



Fun Holiday with English: Pengenalan Literasi Bahasa Inggris Bagi Siswa SD di Kota Lhokseumawe

Ainol Mardhiah^{1*}, Hayatul Muna², Ulfi Hayati³

¹ Universitas Bumi Persada

² Institut Agama Islam Negeri Lhokseumawe

³ STIT Syamsuddhuha

E-mail: ainol.mardhiah90@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 17-08-2024

Diterima: 18-08-2024

Diterbitkan: 30-09-2024

Keywords:

Community Service,
English Literacy, Fun
Holiday

Kata Kunci:

Pengabdian Masyarakat;
Literasi Bahasa Inggris,
Fun Holiday



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-
ShareAlike 4.0 International
License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Abstract

The community service program was implemented as an initiative to provide an alternative educational activity during the school holidays. The program aimed to enhance English literacy in an interactive and enjoyable manner while also reducing excessive smartphone use during the holidays. Students from Universitas Bumi Persada and IAIN Lhokseumawe applied the pedagogical theories and knowledge they had acquired to design an English teaching program for elementary students using a service-learning approach. The program was carried out in collaboration with Universitas Bumi Persada, IAIN Lhokseumawe, STIT Syamsuddhuha and the Lhokseumawe City Library and Archives Department, taking place over four sessions at the Lhokseumawe Public Library. The results indicate that the children improved their mastery of basic vocabulary, with 80% of participants able to recall and use the vocabulary taught. The university students also gained valuable experience in classroom management, adapting teaching methods, and engaging in reflective practice. Furthermore, the children developed a greater interest in learning English and utilizing library resources, leading to positive impacts on the local community. This cross-institutional collaboration demonstrates the effectiveness of community service programs in supporting literacy and skill development.

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan sebagai upaya untuk memberikan alternatif aktivitas edukatif selama liburan anak-anak. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan literasi bahasa Inggris melalui cara yang interaktif dan menyenangkan, serta untuk mengurangi penggunaan ponsel yang berlebihan selama liburan. Mahasiswa Universitas Bumi Persada dan IAIN Lhokseumawe menggunakan teori dan ilmu pedagogi yang telah mereka pelajari untuk membuat program pengajaran bahasa Inggris bagi siswa SD dengan menggunakan pendekatan *service learning*. Universitas Bumi Persada, IAIN Lhokseumawe, STIT Syamsuddhuha, dan Dinas Perpustakaan

dan Kearsipan Kota Lhokseumawe bekerja sama untuk menjalankan program ini, yang diadakan selama empat sesi di perpustakaan umum Kota Lhokseumawe. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak lebih menguasai kosakata dasar, dengan 80% peserta dapat mengingat dan menggunakan kosakata yang diajarkan. Mahasiswa juga belajar bagaimana mengelola kelas, mengubah metode pengajaran, dan refleksi. Selain itu, anak-anak menjadi lebih tertarik untuk belajar bahasa Inggris dan memanfaatkan fasilitas perpustakaan, yang berdampak positif pada komunitas lokal. Kolaborasi lintas institusi ini menunjukkan bahwa program pengabdian masyarakat efektif dalam membantu pengembangan literasi dan keterampilan.

Pendahuluan

Seiring perkembangan teknologi dan digitalisasi, kehidupan anak-anak pun turut berubah, termasuk bagaimana mereka menghabiskan waktu luang. Selama liburan sekolah, banyak anak yang terlalu lama bermain ponsel atau menggunakan perangkat elektronik lainnya tanpa pengawasan (Syifa et al, 2019). Penggunaan teknologi memang berdampak positif dalam bidang pendidikan, namun apabila anak lebih banyak berinteraksi dengan perangkat tersebut, hal tersebut dapat mengurangi kesempatan anak dalam mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, dan keinginan belajarnya di luar dunia digital. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan yang bisa memecahkan masalah ini.

