

Program Pengabdian *One Day with Fun English* Kelas VI SDN 65 Desa Penyandingan

Chindy Junita Sari^{1*}, Winda Despianti², Dheo Nopaldi³, Desti Arini⁴, Nurhasanah⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Baturaja

* E-mail: chindy.j.sari1711@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan *One Day with Fun English* merupakan bentuk pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dasar Bahasa Inggris siswa sekolah dasar di wilayah pedesaan. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 65 Penyandingan, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan, pada 17 Juli 2025. Pemilihan topik ini dilandasi oleh masih rendahnya minat dan kemampuan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurang kontekstual. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini bersifat interaktif dan menyenangkan, memadukan permainan edukatif, pemutaran video, diskusi, cari kata, dan praktik lisan. Metode yang diterapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan merangsang partisipasi siswa. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman siswa terhadap kosakata salam dan struktur perkenalan diri. Sebanyak 90% siswa mampu menjawab dan menggunakan salam dalam konteks yang tepat, dan sebagian besar menunjukkan keberanian memperkenalkan diri di depan kelas. Kegiatan ini juga menumbuhkan antusiasme baru terhadap pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah. Kegiatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka. Program ini dapat menjadi model bagi pelaksanaan pengajaran Bahasa Inggris dasar yang efektif dan aplikatif di sekolah dasar, khususnya di daerah yang memiliki keterbatasan akses dan media belajar.

Kata Kunci : Pengabdian Masyarakat, Bahasa Inggris Dasar, Pembelajaran Menyenangkan.

ABSTRACT

One Day with Fun English is a community service program aimed at improving the basic English skills of elementary school students in rural areas. The activity was held at SDN 65 Penyandingan, Ogan Komering Ulu Regency, South Sumatra, on July 17, 2025. The topic was chosen due to the students' low interest and limited English ability caused by conventional teaching methods that lack contextual and engaging elements. To address this, an interactive and enjoyable approach was implemented, combining educational games, videos, discussions, words search, and oral practice. The method successfully created an active learning environment and encouraged student participation. The results showed a significant improvement in students' understanding of greeting vocabulary and self-introduction structures. Approximately 90% of students could accurately use greetings in the proper context, and most demonstrated the confidence to introduce themselves in front of the class. This activity also sparked new enthusiasm toward English learning within the school. This program demonstrates that engaging and student-centered learning methods can effectively enhance both comprehension and learning motivation. It serves as a potential model for basic English instruction in primary schools, particularly in areas with limited access to creative learning resources.

Keywords: Community Service, Basic English, Fun Learning.



Informasi Artikel

..... This is an open access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license
 Published by Citra Air Nusantara



PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peranan penting dalam komunikasi global, pendidikan, teknologi, dan ekonomi (Rahula Hananuraga, 2022). Oleh karena itu, penguasaan Bahasa Inggris sejak dini sangat penting untuk membekali generasi muda dalam menghadapi era globalisasi (Putri & Rahma, 2021). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, khususnya di daerah pedesaan seperti Penyandingan, masih menghadapi berbagai tantangan. Hal ini meliputi keterbatasan sumber daya pengajar, kurangnya media pembelajaran yang menarik, serta metode penyampaian materi yang masih konvensional dan cenderung membosankan (Harlina & Yusuf, 2020).

SDN 65 Penyandingan yang berlokasi di Jalan Pramuka Unsri No. 48, Desa/Kelurahan Penyandingan, Kecamatan Sosoh Buay Rayap, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Provinsi Sumatera Selatan, menjalankan kegiatan belajar mengajar pada pagi hari selama enam hari dalam seminggu. Sekolah ini memberikan ruang belajar yang optimal bagi para siswanya dan telah memperoleh akreditasi dengan predikat B berdasarkan Surat Keputusan Akreditasi Nomor 1008/BANSM-PROV.SUMSEL/TU/XII/2018 yang ditetapkan pada tanggal 1 Desember 2018 (Zekolah, 2024). Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 65 OKU yang merupakan salah satu sekolah dasar negeri di daerah pinggiran kota diketahui bahwa mayoritas siswa belum memiliki pemahaman dasar mengenai Bahasa Inggris. Hal ini tercermin dari minimnya kemampuan mereka dalam menyebutkan ungkapan salam seperti *"Good Morning"* ataupun memperkenalkan diri menggunakan kalimat sederhana dalam Bahasa Inggris. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah masih minim pendekatan interaktif, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran.

