

## **English Fun Village: Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Bagi Anak Sekolah Dasar Sebagai Upaya Mendukung Pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) Di Desa Tegalarum, Banyuwangi**

Khairunnisa Atika Ramadhani<sup>1\*</sup>, Herdina Manazila Khoirunnisa<sup>2</sup>, Fariha Ramadhani<sup>3</sup>, Fatimah Azzahra Hadiningsih<sup>4</sup>, Muhammad Zidan Abdillah<sup>5</sup>, Achmad Sunvino Saiful Rizal<sup>6</sup>, Nailah Ardelia Reinata Putri<sup>7</sup>, Anindya Fathin Sava Athadita<sup>8</sup>, Alya Muthia Ramadhani<sup>9</sup>, Delon DwiPamuji Agustino<sup>10</sup>, Dhamar Rengga Efriendy<sup>11</sup>, Ervita Wasyifa Nikmah<sup>12</sup>, Nabila Imtinan Abigail<sup>13</sup>, Elsinora Mahananingtyas<sup>14</sup>

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 Universitas Negeri Malang, Indonesia

*\*Corresponding author:*

E-mail:

[khairunnisa.atika.2402216@students.um.ac.id](mailto:khairunnisa.atika.2402216@students.um.ac.id)

### **Abstract**

Proficiency in English is crucial for addressing the advancements in education, technology, communication, and the global workplace. However, children in the educational area, such as in Desa Tegalarum, Kecamatan Sempu, Kabupaten Banyuwangi, still have access to interactive English language instruction. This is closely related to the goal of the Sustainable Development Goals (SDGs) dan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB), which is inclusive and meaningful education. In order to address this issue, an English Fun Village program is implemented for the general public. The program's objectives are to increase students' proficiency in the English language, improve their vocabulary, increase their learning motivation, and increase their confidence in themselves. The activities are carried out using participatory teaching methods that include material presentation, educational activities, icebreakers, music, visual aids, instructional videos, work breaks, and daily conversation.

**Keywords:** *English language learning, interactive learning, elementary school students, community service, Sustainable Development Goals (SDGs)*

## **Pendahuluan**

Salah satu bentuk pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi adalah pengabdian kepada masyarakat. Ini memungkinkan mahasiswa untuk menerapkan ilmu dan keterampilan yang mereka pelajari di dunia nyata. Mahasiswa tidak hanya memperoleh pengalaman di luar lingkungan kampus, tetapi mereka juga dapat mengidentifikasi masalah dan peluang yang dihadapi masyarakat, sehingga program kerja yang mereka buat dapat memberikan manfaat yang nyata dan berkelanjutan bagi masyarakat.

Pendidikan, terutama penguasaan bahasa asing, adalah bidang yang penting untuk dikembangkan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan dalam banyak bidang, seperti pendidikan, teknologi, komunikasi, dan dunia kerja. Oleh karena itu, memulai penggunaan bahasa ini sejak usia sekolah dasar merupakan langkah awal yang sangat penting untuk mempersiapkan anak untuk menghadapi

### *How to cite:*

Ramadhani, K. A., Khoirunnisa, H. M., Ramadhani, F., Hadiningsih, F. A., Abdillah, M. Z., Rizal, A. S. S., Putri, N. A. R., Athadita, A. F. S., Ramadhani, A. M., Agustino, D. D., Efriendy, D. R., Nikmah, E. W., Abigail, N. I., & Mahananingtyas, E. (2026). *English Fun Village: Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Bagi Anak Sekolah Dasar Sebagai Upaya Mendukung Pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) Di Desa Tegalarum, Banyuwangi*. *Innovative Journal of Community Engagement (IJCE)*. Nexus Publishing. Pages 135-141. doi: [10.63011/ijce.v2i2.56](http://dx.doi.org/10.63011/ijce.v2i2.56)

perkembangan zaman. Salah satu tujuan keempat dari agenda global Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB), yaitu menjamin pendidikan yang inklusif dan berkualitas serta mendorong kesempatan belajar sepanjang hayat bagi semua orang, membuat masalah pemerataan akses pendidikan berkualitas ini penting. Strategi pencapaian target SDGs terdiri dari upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, termasuk di daerah pedesaan (Safitri, 2022; Nurfatimah, Hasna, & Rostika, 2022).

