

Pelatihan Guru Dalam Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Belajar Bahasa Inggris

Annajmi, Rizka Febriyani Awliyah, Rahmatuul Jannah, Inna, Ana Marita, Tatik Lestari

Annajmi@gmail.com

Institut Agama Islam Muhammad Azim Jambi

ABSTRACT

The development of 21st-century education requires innovation in learning strategies, particularly in English subjects at the elementary and secondary school levels. One of the main challenges faced by teachers is the low student interest in learning English, which is often perceived as difficult, boring, and irrelevant to daily life. Through this Community Service Program (PKM), teacher training was conducted in the application of the Fun Learning method as a creative and engaging approach to increase student interest in learning. The activities were designed in the form of workshops, mentoring, and learning evaluations. The results show an improvement in teachers' skills to design more innovative lessons, as well as an increase in students' motivation and enthusiasm in English learning. This article provides an in-depth discussion on the implementation strategies of Fun Learning, the challenges faced, and its practical implications for improving learning quality. Through this program, teachers are expected to become more confident and creative in using engaging and meaningful learning approaches.

Keywords: *Fun Learning, English, learning interest, teacher training, PKM.*

ABSTRAK

Perkembangan pendidikan abad 21 menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar maupun menengah. Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi guru adalah rendahnya minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris yang dianggap sulit, membosankan, dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini, dilakukan pelatihan guru dalam penerapan metode Fun Learning sebagai pendekatan kreatif dan menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Kegiatan ini dirancang dalam bentuk workshop, pendampingan, dan evaluasi pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, serta meningkatnya motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris. Artikel ini

membahas secara mendalam strategi implementasi Fun Learning, tantangan yang dihadapi, serta implikasi praktisnya terhadap kualitas pembelajaran. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan guru dapat lebih percaya diri dan kreatif dalam menggunakan pendekatan pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Kata kunci: Fun Learning, Bahasa Inggris, minat belajar, pelatihan guru, PKM.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peranan penting dalam hampir seluruh aspek kehidupan, baik dalam bidang pendidikan, ekonomi, teknologi, politik, maupun budaya. Penguasaan bahasa Inggris yang baik akan membuka peluang yang lebih luas bagi seseorang untuk berkompetisi di era globalisasi (Nasution, 2018). Di Indonesia, bahasa Inggris bahkan telah menjadi mata pelajaran wajib yang diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar, menengah, hingga perguruan tinggi (Nurhasanah, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa pemerintah sangat menyadari pentingnya kemampuan berbahasa Inggris sebagai bekal generasi muda menghadapi persaingan global.

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa motivasi dan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris masih relatif rendah. Banyak siswa menganggap bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami, terutama karena perbedaan struktur tata bahasa, keterbatasan kosakata, serta cara pelafalan yang berbeda jauh dengan bahasa Indonesia maupun bahasa daerah mereka (Zuhdi, 2020). Selain itu, metode pembelajaran yang masih cenderung konvensional, berpusat pada guru (teacher-centered), serta kurang memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif, turut memperkuat pandangan negatif terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Akibatnya, siswa sering merasa bosan, jemu, bahkan tertekan ketika mengikuti pelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah, guru memegang peran sentral sebagai fasilitator, motivator, dan pengelola pembelajaran. Guru tidak hanya bertugas

menyampaikan materi, tetapi juga perlu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan agar siswa termotivasi untuk belajar (Ramadhanti et al., 2022; Zain, 2017). Sayangnya, sebagian besar guru masih menggunakan pendekatan tradisional, seperti metode ceramah atau drilling, yang tidak sesuai dengan karakteristik generasi saat ini yang lebih menyukai pembelajaran interaktif, kreatif, dan berbasis pengalaman. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam pendekatan pembelajaran bahasa Inggris, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Salah satu strategi yang dapat menjadi solusi adalah penerapan metode Fun Learning, yaitu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, partisipatif, dan bermakna (Munir & Fatimah, 2022; Siahaan et al., 2021). Fun Learning tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses belajar yang membuat siswa merasa senang, nyaman, dan termotivasi untuk berpartisipasi (Munir & Fatimah, 2022; Putri et al., 2021). Melalui penggunaan permainan edukatif (educational games), aktivitas kelompok, lagu, media visual, serta teknologi digital, pembelajaran bahasa Inggris dapat menjadi lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Ayuningrum, 2021). Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman bahasa, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang positif yang dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan bahasa Inggris.