Klasifikasi media pembelajaran sendiri mencakup media penyaji seperti grafis, audio, visual diam dan bergerak, serta multimedia; media objek berupa benda tiga dimensi; serta media interaktif yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi (Haptanti dkk., 2024; Indrawan dkk., 2020).

Dalam memilih media pembelajaran, guru tidak bisa sembarangan memilih alat bantu. Ada beberapa aspek penting yang harus dipertimbangkan agar media tersebut benar-benar efektif dan tepat sasaran. Di antaranya adalah (Chotib, 2018):

1. Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran

Media yang digunakan harus selaras dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai, baik dari aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan). Misalnya, jika tujuan pembelajaran adalah mengenalkan kosakata salam dalam Bahasa Inggris, maka media yang digunakan sebaiknya dapat menampilkan teks, audio, dan/atau gambar secara jelas untuk memperkuat pemahaman siswa.

2. Karakteristik Siswa

Setiap siswa memiliki latar belakang, minat, dan gaya belajar yang berbeda.

Oleh karena itu, media harus disesuaikan dengan usia, tingkat perkembangan kognitif, serta pengalaman belajar siswa sebelumnya. Misalnya, siswa sekolah dasar cenderung lebih menyukai media yang bersifat visual, berwarna, dan interaktif, seperti video animasi atau permainan edukatif.

3. Karakteristik Media Itu Sendiri

Media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Guru perlu memahami apa fungsi, potensi, serta keterbatasan media tersebut. Media visual bisa sangat menarik perhatian, tetapi belum tentu efektif untuk materi yang memerlukan pendengaran aktif. Sebaliknya, media audio tidak cocok jika siswa membutuhkan representasi gambar. Maka pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan kesesuaiannya dengan jenis materi yang akan disampaikan.

4. Waktu yang Tersedia

Waktu menjadi pertimbangan penting. Apakah guru punya cukup waktu untuk mempersiapkan, menyampaikan, dan mengevaluasi penggunaan media tersebut? Media yang kompleks dan membutuhkan persiapan lama mungkin kurang efektif digunakan dalam sesi pembelajaran singkat. Maka, media yang praktis dan siap pakai lebih direkomendasikan untuk waktu terbatas.

5. Biaya

Tidak semua sekolah memiliki fasilitas lengkap. Maka, media pembelajaran sebaiknya hemat biaya, mudah diperoleh atau dibuat, dan tidak membebani sekolah maupun guru. Media sederhana yang efektif jauh lebih baik daripada media canggih tapi sulit diakses.

6. Ketersediaan Sarana Pendukung

Media harus sesuai dengan fasilitas yang ada di sekolah. Misalnya, jika ingin menggunakan video pembelajaran, perlu dipastikan apakah tersedia perangkat seperti laptop, proyektor, atau speaker. Jika tidak tersedia, maka media alternatif seperti poster, kartu bergambar, atau permainan fisik bisa digunakan sebagai solusi.

Oleh karena itu, pemilihan media harus dilakukan secara cermat agar penggunaannya tepat guna dan berdampak maksimal terhadap peningkatan mutu pembelajaran. Dalam konteks pengajaran Bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar, penggunaan media yang menarik dan sesuai sangat dibutuhkan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan efektif.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan dengan media pembelajaran, seperti permainan edukatif, penggunaan video, dan pendekatan berbasis lagu, sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Munawir dkk., 2024; Rofikoh dkk., 2025; Saraswati dkk., 2025). Selain itu, pembelajaran kontekstual yang melibatkan aktivitas nyata dan keterlibatan aktif siswa juga terbukti dapat meningkatkan kepercayaan diri serta hasil belajar siswa di jenjang

sekolah dasar. Guru perlu kreatif dalam memanfaatkan media dan strategi yang sesuai dengan karakter siswa untuk menumbuhkan ketertarikan mereka terhadap Bahasa Inggris.

Rumusan masalah dalam kegiatan ini adalah bagaimana meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa kelas VI SDN 65 Penyandingan terhadap materi Bahasa Inggris dasar, khususnya ungkapan salam dan perkenalan diri, dengan metode pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis partisipatif. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata Bahasa Inggris dasar, serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris dalam situasi sederhana.