Sebagai alternatif positif untuk mengisi liburan anak-anak dengan aktivitas yang bermanfaat dan edukatif, kegiatan "*Fun Holiday with English: Pengenalan Literasi Bahasa Inggris bagi Siswa SD di Kota Lhokseumawe*" hadir. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu anak-anak tingkat SD di Kota Lhokseumawe dalam belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mereka dapat belajar sambil bermain. Metode ini tidak hanya membantu mengurangi penggunaan ponsel yang berlebihan oleh anak-anak, tetapi juga menumbuhkan minat mereka untuk menguasai bahasa Inggris, yang semakin penting di dunia modern (Indiyani et al, 2022).

Selain itu, kegiatan ini merupakan bagian dari pengabdian kepada masyarakat yang menjadi salah satu pilar tridharma perguruan tinggi. Program ini juga melibatkan kolaborasi antara Universitas Bumi Persada dan IAIN Lhokseumawe dalam rangka praktik mata kuliah *English Language Teaching Media* dan *Teaching English for Young Learners* serta STIT Syamsuddhuha dalam supervisi kegiatan dan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lhokseumawe selaku penyedia fasilitas pembelajaran dan kegiatan. Melalui kolaborasi ini, dosen dan mahasiswa turut berkontribusi dalam memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi anak-anak di lingkungan sekitar, sambil menerapkan teori dan praktik pembelajaran yang telah mahasiswa pelajari selama perkuliahan.

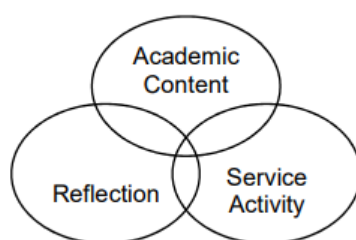
Melalui pengabdian ini, dosen dan mahasiswa turut berkontribusi dalam

memberikan pendidikan nonformal yang bermanfaat bagi masyarakat, khususnya dalam mendukung pengembangan kemampuan literasi Bahasa Inggris anak-anak SD di Kota Lhokseumawe. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi anak-anak SD di kota Lhokseumawe dan mahasiswa dalam hal aplikasi ilmu, tetapi juga menjadi sarana bagi dosen untuk mengimplementasikan peran tridharma perguruan tinggi secara optimal.

Metode

Kegiatan ini menggunakan pendekatan *service learning*, yang merupakan metode pendidikan yang menggabungkan pembelajaran akademik dengan layanan masyarakat (Álvarez-Vanegas, 2024). Dalam kegiatan ini, mahasiswa menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh dari mata kuliah *English Language Teaching Media* dan *Teaching English for Young Learners* untuk mengembangkan program pengajaran bahasa Inggris yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa SD di Kota Lhokseumawe. *Service learning* tidak hanya memberikan manfaat langsung kepada anak-anak, tetapi juga memungkinkan siswa untuk meningkatkan keterampilan profesional mereka melalui pengalaman langsung, refleksi, dan interaksi dengan komunitas (Kaye, 2010). Metode ini tidak hanya bermanfaat bagi masyarakat, tetapi juga membantu perguruan tinggi melaksanakan tridharma, khususnya dalam hal pengabdian kepada masyarakat.