Desa Tegalarum, yang terletak di Kecamatan Sempu, Kabupaten Banyuwangi, memiliki banyak peluang untuk meningkatkan pendidikan anak-anak usia sekolah dasar. Hasil yang diamati selama kegiatan Belajar Bersama Masyarakat (BBM) menunjukkan bahwa anak-anak di desa tersebut sangat tertarik dan ingin mengikuti kegiatan belajar di luar sekolah. Namun demikian, masih ada sedikit kesempatan bagi anak-anak untuk belajar bahasa Inggris secara interaktif. Di sekolah, pembelajaran biasanya berpusat pada penyampaian materi. Akibatnya, peluang bagi siswa untuk belajar berbicara, memperkaya kosakata mereka, dan menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari relatif sedikit. Kondisi ini menunjukkan bahwa lebih banyak kegiatan pembelajaran diperlukan yang tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi tetapi juga menawarkan praktik, permainan, dan interaksi sebagai cara untuk belajar.

## Metode

Sanggar Tari Bu Tin di Desa Tegalarum, Kecamatan Sempu, Kabupaten Banyuwangi, adalah lokasi program *English Fun Village*. Lokasi ini dipilih karena luas, nyaman, dan mudah diakses, dan ditujukan untuk anak-anak sekolah dasar di daerah tersebut. Untuk membuat anak-anak aktif dan tertarik untuk belajar bahasa Inggris, program ini menggunakan pendekatan pembelajaran partisipatif melalui permainan, kuis, lagu, dan latihan berbicara. Dilakukan dalam lima tahap. Pertama, menentukan kebutuhan peserta; kemudian membuat materi (salam, angka, warna, anggota keluarga, hewan, barang sekolah, bagian tubuh, kegiatan sehari-hari, dan buah-buahan); dan terakhir, membuat media pembelajaran seperti *flashcard*, *mini dictionary*, dan lembar kerja; dan terakhir, melakukan pembelajaran interaktif. Setelah itu, evaluasi dan refleksi dilakukan melalui kegiatan cerdas cermat dan lembar kerja setiap pertemuan. Sejak pertengahan Juni hingga akhir Juli 2026, program akan berlangsung selama tujuh pertemuan. Setiap pertemuan akan berlangsung antara 1 dan 3 jam, dan frekuensi akan disesuaikan dengan kebutuhan.

## Hasil

Program *English Fun Village* dilaksanakan dalam tujuh pertemuan dengan materi yang disusun bertahap, mulai dari salam dan pengenalan diri hingga angka, warna, anggota keluarga, hewan, benda sekolah, bagian tubuh, aktivitas sehari-hari, dan buah-buahan. Pembelajaran didukung oleh media seperti *flashcard*, lagu, video, *Mini English Dictionary*, dan lembar kerja. Selain itu, siswa dievaluasi melalui lembar kerja setiap pertemuan dan Cerdas Cermat Bahasa Inggris di akhir program. Dibantu oleh peran orang tua, tempat belajar yang nyaman, dan kerja sama kelompok UMBBM, peserta menunjukkan keterlibatan tinggi dalam berbagai aktivitas.

Selama pelaksanaan, beberapa masalah muncul, seperti kehadiran peserta yang tidak konsisten, variasi dalam kemampuan bahasa Inggris dasar, waktu belajar yang terbatas, perubahan jadwal, dan anak yang mudah teralihkan. Untuk mengatasi masalah ini, tim mengurangi materi rumit melalui permainan dan video, memberikan pendampingan yang lebih intensif, berkolaborasi secara rutin dengan orang tua, dan menciptakan berbagai aktivitas untuk membuat peserta tetap terlibat.

Secara keseluruhan, program berhasil mencapai tujuan dengan sasaran anak-anak sekolah dasar di Desa Tegalarum selama tujuh pertemuan. Program juga menghasilkan luaran seperti Cerdas Cermat Bahasa Inggris, *worksheet*, dokumentasi kegiatan, *Mini English Dictionary*, dan peningkatan kemampuan dasar bahasa Inggris peserta, penguasaan kosakata, dan rasa percaya diri peserta.