Kegiatan *One Day with Fun English* ini tidak hanya menjadi sarana pembelajaran alternatif, tetapi juga menjadi bentuk kontribusi mahasiswa dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar di wilayah pedesaan. Melalui pendekatan yang kreatif dan kolaboratif, diharapkan program ini dapat menjadi model bagi kegiatan serupa di masa mendatang. Program ini juga diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi para guru dan pihak sekolah untuk mengadopsi metode-metode pembelajaran yang lebih inovatif dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

METODE

Kegiatan *One Day with Fun English* dilaksanakan di SDN 65 Penyandingan yang berlokasi di Jalan Pramuka Unsri No. 48, Desa/Kelurahan Penyandingan, Kecamatan Sosoh Buay Rayap, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Provinsi Sumatera Selatan dirancang dengan pendekatan partisipatif dan interaktif yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.



Gambar 1. Kegiatan *One Day with Fun English*

Pelaksanaan kegiatan ini menggunakan metode campuran antara ceramah singkat, diskusi kelompok, permainan edukatif, pemutaran video, latihan soal, dan presentasi sederhana oleh siswa. Setiap tahapan kegiatan disusun secara sistematis agar siswa dapat mengikuti materi dengan alur yang jelas dan bertahap.

Kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan yang berisi pengenalan dan pembagian materi kepada siswa.

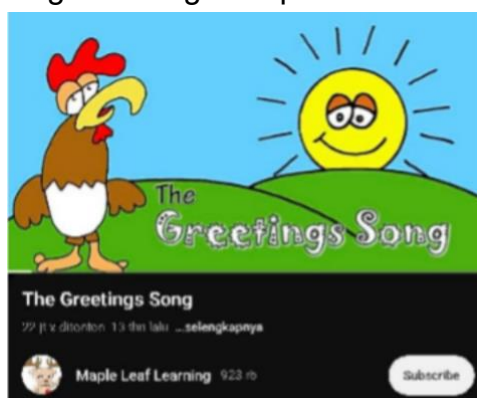


Gambar 2. Materi *Greetings*

Pada tahap ini, fasilitator memberikan salam pembuka dan memancing pengetahuan awal siswa mengenai Bahasa Inggris, khususnya kosakata salam seperti “*Good Morning*”, “*Good Afternoon*”, dan “*Good Afternoon*”. Hasil dari sesi ini menunjukkan bahwa hanya sekitar 10 dari 32 siswa yang mampu menjawab arti dari salam tersebut. Hal ini menunjukkan masih rendahnya pemahaman siswa terhadap materi dasar Bahasa Inggris.

Selanjutnya, dilakukan sesi permainan *ice breaking* untuk meningkatkan semangat dan fokus siswa. Permainan yang digunakan adalah “*Opposite Commands*”, yaitu permainan yang menginstruksikan siswa untuk melakukan gerakan yang bertentangan dengan perintah yang diberikan. Contohnya, saat fasilitator berkata “kanan”, siswa harus lompat ke kiri, dan sebaliknya. Ketika fasilitator berkata “depan”, siswa harus lompat ke belakang. Permainan ini terbukti efektif dalam membangun konsentrasi dan antusiasme siswa, sekaligus mempererat interaksi antara fasilitator dan siswa.

Setelah itu, siswa diajak menonton video edukatif yang bersumber dari kanal Youtube Maple Leaf Learning berisi lagu ucapan salam dalam Bahasa Inggris.



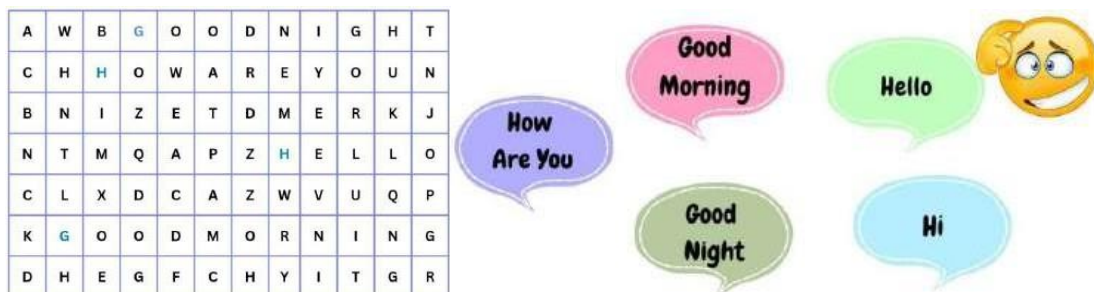
Gambar 3. *Greetings song*

Penggunaan video ini bertujuan untuk memberikan stimulus visual dan audio yang menarik agar siswa lebih mudah memahami dan menghafal materi. Video yang

dipilih memiliki tempo lagu yang ceria dan lirik yang mudah diikuti oleh siswa, sehingga mereka dapat menirukan ucapan dengan baik. Aktivitas ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi rasa canggung siswa terhadap Bahasa Inggris.