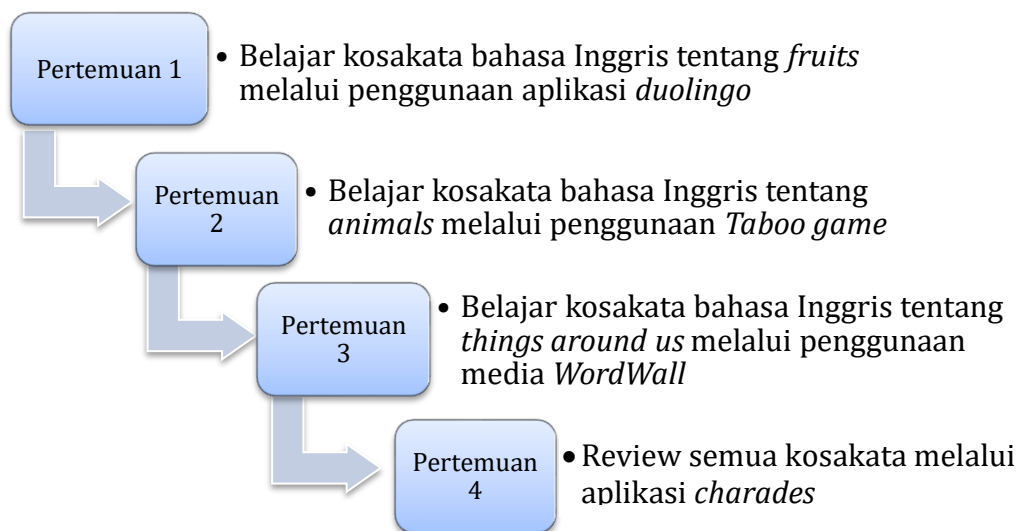
Karliani (2014) menjelaskan bahwa *service learning* merupakan pendekatan pedagogis yang menggabungkan studi akademik dengan layanan masyarakat, di mana pembelajaran diperkuat melalui refleksi yang dilakukan secara terencana dan berkelanjutan. Konsep ini secara sederhana digambarkan dalam gambar berikut:



Gambar 1. Kegiatan *service learning* terdiri dari komponen materi pelajaran, aktivitas pelayanan, dan refleksi.

Dalam kegiatan ini, mahasiswa menerapkan teori dan keterampilan yang mereka pelajari pada mata kuliah *English Language Teaching Media* dan *English for Young Learners*, dan kemudian menerapkannya saat mengajar dan berinteraksi dengan anak-anak pada kegiatan *service learning* yang dilakukan di Perpustakaan Kota Lhokseumawe. Setelah kegiatan berlangsung, mahasiswa dan dosen mengevaluasi terkait praktik pengajaran, hasil belajar dan minat peserta yang hadir pada kegiatan yang diadakan selama empat sesi.

Kegiatan *Fun Holiday with English* ini berlangsung sebanyak 4 sesi yang masing-masing dilaksanakan pada tanggal 12, 13, 26, dan 27 Juni 2024 pada pukul 10.00 -11.00 WIB bertempat di perpustakaan umum Kota Lhokseumawe. Berikut alur kegiatan pada setiap pertemuannya:



Gambar 2. Alur Kegiatan *Fun Holiday with English*

Hasil dan Pembahasan

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk mengisi liburan anak-anak dengan aktivitas edukatif, mengurangi penggunaan ponsel, dan meningkatkan literasi bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Sebagai hasil dari pelaksanaan selama empat sesi, 33 siswa SD yang berasal dari berbagai SD di Kota Lhokseumawe mengikuti kegiatan dengan antusiasme dan partisipasi yang tinggi. Metode ini berbasis *service learning*, di mana mahasiswa Universitas Bumi Persada dan IAIN Lhokseumawe berkontribusi pada desain materi ajar yang interaktif melalui berbagai media seperti aplikasi *Duolingo*, *Charades*, *Taboo*, dan *Wordwall*, yang dikombinasikan dengan aktivitas menyanyi, bercerita, dan permainan kata. Anak-anak tidak hanya tertarik pada aktivitas yang menarik, tetapi mereka juga dapat mengalihkan perhatian mereka dari menggunakan ponsel mereka selama liburan (Rizqi, 2024).

Pada hari pertama kegiatan, yang dihadiri sekitar 25 siswa, tema yang diangkat adalah *Fruits*. Acara dimulai dengan pembukaan oleh mahasiswa, dosen, dan pihak perpustakaan kota Lhokseumawe, diikuti dengan penjelasan materi sesuai tema. Media pembelajaran yang digunakan adalah *Duolingo*, di mana siswa menggunakan aplikasi ini saat belajar. Kegiatan ini berlangsung selama satu jam dan berakhir pada pukul 11:00.