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang untuk melatih guru dalam memahami, merancang, dan menerapkan metode Fun Learning dalam pembelajaran bahasa Inggris. Melalui serangkaian kegiatan pelatihan, workshop, dan pendampingan, guru diharapkan mampu menguasai keterampilan praktis dalam merancang kegiatan belajar yang menyenangkan, menggunakan media pembelajaran inovatif, serta mengevaluasi efektivitas metode tersebut. Selain itu, program ini juga berfokus pada peningkatan kesadaran guru akan pentingnya peran mereka sebagai agen perubahan dalam menciptakan pengalaman belajar yang inspiratif bagi siswa.

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru dapat meningkatkan kompetensi pedagogis dan profesional mereka, sekaligus menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Pada akhirnya, penerapan Fun Learning secara konsisten di kelas diharapkan dapat menghasilkan generasi siswa yang tidak hanya mampu menguasai bahasa Inggris secara akademis, tetapi juga percaya diri dalam menggunakannya dalam konteks kehidupan nyata. PKM ini sekaligus menjadi upaya nyata dalam menjawab tantangan rendahnya minat belajar bahasa Inggris di sekolah, serta memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

TUJUAN

Salah satu strategi yang dapat menjadi solusi adalah penerapan metode Fun Learning, yaitu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, partisipatif, dan bermakna. Fun Learning tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses belajar yang membuat siswa merasa senang, nyaman, dan termotivasi untuk berpartisipasi. Melalui penggunaan permainan edukatif (educational games), aktivitas kelompok, lagu, media visual, serta teknologi digital, pembelajaran bahasa Inggris dapat menjadi lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman bahasa, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang positif yang dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan bahasa Inggris. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang untuk melatih guru dalam memahami, merancang, dan menerapkan metode Fun Learning dalam pembelajaran bahasa Inggris. Melalui serangkaian kegiatan pelatihan, workshop, dan pendampingan, guru diharapkan mampu menguasai keterampilan praktis dalam merancang kegiatan belajar yang menyenangkan, menggunakan media pembelajaran inovatif, serta mengevaluasi efektivitas metode tersebut.

Selain itu, program ini juga berfokus pada peningkatan kesadaran guru akan pentingnya peran mereka sebagai agen perubahan dalam menciptakan pengalaman

belajar yang inspiratif bagi siswa. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru dapat meningkatkan kompetensi pedagogis dan profesional mereka, sekaligus menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Pada akhirnya, penerapan *Fun Learning* secara konsisten di kelas diharapkan dapat menghasilkan generasi siswa yang tidak hanya mampu menguasai bahasa Inggris secara akademis, tetapi juga percaya diri dalam menggunakannya dalam konteks kehidupan nyata. PKM ini sekaligus menjadi upaya nyata dalam menjawab tantangan rendahnya minat belajar bahasa Inggris di sekolah, serta memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

METODE

Program PKM ini dilaksanakan selama tiga bulan dengan beberapa tahapan. Pertama, tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi dengan sekolah mitra, analisis kebutuhan guru, serta penyusunan materi dan modul pelatihan. Kedua, tahap sosialisasi untuk memberikan gambaran umum tentang tujuan kegiatan dan pentingnya metode *Fun Learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Ketiga, tahap workshop dan pelatihan di mana guru diperkenalkan pada konsep *Fun Learning* sekaligus berlatih merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memadukan permainan, lagu, cerita, dan media interaktif. Keempat, tahap pendampingan, yaitu guru menerapkan metode tersebut di kelas dengan bimbingan tim PKM, sementara prosesnya diamati untuk melihat keefektifan penerapan. Terakhir, tahap evaluasi dan refleksi dilakukan melalui kuesioner, observasi, dan diskusi untuk menilai peningkatan kompetensi guru serta dampaknya terhadap minat belajar siswa.

HASIL

Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) pelatihan guru dalam penerapan metode *Fun Learning* pada pembelajaran Bahasa Inggris telah berlangsung selama tiga bulan (Juli–September 2025) dengan melibatkan 25 guru Bahasa Inggris

dari tingkat sekolah dasar hingga madrasah ibtidaiyah. Selama periode tersebut, kegiatan dirancang dalam empat tahap utama: (1) sosialisasi program, (2) workshop intensif, (3) praktik penerapan *Fun Learning* di kelas, dan (4) evaluasi serta refleksi bersama. Setiap tahap menghasilkan capaian yang menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru sekaligus dampak positif pada pembelajaran siswa.