Kemudian, dilakukan sesi diskusi bersama siswa mengenai isi video. Fasilitator menanyakan jenis-jenis salam yang terdapat dalam video, artinya, serta konteks penggunaannya. Siswa secara aktif merespon dengan menyebutkan dan menjelaskan masing-masing salam seperti “*Good Morning*”, “*Good Afternoon*”, “*Good Night*”, “*See You*”, dan “*Nice to Meet You*”. Fasilitator juga memberikan contoh penggunaan salam dalam kehidupan sehari-hari untuk memperkuat konteks penggunaan kosakata tersebut.

Untuk memperkuat pemahaman, siswa diminta mencari kata yang berkaitan dengan ucapan salam dalam bahasa Inggris.



Gambar 4. *Greeting Word Search*

Aktivitas ini dirancang agar siswa dapat mengingat kembali kosakata yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Kata yang diacak disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar, sehingga mereka tidak merasa kesulitan dalam mengerjakannya.

Selanjutnya, fasilitator memperkenalkan cara *introducing oneself* dengan pemberian materi dan menayangkan video pembelajaran yang menampilkan contoh perkenalan diri dalam Bahasa Inggris melalui Kanal Youtube Glisten Kids Club. Video tersebut memperlihatkan kalimat-kalimat sederhana seperti “*My name is Tom*”, “*I am 7 years old*”, dan “*I live in London*”.



Gambar 5. Video pembelajaran “*about myself*”

Setelah menyimak video, fasilitator menjelaskan poin-poin penting dalam perkenalan diri dan memberikan contoh lain yang dapat diikuti siswa. Siswa diajak untuk mengenali struktur kalimat dan makna dari masing-masing pernyataan dalam video.

Sebagai bentuk latihan, siswa diminta untuk menulis biodata diri mereka dengan panduan yang telah disediakan dalam lembar kerja.



Gambar 6. Lembar kerja “all about me”

Mereka menuliskan nama, umur, asal, serta hobi dalam Bahasa Inggris. Kemudian, dipilih delapan siswa (empat laki-laki dan empat perempuan) untuk menyampaikan perkenalan diri mereka di depan kelas. Siswa lainnya dipandu secara individu oleh fasilitator dengan mendatangi meja masing-masing. Metode ini memastikan semua siswa mendapatkan perhatian dan kesempatan untuk praktik berbahasa Inggris.

Penilaian dilakukan secara formatif melalui observasi keaktifan siswa, jumlah partisipan yang terlibat aktif dalam permainan dan diskusi, serta hasil pengisian pencarian kata dan tugas biodata diri. Selain itu, fasilitator juga mencatat respon siswa secara verbal dan non-verbal untuk mengukur antusiasme serta pemahaman materi yang disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan *One Day with Fun English* yang dilaksanakan di SDN 65 Penyandingan memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris dasar siswa kelas VI. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan observasi langsung selama kegiatan berlangsung dan melalui hasil pengisian tugas siswa seperti pencarian kata dan biodata perkenalan diri. Kegiatan ini menunjukkan dampak positif yang tidak hanya dirasakan secara individual oleh siswa, tetapi juga secara sosial oleh sekolah, serta memiliki potensi berkelanjutan bagi institusi pendidikan di masa depan.

Secara individu, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman secara kognitif

dan afektif. Pada tahap awal kegiatan, hanya sekitar 31% atau 10 dari 32 siswa yang mampu menjawab arti dari salam "*Good Morning*" dengan benar. Setelah dilakukan berbagai pendekatan pembelajaran interaktif seperti permainan, pemutaran video, dan diskusi kelompok, persentase siswa yang dapat menjawab pertanyaan serupa meningkat menjadi hampir 90% di akhir sesi. Ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap kosakata salam mengalami peningkatan yang sangat pesat dalam waktu yang singkat.

Secara sosial, suasana kelas menjadi lebih hidup dan siswa lebih terbuka terhadap pelajaran Bahasa Inggris. Permainan "*Opposite Commands*" sangat efektif dalam membangun fokus dan konsentrasi siswa. Anak-anak yang awalnya terlihat pasif menjadi lebih aktif mengikuti arahan fasilitator. Permainan ini juga menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan kondusif untuk belajar. Suasana yang akrab dan penuh antusiasme membantu siswa menjadi lebih terbuka untuk mencoba menggunakan Bahasa Inggris tanpa rasa takut atau malu.