Pada hari kedua kegiatan "*Fun Holiday with English*" dengan tema *Animals*, dihadiri sekitar 23 siswa. Kegiatan dimulai dengan *Ice Breaking*, dilanjutkan dengan tepuk semangat untuk menjaga antusiasme siswa sebelum memulai pembahasan materi.

Proses belajar dimulai dengan penjelasan materi, kemudian siswa mempraktikkan apa yang telah dipelajari. Pembelajaran hari kedua menggunakan *taboo game*, di mana siswa diminta menebak binatang berdasarkan ciri-ciri yang disebutkan. Di akhir sesi, semua peserta diminta untuk menyelesaikan tes guna melihat pemahaman mereka tentang materi yang telah diajarkan.

Pada pertemuan ketiga, kegiatan tetap mengikuti jadwal yang serupa dengan pertemuan sebelumnya. Kegiatan diawali dengan menyapa para siswa dan mengajak mereka berbagi pengalaman mengenai perayaan *Idul Adha*. Materi berfokus pada tema "*Around the Class*" (di sekeliling kelas), di mana berbagai benda yang terdapat di lingkungan kelas diperkenalkan dan dijelaskan dalam bahasa Inggris, termasuk ciri-ciri dari masing-masing benda. Media pembelajaran yang digunakan *Wordwall* yang ditampilkan melalui proyektor. Setelah siswa bermain dengan media tersebut, dilakukan pengulangan materi diikuti dengan sesi tanya jawab. Dosen pembimbing turut memberikan masukan dan mengajarkan sebuah lagu yang dinyanyikan bersama. Sebelum pertemuan ditutup, materi yang telah dipelajari kembali diulang dan dilanjutkan dengan tes.

Kegiatan dimulai dengan pengulangan materi yang telah dipelajari sebelumnya, yaitu tentang "*Animals*," "*Fruits*," dan "*Around the Class*." Media pembelajaran yang digunakan yaitu *Charades*. Melalui aplikasi game *ini*, semua kosakata dari ketiga materi tersebut diacak untuk menguji pemahaman siswa. Setelah sesi tanya jawab singkat, siswa diajak bermain dengan media yang telah disiapkan, diakhiri dengan bernyanyi bersama lagu yang berkaitan dengan tema "*Fruits*" dan "*Around the Class*."



Gambar 3. Antusiasme siswa SD Kota Lhokseumawe, mahasiswa dan dosen Universitas Bumi Persada, IAIN Lhokseumawe & STIT Syamsudhuha

Kegiatan ini menunjukkan hasil yang signifikan dalam hal meningkatkan keterampilan bahasa Inggris. Dari hasil tes pada setiap sesi, anak-anak menguasai kosakata dasar dengan lebih baik; sekitar 80% peserta dapat mengingat dan menggunakan kosakata yang diajarkan secara sederhana. Penggunaan media visual yang

inovatif dan pengulangan materi melalui permainan meningkatkan pemahaman siswa (Firiyanti & Anggoro, 2024; Smith & Miller, 2019). Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat pendidikan kepada peserta, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan kompetensi profesional mahasiswa. Pengalaman langsung dalam mengajar meningkatkan pemahaman siswa tentang mengubah metode pengajaran untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Dalam proses ini, keterampilan tambahan seperti pemecahan masalah, komunikasi interpersonal, dan manajemen waktu juga terasah.



Gambar 4. Mahasiswa menggunakan *Wordwall* dalam mengajar materi “Fruits”