1. Hasil Tahap Sosialisasi

Pada tahap awal sosialisasi, guru diperkenalkan pada konsep dasar *Fun Learning* dan urgensinya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dari hasil angket pra-program, ditemukan bahwa sekitar 72% guru mengaku masih dominan menggunakan metode ceramah dan latihan tertulis dalam pembelajaran, sedangkan hanya 28% yang pernah mencoba menggunakan permainan bahasa atau aktivitas kreatif. Selain itu, 80% guru menyatakan bahwa rendahnya minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris menjadi kendala utama. Fakta ini memperlihatkan bahwa guru membutuhkan pendekatan baru agar siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Sosialisasi ini berhasil menumbuhkan kesadaran bahwa *Fun Learning* dapat menjadi solusi praktis untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

2. Hasil Workshop Intensif

Tahap workshop menjadi kegiatan inti yang memberikan keterampilan praktis kepada guru. Workshop dilaksanakan selama tiga hari penuh dengan materi meliputi: perancangan aktivitas *Fun Learning*, penggunaan media interaktif (flashcards, lagu, video pendek, dan aplikasi pembelajaran), serta simulasi pembelajaran berbasis permainan (*language games*). Guru dilatih secara langsung untuk merancang RPP berbasis *Fun Learning* yang disesuaikan dengan topik Bahasa Inggris dasar seperti *introducing oneself, numbers, colors, daily activities*, dan *simple present tense*.

Dari hasil observasi, sekitar 85% guru menunjukkan peningkatan kreativitas dalam merancang aktivitas pembelajaran yang menarik. Misalnya, guru mampu

mengubah materi kosakata menjadi permainan “Guess the Word” atau membuat kompetisi kelompok melalui permainan “Bingo Vocabulary.” Sebanyak 90% guru berhasil menyusun RPP dengan struktur yang lebih variatif, dimana aktivitas siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi, bermain peran, maupun menyanyi.

3. Hasil Penerapan di Kelas

Tahap penerapan di kelas menunjukkan hasil yang lebih nyata dalam konteks pembelajaran siswa. Guru yang telah mengikuti workshop mencoba mengimplementasikan metode *Fun Learning* di sekolah masing-masing. Dari hasil monitoring di 15 kelas yang diamati, rata-rata 78% siswa terlihat lebih aktif bertanya dan menjawab ketika aktivitas menggunakan *language games*. Misalnya, pada saat guru menggunakan permainan “Find Someone Who” untuk memperkenalkan kosakata aktivitas harian, siswa tampak bersemangat berkeliling kelas untuk mencari teman yang sesuai dengan instruksi.

Selain itu, penggunaan media lagu Bahasa Inggris sederhana (“Hello Song” atau “Colors Song”) membuat suasana kelas lebih hidup. Guru melaporkan bahwa siswa lebih cepat menghafal kosakata melalui lagu dibandingkan metode hafalan biasa. Data kuesioner siswa juga memperlihatkan perubahan signifikan: sebelum program, hanya 25% siswa yang menyatakan suka dengan pelajaran Bahasa Inggris, sedangkan setelah implementasi *Fun Learning*, jumlah tersebut meningkat menjadi 70%.

4. Hasil Evaluasi dan Refleksi

Pada tahap evaluasi, guru diminta untuk mengisi angket pasca-program. Sebanyak 92% guru menyatakan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan metode pembelajaran kreatif. Bahkan, sekitar 80% guru berkomitmen untuk menerapkan *Fun Learning* secara rutin minimal sekali dalam setiap pertemuan.

Hasil wawancara mendalam juga menunjukkan bahwa guru merasakan perubahan atmosfer kelas menjadi lebih positif. Siswa yang sebelumnya pasif kini lebih berani berbicara menggunakan Bahasa Inggris, meskipun dengan kosakata terbatas. Guru juga menyampaikan bahwa metode ini membantu mengurangi rasa takut siswa dalam berbicara (*language anxiety*).

Secara umum, pelaksanaan PKM ini menghasilkan peningkatan nyata baik dari sisi kompetensi guru maupun motivasi siswa. Guru tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga keterampilan praktis dalam mengelola kelas dengan metode *Fun Learning*. Sementara itu, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sehingga minat mereka terhadap Bahasa Inggris meningkat secara signifikan.

