



PENINGKATAN KOMPETENSI DASAR BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VI MELALUI PROGRAM PENGAJARAN PADA KEGIATAN KULIAH KERJA NYATA DI DESA SUMPANG MANGO

Muh. Dirga Mubaroq , Melani Putri Dewintasari , Aliyah

¹²³⁴Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Sidenreng Rappang, Indonesia

Email : dirgamubaroq@gmail.com , putrimelany0805@gmail.com , aliyahlyh22@gmail.com

ABSTRACT

The Community Service Program (*Kuliah Kerja Nyata* or KKN) is one of the implementations of the *Tri Dharma* of Higher Education, providing university students with opportunities to apply their academic competencies to address community needs, particularly in the field of education. One of the community service activities conducted was an English teaching program for sixth-grade students at SDN 4 Lancirang, SDN 10 Lancirang, and MIS Muhammadiyah Samallangi in Sumpang Mango Village. This program aimed to support the English learning process while improving students' understanding of basic English concepts. The teaching process combined *Teacher-Centered Learning* and *Student-Centered Learning* approaches integrated with educational games to create an active, interactive, and enjoyable learning environment. The learning materials included the differences between verbs, adjectives, and nouns, numbers from 1 to 100 in English, and Verb 2 (*past verbs*). The implementation results indicated that students participated enthusiastically, actively engaged in classroom activities, and demonstrated better understanding of the materials presented. In addition to benefiting the students, the program also provided valuable teaching experience for the university students by enhancing their pedagogical competence through direct classroom practice. Therefore, the English teaching program conducted during KKN contributed positively to the learning process and supported the improvement of educational quality in Sumpang Mango Village.

Keywords: Community Service Program (KKN), English Language Teaching, Elementary School, Student-Centered Learning, Teacher-Centered Learning.

ABSTRAK

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan kompetensi akademiknya dalam menyelesaikan permasalahan di masyarakat, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu bentuk pengabdian yang dilakukan adalah pelaksanaan program pengajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas VI di SDN 4 Lancirang, SDN 10 Lancirang, dan MIS Muhammadiyah Samallangi, Desa Sumpang Mango. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran Bahasa Inggris sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dasar Bahasa Inggris. Metode pelaksanaan mengombinasikan pendekatan *Teacher-Centered Learning* dan *Student-Centered Learning* yang dipadukan dengan permainan edukatif (*educational games*) untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Materi yang diajarkan meliputi perbedaan verb, adjective, dan noun, angka 1–100 dalam Bahasa Inggris, serta Verb 2 (*past verb*). Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa siswa mengikuti pembelajaran dengan antusias, berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan, dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diberikan. Selain memberikan manfaat bagi siswa, kegiatan ini juga menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mengembangkan kompetensi pedagogik melalui pengalaman mengajar secara langsung di sekolah dasar. Dengan demikian, program pengajaran Bahasa Inggris selama kegiatan KKN memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran serta mendukung peningkatan kualitas pendidikan di Desa Sumpang Mango.

Kata kunci: Kuliah Kerja Nyata, Bahasa Inggris, Sekolah Dasar, Student-Centered Learning, Teacher-Centered Learning.



PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi global. Seiring dengan perkembangan zaman, kemampuan berbahasa Inggris menjadi salah satu kompetensi yang perlu diperkenalkan sejak usia dini agar peserta didik memiliki bekal dalam menghadapi tantangan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Meskipun mata pelajaran Bahasa Inggris tidak selalu menjadi mata pelajaran wajib pada seluruh sekolah dasar, berbagai satuan pendidikan tetap berupaya memberikan pengenalan dasar kepada peserta didik sebagai bentuk persiapan menghadapi kebutuhan akademik maupun perkembangan dunia yang semakin global.

Pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar berfokus pada penguasaan kemampuan dasar, seperti pengenalan kosakata (vocabulary), pengucapan (pronunciation), serta pemahaman struktur kalimat sederhana. Penguasaan unsur-unsur dasar tersebut menjadi fondasi bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak (listening), berbicara (speaking), membaca (reading), dan menulis (writing). Oleh karena itu, proses pembelajaran hendaknya disajikan secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif.

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan yang sering dijumpai adalah keterbatasan tenaga pendidik yang memiliki latar belakang pendidikan Bahasa Inggris maupun ketersediaan guru mata pelajaran tersebut di sekolah. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran sehingga kesempatan peserta didik untuk memperoleh pemahaman dasar Bahasa Inggris

menjadi terbatas. Selain itu, kemampuan awal siswa yang beragam juga menuntut guru untuk memilih strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar seluruh peserta didik.