Kolaborasi antara Universitas Bumi Persada, IAIN Lhokseumawe, STIT Syamsudhuha dan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lhokseumawe menjadi kunci keberhasilan kegiatan ini. Sementara kedua perguruan tinggi menyediakan tenaga pengajar dan materi pelajaran, perpustakaan menyediakan dukungan fasilitas yang memadai. Sinergi ini menunjukkan bahwa kolaborasi lintas institusi dapat menghasilkan program pengabdian kepada masyarakat yang efektif yang menguntungkan semua pihak yang terlibat (Zunaidi, 2024). Dampak positif juga dirasakan oleh komunitas lokal: orang tua melaporkan bahwa anak-anak mereka lebih tertarik untuk belajar bahasa Inggris dan mendapatkan informasi baru terkait lokasi perpustakaan dan memanfaatkan fasilitas yang tersedia untuk kegiatan edukatif.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil memenuhi tujuan utamanya dan berfungsi sebagai model pelaksanaan pembelajaran layanan yang dapat diterapkan di tempat lain. Metode ini tidak hanya memberikan manfaat langsung kepada peserta didik, tetapi juga membantu perguruan tinggi melaksanakan tanggung jawabnya terhadap masyarakat. Manfaat yang dirasakan oleh anak-anak, mahasiswa, dan komunitas lokal menunjukkan bahwa aktivitas seperti ini dapat dilanjutkan dan ditingkatkan untuk mendukung literasi bahasa dan keterampilan lainnya di masa depan.

Kesimpulan

Kegiatan "*Fun Holiday with English*" berhasil mencapai tujuan utama dengan melibatkan 33 siswa sekolah dasar di Lhokseumawe dalam aktivitas pendidikan interaktif. Penggunaan media seperti *Duolingo*, *Taboo*, *Wordwall*, dan *Charades* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dasar, dengan sekitar 80% peserta menunjukkan kemampuan mengingat kosa kata dengan baik saat menjawab tes di setiap akhir sesi kegiatan. Program ini tidak hanya memberikan manfaat pendidikan langsung kepada peserta tetapi juga memperkuat keterampilan pengajaran mahasiswa dan memfasilitasi kolaborasi antara Universitas Bumi Persada, IAIN Lhokseumawe, STIT Syamsudhuha, dan Dinas Perpustakaan Kota Lhokseumawe. Laporan dari orang tua menunjukkan peningkatan minat anak-anak terhadap bahasa Inggris dan pemanfaatan fasilitas perpustakaan. Secara keseluruhan, kegiatan ini efektif dan dapat menjadi model untuk implementasi pembelajaran berbasis layanan di konteks lain.

Daftar Rujukan

- Álvarez-Vanegas, A., Ramani, S. V., & Volante, L. (2024). Service-learning as a niche innovation in higher education for sustainability. In *Frontiers in Education* (Vol. 9, p. 1291669). Frontiers Media SA.
- Firiyanti, I., & Anggoro, B. K. (2024). Kemampuan Literasi Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(6), 540–548. <https://doi.org/10.17977/um064v4i62024p540-548>
- Indiyani, I., Maulana, M. L., Novitasari, N., Fadia, N. N., Fitriana, R., & Maeza, R. (2022). Pojok Bermain Sebagai Media Pemberdayaan Untuk Mengurangi Ketergantungan Anak Pada Gawai. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 8(2), 62-69. DOI: <https://doi.org/10.21107/pangabdhi.v8i2.14676>
- Karliani, E. (2014). Membangun civic engagement melalui model service learning untuk memperkuat karakter warga negara. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 27(2).
- Kaye, Cathryn Berger. 2010. *The complete Guide to Service Learning: Proven, Practical Ways to Engage Students in Civic Responsibility, Academic Curriculum & Social action*. USA: Free Spirit Publishing.
- Rizqi, A. (2024). *Upaya Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Gawai Pada Anak Sekolah Dasar Di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Smith, J., & Miller, R. (2019). Classroom Dynamics and Literacy Development in Elementary School. *Journal of Educational Research*, 112(3), 245-260.

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.

Wahid, R., Purhasanah, S., & Asrina, N. J. (2023). Penggunaan Media Berbasis Teknologi Dalam Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini. *Jurnal El-Audi*, 4(2), 50-55.

Zunaidi, A. (2024). *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat Pendekatan Praktis untuk Memberdayakan Komunitas*. Bekasi: Yayasan Putra Adi Dharma.