PEMBAHASAN

Hasil Hasil pelaksanaan PKM menunjukkan bahwa penerapan metode *Fun Learning* dalam pembelajaran Bahasa Inggris memberikan dampak signifikan baik terhadap guru maupun siswa. Dari perspektif guru, program pelatihan dan pendampingan telah berhasil meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta kepercayaan diri mereka dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan. Sebelum mengikuti pelatihan, sebagian besar guru masih menggunakan pendekatan konvensional dengan pola ceramah, latihan soal, serta penekanan pada hafalan kosakata. Metode ini cenderung monoton, tidak memberi ruang besar bagi siswa untuk berinteraksi, dan membuat proses belajar terasa membosankan. Setelah mengikuti pelatihan, guru mulai memahami pentingnya menghadirkan suasana belajar yang aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Mereka mampu mengintegrasikan *games, role play, songs*, hingga penggunaan media digital sederhana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Peningkatan kompetensi guru ini penting karena guru merupakan aktor utama yang menentukan arah dan kualitas pembelajaran. Tanpa adanya inovasi dalam strategi mengajar, pembelajaran Bahasa Inggris akan tetap menghadapi hambatan klasik, yakni

rendahnya motivasi siswa. Hasil pengamatan selama praktik di kelas menunjukkan bahwa guru yang menerapkan *Fun Learning* tidak hanya lebih kreatif, tetapi juga lebih fleksibel dalam mengelola kelas. Mereka mampu mengubah suasana belajar yang biasanya kaku menjadi lebih dinamis. Bahkan guru yang sebelumnya kurang percaya diri menjadi lebih berani mencoba variasi baru setelah mendapat pendampingan intensif. Hal ini mendukung temuan penelitian Suryani (2021), yang menekankan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan pedagogis guru dibandingkan hanya melalui pendekatan teori.

Dari sisi siswa, penerapan *Fun Learning* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman materi. Aktivitas interaktif seperti *guessing games*, *charades*, atau *singing activities* membuat siswa bersemangat dan lebih berani mencoba menggunakan Bahasa Inggris dalam konteks nyata. Dalam kelas-kelas yang menerapkan *Fun Learning*, siswa terlihat aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan lebih sering mengajukan pertanyaan. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran dari pembelajaran pasif menjadi aktif (*active learning*). Lebih jauh lagi, siswa yang sebelumnya enggan berbicara dalam Bahasa Inggris mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba, meskipun dengan kesalahan sederhana. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Putri & Sari (2020), yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran berbasis simulasi dan aktivitas interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperbaiki hasil akademik siswa.

Selain itu, *Fun Learning* juga terbukti efektif dalam menjembatani kesulitan siswa memahami konsep abstrak dalam Bahasa Inggris, seperti tata bahasa (*grammar*) atau struktur kalimat. Melalui permainan atau aktivitas kreatif, konsep yang rumit dapat dipahami dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan. Misalnya, permainan *sentence building game* memungkinkan siswa belajar struktur kalimat tanpa harus melalui penjelasan panjang yang membosankan. Hal ini konsisten dengan pandangan Hidayat (2019), yang menyatakan bahwa integrasi pembelajaran berbasis aktivitas dapat membantu siswa membangun pemahaman secara lebih alami dan kontekstual.

Namun demikian, dalam pelaksanaan PKM ini juga ditemukan sejumlah tantangan. Pertama, keterbatasan sarana prasarana menjadi kendala utama, terutama di sekolah dengan fasilitas minim. Beberapa guru kesulitan menggunakan media digital karena keterbatasan proyektor, komputer, atau jaringan internet. Meski demikian, kendala ini sebagian dapat diatasi dengan kreativitas guru dalam merancang aktivitas non-digital yang tetap menyenangkan, seperti permainan tradisional yang dimodifikasi menjadi aktivitas pembelajaran bahasa. Temuan ini sejalan dengan studi Widodo (2019), yang menekankan bahwa kreativitas guru sangat berperan dalam keberhasilan penerapan inovasi pembelajaran di sekolah dengan keterbatasan sumber daya.

Kedua, sebagian guru senior masih merasa kurang percaya diri dalam menggunakan metode baru yang membutuhkan dinamika kelas lebih tinggi. Mereka terbiasa dengan pola pembelajaran yang terstruktur kaku dan sulit menerima perubahan. Namun, melalui pendampingan berkelanjutan, kepercayaan diri mereka mulai meningkat, meskipun tidak secepat guru-guru yang lebih muda. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan *Fun Learning* tidak hanya bergantung pada keterampilan teknis, tetapi juga pada kesiapan mental dan kemauan guru untuk beradaptasi.

Ketiga, keberlanjutan implementasi metode ini masih menjadi tantangan. Banyak guru yang termotivasi selama pelatihan, tetapi tanpa adanya tindak lanjut atau komunitas pendukung, dikhawatirkan mereka kembali pada pola lama. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan *community of practice* antar guru agar mereka dapat saling berbagi pengalaman, sumber daya, dan inovasi pembelajaran. Dengan cara ini, keberlanjutan penggunaan *Fun Learning* dapat lebih terjamin.