Kuliah Kerja Nyata (KKN) sebagai salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengimplementasikan kompetensi akademik yang dimiliki dalam menyelesaikan berbagai permasalahan di lingkungan masyarakat, termasuk pada bidang pendidikan. Bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, kegiatan KKN menjadi wadah untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan mengajar secara langsung di sekolah serta memberikan kontribusi nyata dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris. Kehadiran mahasiswa tidak hanya membantu memenuhi kebutuhan tenaga pendidik, tetapi juga menghadirkan variasi metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal selama pelaksanaan KKN di Desa Sumpang Mango, ditemukan bahwa beberapa sekolah masih memerlukan pendampingan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada kelas VI. Oleh karena itu, penulis melaksanakan program pengajaran sebagai guru pengganti di SDN 4 Lancirang, SDN 10 Lancirang, dan MIS Muhammadiyah Samallangi. Materi yang diberikan meliputi pengenalan perbedaan verb, adjective, dan noun, penguasaan angka 1–100 dalam Bahasa Inggris, serta penggunaan Verb 2 (past verb) sebagai dasar memahami bentuk kalimat lampau. Pembelajaran dilaksanakan melalui perpaduan pendekatan teacher-centered learning dan student-centered learning yang diperkaya dengan berbagai permainan edukatif (educational games) untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi siswa.



Kegiatan pengajaran ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dasar Bahasa Inggris sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Di sisi lain, kegiatan ini juga menjadi bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi melalui pengabdian kepada masyarakat serta sarana bagi mahasiswa untuk mengembangkan kompetensi profesional sebagai calon pendidik. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan program pengajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas VI di SDN 4 Lancirang, SDN 10 Lancirang, dan MIS Muhammadiyah Samallangi selama kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sumpang Mango beserta kontribusinya terhadap proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

METODE

Kegiatan pengajaran ini merupakan salah satu program kerja bidang pendidikan dalam pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan selama periode 1 Juli sampai dengan 31 Agustus 2026 di Desa Sumpang Mango. Program ini bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar sekaligus membantu sekolah yang mengalami keterbatasan tenaga pengajar mata pelajaran Bahasa Inggris. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas VI di tiga sekolah, yaitu SDN 4 Lancirang, SDN 10 Lancirang, dan MIS Muhammadiyah Samallangi.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui kombinasi pendekatan **Teacher-Centered Learning (TCL)** dan **Student-Centered Learning (SCL)**. Pendekatan Teacher-Centered Learning diterapkan pada tahap penyampaian materi untuk memberikan penjelasan konsep-konsep dasar secara sistematis, sedangkan Student-Centered Learning diterapkan melalui berbagai aktivitas yang mendorong partisipasi aktif siswa, seperti sesi tanya jawab, latihan kelompok, praktik individu, serta permainan edukatif (educational games). Perpaduan kedua pendekatan tersebut

bertujuan menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman melalui pengalaman belajar secara langsung.

Materi pembelajaran yang diberikan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa kelas VI serta kebutuhan dasar pembelajaran Bahasa Inggris. Materi tersebut meliputi pengenalan dan perbedaan verb, adjective, dan noun, penguasaan angka 1–100 dalam Bahasa Inggris, serta pengenalan Verb 2 (past verb) sebagai dasar memahami bentuk kata kerja lampau. Seluruh materi disampaikan secara bertahap dengan memberikan contoh-contoh sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahap, yaitu:

1. **Tahap Persiapan**, meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, identifikasi kebutuhan pembelajaran, penyusunan materi ajar, serta penyiapan media pembelajaran dan permainan edukatif yang akan digunakan selama proses pembelajaran.
2. **Tahap Pelaksanaan**, yaitu penyampaian materi kepada siswa melalui penjelasan konsep, pemberian contoh, diskusi interaktif, latihan soal, serta pelaksanaan berbagai permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
3. **Tahap Evaluasi**, dilakukan melalui pemberian pertanyaan secara lisan, latihan individu, dan pengamatan terhadap partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan serta menjadi



bahan refleksi dalam menentukan strategi pembelajaran pada pertemuan berikutnya.



SD 4 Lancirang



SD 1 lancirang

Melalui metode pelaksanaan tersebut, program pengajaran diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi dasar Bahasa Inggris. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan kompetensi pedagogik yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik pembelajaran secara langsung di lingkungan sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengajaran Bahasa Inggris dilaksanakan di tiga sekolah dasar yang berada di Desa Sumpang Mango, yaitu SDN 4 Lancirang, SDN 10 Lancirang, dan MIS Muhammadiyah Samallangi. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas VI yang memperoleh pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bagian dari program kerja Kuliah Kerja Nyata (KKN). Selama pelaksanaan kegiatan, mahasiswa berperan sebagai guru pengganti dengan menyampaikan materi dasar Bahasa Inggris yang meliputi perbedaan verb, adjective, dan noun, angka 1–100 dalam Bahasa Inggris, serta Verb 2 (past verb). Pembelajaran berlangsung melalui kombinasi pendekatan Teacher-Centered Learning dan Student-Centered Learning yang dipadukan dengan berbagai permainan edukatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

A. Pelaksanaan Program Pengajaran Bahasa Inggris

Kegiatan pembelajaran diawali dengan penyampaian materi secara langsung untuk memberikan pemahaman mengenai konsep dasar setiap materi. Setelah siswa memahami penjelasan yang diberikan, pembelajaran dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, latihan, dan permainan edukatif yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Permainan tersebut dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus melatih siswa menggunakan materi yang telah dipelajari dalam situasi yang lebih aktif.

Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap kegiatan. Interaksi yang terjalin antara guru dan siswa berlangsung secara aktif, terutama pada saat kegiatan permainan berlangsung. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan materi, tetapi juga terlibat dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman sekelompok, serta



menyelesaikan berbagai tantangan yang diberikan selama pembelajaran.

B. Peningkatan Partisipasi dan Pemahaman Siswa

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, penggunaan kombinasi pendekatan Teacher-Centered Learning dan Student-Centered Learning memberikan suasana belajar yang lebih interaktif. Penyampaian materi secara langsung membantu siswa memahami konsep-konsep dasar, sedangkan aktivitas yang berpusat pada siswa memberikan kesempatan kepada mereka untuk menerapkan pemahaman tersebut melalui latihan maupun permainan.

Materi mengenai perbedaan verb, adjective, dan noun menjadi salah satu materi yang awalnya cukup sulit dipahami oleh sebagian siswa. Namun, melalui pemberian contoh-contoh sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari serta latihan yang dilakukan secara berulang, siswa mulai mampu membedakan fungsi masing-masing jenis kata. Demikian pula pada materi Verb 2 (past verb), siswa menunjukkan peningkatan pemahaman setelah diberikan contoh penggunaan dalam kalimat sederhana serta latihan mengubah bentuk kata kerja dari Verb 1 menjadi Verb 2.

Pada materi angka 1–100 dalam Bahasa Inggris, sebagian besar siswa telah mengenal angka dasar, tetapi masih mengalami kesulitan pada pengucapan dan penulisan beberapa bilangan. Melalui kegiatan permainan yang melibatkan penyebutan angka secara acak, siswa terlihat lebih percaya diri dalam mengucapkan dan mengenali angka dalam Bahasa Inggris. Aktivitas tersebut juga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup sehingga siswa tetap fokus mengikuti pembelajaran.

C. Efektivitas Penggunaan Educational Games dalam Pembelajaran

Salah satu strategi yang diterapkan selama kegiatan adalah penggunaan **educational games** sebagai media pembelajaran. Permainan digunakan sebagai penguatan materi setelah proses penyampaian konsep selesai dilakukan. Melalui kegiatan ini, siswa dapat belajar sambil berkompetisi secara sehat dengan teman-temannya sehingga motivasi belajar menjadi lebih tinggi.

Penggunaan permainan edukatif memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa yang pada awalnya cenderung pasif mulai berani menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kelas. Selain meningkatkan motivasi belajar, permainan juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton sehingga siswa lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari.

Selain memberikan manfaat bagi peserta didik, kegiatan ini juga memberikan pengalaman nyata bagi mahasiswa dalam mengimplementasikan kompetensi pedagogik yang telah diperoleh selama perkuliahan. Melalui interaksi langsung dengan siswa yang memiliki karakteristik dan kemampuan belajar yang beragam, mahasiswa memperoleh pengalaman dalam mengelola kelas, memilih strategi pembelajaran yang sesuai, serta menyesuaikan penyampaian materi dengan kebutuhan peserta didik.

Secara keseluruhan, program pengajaran Bahasa Inggris yang dilaksanakan di SDN 4 Lancirang, SDN 10 Lancirang, dan MIS Muhammadiyah Samallangi memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran selama kegiatan KKN. Kehadiran mahasiswa sebagai guru pengganti tidak hanya membantu sekolah dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui penerapan metode



pembelajaran yang memadukan penjelasan materi dengan aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif siswa.

KESIMPULAN

Program pengajaran Bahasa Inggris yang dilaksanakan selama kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sumpang Mango telah memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran di SDN 4 Lancirang, SDN 10 Lancirang, dan MIS Muhammadiyah Samallangi. Melalui pelaksanaan pembelajaran pada siswa kelas VI, mahasiswa berperan sebagai guru pengganti dengan menyampaikan materi dasar Bahasa Inggris yang meliputi perbedaan verb, adjective, dan noun, angka 1–100 dalam Bahasa Inggris, serta Verb 2 (past verb).

Penerapan kombinasi pendekatan Teacher-Centered Learning dan Student-Centered Learning yang dipadukan dengan permainan edukatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Pendekatan tersebut mendorong partisipasi siswa selama proses pembelajaran sekaligus membantu mereka memahami materi dasar Bahasa Inggris dengan lebih baik melalui kegiatan yang melibatkan interaksi langsung dan praktik sederhana.

Selain memberikan manfaat bagi peserta didik, kegiatan ini juga menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan kompetensi pedagogik yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, program pengajaran Bahasa Inggris dalam kegiatan KKN dapat menjadi salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran sekaligus memperkuat peran mahasiswa sebagai calon pendidik yang mampu

memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti. (2019). *Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 12(2), 117–134.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching* (5th ed.). Pearson Education.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Pearson Longman.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Kemendikbudristek.
- Nunan, D. (2004). *Task-based language teaching*. Cambridge University Press.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.