Sesi pemutaran video edukatif yang memuat lagu-lagu salam seperti "*Good Morning*", "*Good Afternoon*", dan "*Good Night*" juga memberikan dampak yang signifikan. Lagu yang ringan dan mudah diingat mempermudah siswa dalam menghafal ungkapan salam. Mereka tidak hanya menghafal, tetapi juga mulai memahami kapan dan dalam situasi apa salam tersebut digunakan. Hal ini terlihat saat sesi diskusi setelah menonton video, di mana hampir semua siswa mampu menjawab pertanyaan fasilitator tentang jenis dan fungsi dari masing-masing salam.

Indikator keberhasilan kegiatan ini diukur dari beberapa tolok ukur, antara lain: (1) peningkatan jumlah siswa yang mampu menyebutkan dan memahami jenis-jenis salam Bahasa Inggris, (2) keaktifan siswa dalam mengikuti permainan dan diskusi, (3) keberhasilan siswa dalam mencari kosakata ucapan salam dari soal yang diberikan, dan (4) kemampuan siswa dalam menyusun dan menyampaikan biodata diri secara lisan dalam Bahasa Inggris. Hasil pengisian dari mencari kosakata salam menunjukkan bahwa lebih dari 75% siswa berhasil mengisi seluruh kolom dengan benar menggunakan petunjuk yang tersedia. Selain itu, dari 32 siswa, delapan siswa (tiga laki-laki dan lima perempuan) berani maju ke depan untuk memperkenalkan diri dalam Bahasa Inggris.



Gambar 7. Siswa yang maju untuk memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris

Siswa lainnya menunjukkan pemahaman serupa meskipun belum semua memiliki keberanian untuk berbicara di depan umum. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada aspek afektif, yaitu rasa percaya diri siswa. Dari segi dampak jangka panjang, kegiatan ini membuka ruang untuk pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan inovatif bagi guru. Pihak sekolah menyatakan antusiasme untuk melanjutkan metode ini dalam pengajaran sehari-hari, sehingga kegiatan ini berpotensi memberi kontribusi pada transformasi metode belajar Bahasa Inggris secara institusional.

Keunggulan kegiatan ini terletak pada kombinasi metode yang digunakan, yang terbukti sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar di daerah tersebut. Pendekatan visual, audio, dan kinestetik mampu menjangkau berbagai gaya belajar siswa. Selain itu, materi yang disampaikan bersifat kontekstual dan aplikatif, memudahkan siswa memahami dan menggunakan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, kegiatan ini juga memiliki beberapa kelemahan. Salah satunya adalah keterbatasan waktu pelaksanaan, yakni hanya dua jam, sehingga penyampaian materi bersifat terbatas dan belum menjangkau aspek keterampilan berbahasa lain seperti listening dan reading secara menyeluruh. Selain itu, perbedaan latar belakang kemampuan siswa menuntut fasilitator untuk melakukan pendekatan secara individual agar tidak ada siswa yang tertinggal dalam memahami materi.

Hasil yang ditunjukkan sejalan dengan pernyataan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar, terutama dalam menyampaikan pesan dan materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami (Wulandari dkk., 2023). Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dan audio (AVA) untuk memperjelas konsep abstrak, tetapi juga sebagai sarana komunikasi dua arah yang menjembatani antara penyampai pesan dan penerima. Media pembelajaran memiliki dua fungsi utama yaitu sebagai alat bantu konkret dan sebagai sarana komunikasi. Selain itu, ada empat fungsi media visual: atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris, yang masing-masing memberikan kontribusi terhadap peningkatan fokus, minat, pemahaman, dan kemampuan siswa, terutama bagi mereka yang memiliki kesulitan membaca (Ain & Mustika, 2021).

Media pembelajaran juga memberikan berbagai manfaat, baik secara umum maupun khusus. Media mampu menyeragamkan materi, membuat pembelajaran lebih interaktif, meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga, serta meningkatkan hasil belajar. Selain itu, media juga memungkinkan pembelajaran fleksibel di mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif siswa, serta mendukung perubahan peran guru menjadi lebih produktif. Dalam implementasinya, media juga dapat memperjelas informasi, meningkatkan perhatian siswa, mengatasi keterbatasan indera dan ruang, serta memberikan pengalaman belajar yang seragam dan bermakna.