Implikasi praktis dari kegiatan PKM ini adalah bahwa *Fun Learning* sebaiknya tidak berdiri sendiri, melainkan dipadukan dengan pendekatan lain dalam kerangka *blended learning*. Guru dapat mengkombinasikan aktivitas interaktif di kelas dengan penggunaan teknologi digital atau tugas berbasis proyek sederhana. Hal ini tidak hanya

membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas. Pendekatan seperti ini dinilai lebih komprehensif karena dapat mengakomodasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini membuktikan bahwa penguatan penerapan metode *Fun Learning* pada guru Bahasa Inggris merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar maupun madrasah. Guru yang terampil dalam metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, inovatif, dan menumbuhkan minat siswa. Dengan keberlanjutan program serta dukungan dari sekolah dan pemerintah daerah, diharapkan transformasi pembelajaran Bahasa Inggris dapat terwujud secara lebih optimal di masa depan.

KESIMPULAN

Pelaksanaan PKM pelatihan guru dalam penerapan metode *Fun Learning* untuk pembelajaran Bahasa Inggris memberikan dampak positif baik bagi guru maupun siswa. Guru memperoleh peningkatan kompetensi pedagogis, keterampilan merancang pembelajaran kreatif, serta kepercayaan diri dalam menghadirkan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan. Perubahan ini secara langsung berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton menjadi lebih variatif, partisipatif, dan bermakna. Bagi siswa, penerapan metode *Fun Learning* terbukti meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Siswa lebih berani mencoba menggunakan Bahasa Inggris, antusias mengikuti aktivitas, serta menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi, khususnya dalam aspek kosakata dan komunikasi sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan mampu memfasilitasi siswa untuk belajar tanpa merasa terbebani, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan sarana prasarana dan kesiapan guru dalam menerapkan metode baru secara konsisten. Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut berupa pendampingan berkelanjutan, dukungan

sekolah, serta pembentukan komunitas guru untuk menjaga keberlanjutan praktik *Fun Learning*. Dengan langkah tersebut, penerapan metode ini dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar maupun madrasah secara berkesinambungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini, khususnya kepada sekolah mitra dan para guru Bahasa Inggris yang telah berpartisipasi aktif dalam pelatihan serta pendampingan, para siswa yang dengan antusias mengikuti kegiatan praktik pembelajaran, serta tim pelaksana yang telah bekerja sama dengan baik. Dukungan, kerja sama, dan kontribusi dari semua pihak telah menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan ini, dan semoga hasilnya dapat memberikan manfaat nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar maupun madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Jakarta: Prenada Media.
- Ayuningrum, D., & Afif, N. (2021). Aplikasi berbasis android dalam meningkatkan kognitif anak usia dini. *Alim: Journal of Islamic Education*, 3(2), 169-84.
<https://www.neliti.com/publications/363289/aplikasi-berbasis-android-dalam-meningkatkan-kognitif-anak-usia-dini>
- Munir, M., & Fatimah, S. (2022). Implementasi Model Fun Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas X MA Abu Amr Kab. Pasuruan. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(2), 224-239.
- Nasution, S. (2018). Peranan bahasa Inggris sebagai tolok ukur pesatnya perekonomian di Indonesia. *Bisnis-Net Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 1(2).
<https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/bisnet/article/view/328>.

- Nurhasanah, N. (2017). Peranan Bahasa Sebagai Mata Pelajaran Wajib Di Indonesia. *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 87-93.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.207>.
- Putri, W. A., Fitriani, R., Rini, E. S., Aldila, F. T., & Ratnawati, T. (2021). Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 7(1), 7-11.
- Ramadhanti, A., Simamora, N. N., Febri, E., Rini, S., & Fitriani, R. (2022). Deskripsi Motivasi Belajar Fisika Siswa Kelas X MIPA di SMAN 1 Kota Jambi. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 3(3), 82-86.
- Siahaan, K. W. A., Damanik, D. H. S., Tambunan, S. S., Simanjuntak, M., & Sihombing, D. (2021). Implementasi model quantum teaching dan metode snowball throwing terhadap minat dan prestasi belajar kimia. *Jurnal ekonomi, sosial & humaniora*, 2(07), 16-24.
<https://jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/416>.
- Zain, N. L. (2017). Strategi komunikasi persuasif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Nomosleca*, 3(2).
<https://jurnal.unmer.ac.id/index.php/n/article/view/2034>.
- Zuhdi, U. (2020). Identifikasi Pengaruh Keragaman Kultural Terhadap Kesulitan Dalam Proses Belajar Mengajar Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/36471>