai metode fun learning untuk meningkatkan kosakata dalam bahasa Inggris. Dalam permainan ini, peserta belajar kosakata sambil bergerak dan merespons perintah "Redlight!" "Greenlight!" dengan menyebutkan kosakata yang telah dipelajari sebelumnya. Dengan melibatkan aspek gerakan fisik dan pendengaran, permainan ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.



**Gambar 3.** Redlight Greenlight

Treasure hunt adalah permainan untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris dengan metode fun learning. Dalam permainan ini, para peserta berusaha menemukan harta karun atau petunjuk yang tersembunyi dengan menggunakan kosakata yang telah mereka pelajari. Selama permainan ini, para peserta secara aktif

terlibat dalam proses pembelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan keterampilan membaca, pemahaman, dan pemanfaatan kosa kata dalam situasi nyata. Selain itu, permainan ini juga mampu memperkuat kerjasama tim, kemampuan menyelesaikan masalah, dan partisipasi aktif peserta dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris.



**Gambar 4.** Persiapan Treasure Hunt

## **E. PENUTUP**

### **KESIMPULAN**

Dari semua pemaparan di atas, kita dapat melihat betapa pentingnya pembelajaran kosa kata dalam bahasa Inggris bagi para peserta didik. Memperluas kosa kata mereka dalam bahasa Inggris memiliki manfaat yang sangat penting, yaitu dapat membantu mereka berkomunikasi dengan lancar dan memahami teks-teks yang lebih kompleks. Bahasa Inggris sendiri menjadi bahasa yang sangat penting dalam pendidikan di era sekarang.

Dalam proses pembelajaran, kita juga dapat menggunakan metode fun learning untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris peserta didik. Metode ini dirancang sedemikian rupa agar menciptakan suasana pembelajaran yang penuh keceriaan, menyenangkan, dan yang terpenting, tidak membosankan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan tidak hanya di dalam ruang kelas, tetapi juga di lingkungan sekitar, seperti lapangan dan lingkungan sekolah. Aktivitas di luar kelas ini juga menguntungkan karena peserta didik dapat lebih aktif dan sehat dalam proses belajar mereka. Jadi, penting bagi kita untuk memberikan pembelajaran kosa kata bahasa Inggris yang menyenangkan dan melibatkan siswa di dalam dan di luar ruang kelas. Dengan demikian, mereka dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan pemahaman mereka dalam bahasa Inggris dengan lebih efektif.

### **SARAN**

Pembelajaran kosa kata dalam bahasa Inggris perlu mendapatkan perhatian serius di setiap sekolah. Melalui pembelajaran kosa kata sejak usia dini, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan komunikasi yang lebih baik dan memahami dengan lebih baik ketika mereka melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih

tinggi. Dengan memiliki dasar kosakata yang kuat sejak dini, mereka akan lebih siap menghadapi pembelajaran yang lebih kompleks di tingkat lanjutan.

Selain itu, pendidikan juga sebaiknya mengadopsi metode *fun learning* dalam proses pembelajaran. Metode ini penting untuk mengatasi kejenuhan anak-anak dalam belajar di dalam kelas. Dengan menggunakan pendekatan yang menyenangkan, anak-anak dapat lebih bersemangat dan bersenang-senang dalam belajar, sambil tetap memahami konsep yang diajarkan. Pembelajaran yang menyenangkan juga membuka peluang untuk mengintegrasikan pembelajaran di luar ruang kelas, sehingga anak-anak dapat memahami ruang lingkup yang lebih luas.

## F. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur tak henti kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya. Peneliti menyadari bahwa tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak, penyusunan artikel ini tidak akan pernah terwujud. Maka pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada berbagai pihak, yaitu:

1. Bapak dpl yang telah membimbing kami dalam kkn.
2. Bapak kepala desa yang telah menerima kami dengan sangat baik di desa.
3. Kelompok 284 yang ikut berpartisipasi dalam mengajarkan peserta didik.
4. Teman-teman sekelompok 283 yang telah bekerja sama dalam menyusun artikel ini.

## G. DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah. S. B, Z. A. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hoed, B. (2011). Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Husamah. (2013 ). Pembelajaran Luar Kelas Outdoor Learning. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- Sukarno. (2008). Teaching English to Young Learners and Factors to Consider in Designing the Materials. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 5(1). 57-73.
- Freire, P., Illich, I., From, E. (2004). Menggugat Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tarigan, H. G. (1986). Pengajaran kosakata. Bandung : Penerbit Angkasa.
- Wulanjani, A. (2016). The Use of Vocabulary-Games In Improving Children's Vocabulary In English Language Learning. *Transformatika Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 12 (1).