Dengan hasil yang telah dicapai, kegiatan *One Day with Fun English* membuktikan bahwa metode pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa secara signifikan. Kegiatan ini dapat menjadi model bagi pengembangan program serupa di masa depan, baik dalam skala lokal maupun regional, untuk memperkuat pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat dasar dengan pendekatan yang lebih manusiawi, kontekstual, dan menyenangkan.



Gambar 8. Perwakilan Siswa Kelas VI SDN 65 Desa Penyandingan

KESIMPULAN

Program *One Day with Fun English* yang merupakan bagian dari Kuliah Kerja Nyata telah dilaksanakan dengan baik hingga mencapai poin-poin berikut ini:

1. Kegiatan *One Day with Fun English* berhasil mencapai tujuan utama pengabdian, yaitu meningkatkan pemahaman dasar Bahasa Inggris siswa, khususnya pada topik salam dan perkenalan diri.
2. Pendekatan pembelajaran yang memadukan permainan, video edukatif, diskusi interaktif, dan praktik langsung terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan, dan efektif untuk siswa sekolah dasar.
3. Peningkatan partisipasi dan keberanian siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris di depan kelas menunjukkan keberhasilan metode yang digunakan dalam membangun rasa percaya diri dan motivasi belajar.
4. Kegiatan ini tidak hanya berdampak positif bagi siswa secara individu, tetapi juga memberikan kontribusi pada lingkungan sekolah secara sosial dan institusional dengan memberikan inspirasi metode pengajaran yang dapat diterapkan oleh guru.
5. Meskipun terdapat kendala dalam pelaksanaan seperti keterbatasan waktu dan variasi tingkat pemahaman siswa, kegiatan ini tetap dapat dilaksanakan dengan baik dan menjadi dasar pengembangan program lanjutan yang lebih komprehensif.

6. Kegiatan ini sangat relevan untuk direplikasi di sekolah dasar lainnya, khususnya di daerah yang belum memiliki akses optimal terhadap pengajaran Bahasa Inggris yang kreatif dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SDN 65 Penyandingan, khususnya kepala sekolah, guru kelas VI, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif dan mendukung pelaksanaan kegiatan One Day with Fun English. Terima kasih juga disampaikan kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) serta panitia Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Baturaja yang telah memberikan bimbingan, fasilitas, dan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada rekan-rekan satu tim yang telah bekerja sama dengan semangat kolaboratif demi suksesnya program ini. Dukungan dari semua pihak sangat berperan dalam keberhasilan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ain, S. Q., & Mustika, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika kepada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 2(5), 1080–1085. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i5.427>
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1(2). <https://ejournal.iaitabah.ac.id/awaliyah/article/view/351/283>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Harlina, H., & Yusuf, F. N. (2020). Tantangan Belajar Bahasa Inggris di Sekolah Pedesaan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(3), 325–334. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i3.28191>
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Wiguna, I. M. A., & Wardani, E. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia* (M. Latif (ed.); 1 ed.). CV. Pena Persada. https://www.researchgate.net/publication/342304272_MEDIA_PEMBELAJARAN_BERBASIS_MULTIMEDIA?enrichId=rgreq-62cb2ae8495cd6ce349d3a899a5e4e03-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdIOzM0MjMwNDI3MjBUzo5MDQwNjM1MjA2MDgyNTZAMTU5MjU1Njk0ODU0Nw%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicati
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1). <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/SH/article/viewFile/2828/pdf>
- Rahula Hananuraga. (2022). Peranan Pendidikan Bahasa Inggris Bagi Perkembangan Ilmu Lainnya. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 2(2), 273–286. <https://doi.org/10.37304/enggang.v2i2.9161>
- Rofikoh, S., Anisatul, G., Indah Ayu, N. M., Aranda, A., Aina, Mardiah, & Ivanka, N. (2025). Implementasi Strategi Pembelajaran Kreatif dalam Meningkatkan Fokus dan Konsentrasi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah

- Ibtidaiyah. *Assabiah : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1).
<http://www.ejournal.darunnajah.ac.id/index.php/Assabiah/article/download/356/257>
- Saraswati, R. P., Iksam, & Hidayat, T. (2025). Penerapan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar PPKn Siswa Kelas III SDN 008 Sungai Kunjang. *Tunas: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1).
<https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/tunas/article/view/4606/1835>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zekolah. (2024). *SD NEGERI 65 OKU*. Zekolah. <https://data-sekolah.zekolah.id/sekolah/sd-negeri-65-oku-230014>