## Pembahasan

### Variasi Metode Pembelajaran

Prinsip pembelajaran bahasa untuk anak usia dini diterapkan dalam penyusunan materi secara bertahap ini, yang menekankan urutan dari konsep sederhana menuju konsep yang lebih kompleks untuk memastikan bahwa peserta memperoleh pemahaman dasar sebelum melanjutkan ke materi berikutnya. Variasi metode pendidikan adalah ciri khas *English Fun Village*. Dimulai dengan ceramah interaktif, materi kemudian diperkuat dengan permainan edukatif, kuis, bernyanyi, *ice breaking*, dan latihan percakapan. Karena peserta memiliki tingkat kemampuan dan daya konsentrasi yang berbeda, penggunaan variasi metode tersebut penting. Hal ini sejalan dengan penelitian Sari et al (2021) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar karena kombinasi aktivitas dan penjelasan memberi mereka berbagai cara untuk belajar.

Salah satu cara permainan edukatif dapat membantu peserta mengingat kosakata dan berinteraksi dengan teman dan pendamping mereka. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian Riswanto dan Soraya (2022) yang menunjukkan bahwa keinginan anak untuk belajar dan keterampilan pengenalan kosakata bahasa Inggris mereka secara signifikan dipengaruhi oleh penggunaan media permainan edukatif berbasis situs web. Percakapan sederhana, sebaliknya, memberikan pengalaman yang berbeda karena peserta tidak hanya mengenali kosakata tetapi juga mencoba menggunakannya saat berbicara. Ini dapat membantu membangun keberanian anak untuk berbicara menggunakan bahasa Inggris dalam bentuk yang mudah dipahami (Setyaningsih, 2023).

### Penggunaan Media Pembelajaran

Dengan menggunakan *flashcard* dan gambar, peserta belajar kosakata melalui representasi visual. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Hamidah et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* saat mengajar kosakata dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang kosakata. Wati dan Oka (2021) juga menemukan hasil serupa: penggunaan *flashcard* secara teratur dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Penggunaan berbagai jenis media juga membantu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Ini juga terbukti dalam program pengabdian seperti ini, di mana siswa sekolah dasar menggunakan kartu flash sebagai media ajar untuk mempelajari kosakata bahasa Inggris (Rasyimah et al., 2024).

### Partisipasi dan Antusiasme Peserta

Temuan bahwa program pengabdian pembelajaran bahasa Inggris berbasis komunitas dapat meningkatkan partisipasi dan kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi. Partisipasi aktif peserta menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris dapat dikemas sebagai aktivitas yang menyenangkan tanpa menghilangkan tujuan pembelajaran (Nilayani et al., 2024; Rifiyanti et al., 2024).

### **Peningkatan Kemampuan Dasar Bahasa Inggris**

Program *English Fun Village* meningkatkan kemampuan dasar bahasa Inggris peserta. Peserta memperluas kosakata mereka dan memahami berbagai ungkapan dasar yang digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Dalam proses pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat awal, penguasaan kosakata sangat penting. Semakin banyak kosakata yang dipahami siswa, semakin besar kemungkinannya untuk memahami instruksi dan membuat ungkapan sederhana (Hamidah et al., 2023).

### **Peningkatan Minat dan Kepercayaan Diri**

Selain kemampuan akademik, kegiatan di *English Fun Village* menghasilkan minat dan kepercayaan diri peserta. Dengan lingkungan pembelajaran yang tidak monoton, anak-anak dapat mencoba menggunakan bahasa Inggris tanpa terlalu khawatir melakukan kesalahan. Salah satu kegiatan yang mendukung tujuan tersebut adalah praktik percakapan sederhana, di mana anak-anak secara bertahap dibiasakan untuk menggunakan bahasa Inggris secara aktif. Hal ini mendukung klaim Setyaningsih (2023), yang menyatakan bahwa permainan edukatif memainkan peran penting dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak dan kepercayaan diri mereka dalam berbahasa Inggris.

### **Makna Evaluasi melalui *Worksheet* dan Cerdas Cermat**

Penggunaan evaluasi yang dikemas secara variatif menunjukkan bahwa penilaian dalam pembelajaran anak dapat dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan namun dapat memberikan gambaran tentang apa yang dipelajari siswa. Ini berarti bahwa penilaian tidak harus selalu berupa tes tertulis.

### **Perbandingan dengan Penelitian dan Kegiatan Pengabdian Sebelumnya**

Hasil dari program *English Fun Village* cocok dengan penelitian dan kegiatan pengabdian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris dengan cara interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar, penguasaan kosakata, dan kepercayaan diri. Namun demikian, program ini berbeda karena menggabungkan berbagai metode pembelajaran, seperti *ice breaking*, permainan edukatif, lagu, video pembelajaran, tugas, dan praktik percakapan selama tujuh pertemuan. Dengan menggabungkan berbagai metode ini, pengalaman belajar menjadi lebih variatif. Ini memungkinkan peserta untuk mempelajari lebih banyak kosakata dan mempraktikkan bahasa Inggris secara langsung dalam lingkungan yang menyenangkan. Oleh karena itu, program *English Fun Village* tidak hanya menguatkan temuan penelitian sebelumnya, tetapi juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis komunitas dengan pendekatan yang komprehensif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan di wilayah pedesaan. Selain itu, program ini membantu mencapai *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya SDGs 4, yang berkaitan dengan kualitas pendidikan.

### **Kontribusi Program terhadap Pencapaian SDGs**

Program *English Fun Village* terkait erat dengan agenda Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB)/*Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya poin ke-4 yang berbicara tentang pendidikan berkualitas, bertujuan untuk memastikan bahwa semua orang memiliki akses ke pendidikan yang inklusif, adil, dan berkualitas, serta kesempatan untuk belajar sepanjang hayat. Program ini secara langsung memberikan anak-anak di daerah

pedesaan akses langsung ke pembelajaran bahasa Inggris tambahan di luar jam sekolah. Anak-anak ini selama ini memiliki keterbatasan dalam memperoleh pembelajaran interaktif bahasa asing. Akibatnya, upaya ini juga akan mengurangi perbedaan kualitas pendidikan antara wilayah perkotaan dan pedesaan. Hal ini ditekankan oleh berbagai kajian tentang pentingnya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia untuk mendukung pencapaian SDGs (Safitri, 2022; Nurfatimah, Hasna, & Rostika, 2022).

Program ini tidak hanya berkontribusi pada SDGs poin keempat, tetapi juga relevan dengan SDGs poin ke-10 (Mengurangi Kesenjangan) karena memberikan anak-anak di desa kesempatan yang sama untuk belajar bahasa Inggris, yang biasanya lebih mudah diakses oleh anak-anak di perkotaan atau lembaga bimbingan belajar berbayar. Program ini mendukung prinsip pemerataan kesempatan pendidikan dan tersedia untuk semua anak usia sekolah dasar di Desa Tegalarum, tanpa memandang latar belakang ekonomi keluarga.

Selain itu, ada hubungan antara SDGs poin ke-17, yang disebut "Kemitraan untuk Mencapai Tujuan". Poin ini menunjukkan kerja sama antara mahasiswa, perguruan tinggi, pemerintah desa, orang tua peserta, dan masyarakat Desa Tegalarum untuk mendukung program ini. Kemitraan lintas pihak sangat penting untuk keberhasilan kegiatan. Ini mencakup penyediaan lokasi kegiatan, memastikan bahwa peserta dapat hadir, dan mengatur jadwal pembelajaran. Kolaborasi seperti ini menunjukkan bahwa pencapaian SDGs bukan hanya tugas pemerintah; berbagai bagian masyarakat juga harus bekerja sama untuk mencapainya, seperti perguruan tinggi melalui aktivitas Tri Dharma-nya (Nurfatimah, Hasna, & Rostika, 2022).

Dengan mempertimbangkan ketiga hubungannya, program *English Fun Village* dapat dianggap sebagai bentuk pengabdian yang nyata kepada masyarakat untuk membantu mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan. Ini terutama berkaitan dengan memberikan pendidikan berkualitas tinggi, mengurangi gap pendidikan bahasa asing, dan memperkuat kolaborasi perguruan tinggi dengan masyarakat desa. Agar dampak positifnya terhadap pemerataan kualitas pendidikan di daerah pedesaan dapat dirasakan secara lebih luas dan berkelanjutan, penting untuk terus mendorong keberlanjutan program ini.

## Kesimpulan

Program *English Fun Village* di Desa Tegalarum, Kecamatan Sempu, Kabupaten Banyuwangi, mengimplementasikan metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi dengan menggunakan media visual dan video, permainan edukatif, kuis, menyanyi, serta praktik percakapan sederhana untuk meningkatkan keterampilan dasar bahasa Inggris pada anak-anak di sekolah dasar. Program ini berhasil menciptakan atmosfer belajar yang dinamis dan menyenangkan, yang membuat peserta merasa antusias, meningkatkan kosakata serta kemampuan berbahasa Inggris mereka, dan juga memperkuat rasa percaya diri mereka. Meskipun dihadapkan pada tantangan seperti keterbatasan kemampuan peserta, ketidakhadiran yang tidak teratur, waktu yang terbatas, dan konsentrasi anak yang mudah teralihkan, semua hambatan ini dapat diatasi dengan merubah pendekatan, mengulang materi, menyediakan media yang menarik, menggandeng orang tua, dan memberikan pendampingan yang lebih baik. Karenanya, program ini juga berkontribusi pada pencapaian SDGs 4, SDGs 10, dan SDGs 17, serta dapat berfungsi sebagai model bagi kegiatan pengabdian masyarakat dalam rangka pemerataan pendidikan yang berkualitas di kawasan pedesaan, yang memerlukan kelanjutan dukungan secara konsisten.

## Rekomendasi

Berdasarkan evaluasi dari kegiatan yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang bisa dipertimbangkan untuk pengembangan program yang akan datang. Pertama, anak-anak di Desa Tegalarum perlu terus melanjutkan pembelajaran bahasa Inggris secara rutin agar kosakata dan kemampuan komunikasi yang diperoleh tidak mengalami penurunan setelah program selesai. Kedua, diharapkan orang tua berpartisipasi dengan menciptakan suasana belajar yang sederhana di rumah, misalnya dengan mendorong anak-anak untuk mengulang kosakata, menggunakan frasa dasar, atau berbicara dalam bahasa Inggris secara singkat sesuai dengan kemampuan mereka. Ketiga, sebaiknya peserta dikelompokkan berdasarkan tingkat kemampuan agar para pendamping bisa memberikan materi dan latihan yang lebih tepat sasaran. Keempat, penggunaan media pembelajaran yang interaktif seperti permainan, lagu, gambar, video, dan *flashcard* perlu terus dioptimalkan dan dikembangkan karena terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Kelima, penting untuk meningkatkan koordinasi dengan orang tua serta pihak desa dalam penentuan jadwal kegiatan demi menjaga konsistensi tingkat kehadiran peserta, sehingga program bisa berkembang dengan berkelanjutan dan memberikan manfaat yang lebih luas. Keenam, program sejenis sebaiknya terus dikaitkan secara jelas dengan indikator pencapaian SDGs di tingkat desa agar dapat memantau dan melaporkan kontribusinya terhadap agenda pembangunan berkelanjutan, seperti pemerataan akses pendidikan nonformal dan peningkatan partisipasi dalam belajar anak.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Malang, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Ibu Elsinora Mahananingtyas S.pd., M.pd. Sebagai Dosen Pembimbing Lapangan, Pemerintah Desa Tegalarum, orang tua peserta, dan semua orang di Desa Tegalarum yang telah membantu program *English Fun Village* berjalan. Selain itu, penghargaan diberikan kepada seluruh tim pelaksana yang telah membantu dalam segala aspek kegiatan, mulai dari pendampingan, evaluasi, persiapan, dan pelaksanaan.

## Referensi

- Hamidah, N., Refi, M., & Sholihah, A. (2023). Penggunaan media flashcard pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 24(1), 64-71. <https://doi.org/10.23960/aksara/v24i1.pp64-71>
- Nilayani, S. A. P., Udayanti, L. M., Saputra, I. G. N. W. B., & Dianthi, N. W. A. S. (2024). Pengabdian masyarakat english for kids (belajar bahasa Inggris untuk anak-anak) sekolah dasar di Desa Bugbug Kecamatan Karangasem Kabupaten Karangasem. *COMSERVA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 159-166. <https://comserva.publikasiindonesia.id/index.php/comserva/article/view/1336>
- Nurfatimah, S. A., Hasna, S., & Rostika, D. (2022). Membangun kualitas pendidikan di Indonesia dalam mewujudkan program Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6245-6254. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3183>
- Rifiyanti, H., Ismawati, I., & Nurhayati, N. (2024). Workshop pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital untuk meningkatkan potensi belajar siswa. *Surya Abdimas*, 8(2), 200-209. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v8i2.3940>
- Safitri, A. O. (2022). Upaya peningkatan pendidikan berkualitas di Indonesia: Analisis pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096-7106. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>

- Sari, R. K., Mudjiran, Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593-5600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>
- Setyaningsih, R. (2023). Peran permainan edukatif dalam mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Inggris pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7299-7307. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5773>
- Wati, I. K., & Oka, I. (2021). Penggunaan flash card dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(2), 41-49. <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i2.39081>