



USING FUN LEARNING TO HELP JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IMPROVE THEIR ENGLISH VOCABULARY AND SPEAKING SKILLS

Della Ferlinda Lafau¹, Elisabeth Simamora², Aditya Esrika Br. Maha³

Universitas Katolik Santo Thomas

ferlinlafau24@gmail.com¹, elisabethsimamora19gmail.com², adityaesrika8@gmail.com³

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Inggris pada tingkat SMP sering kali dihadapkan pada tantangan rendahnya penguasaan kosakata dan kemampuan berbicara siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan vocabulary dan speaking siswa melalui pendekatan fun learning yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Kegiatan dilaksanakan selama dua hari (6–7 Juni 2025) di Desa Mangan Molih, Kecamatan Tanah Pinem, Kabupaten Dairi. Metode pelaksanaan melibatkan ice breaking, permainan edukatif, latihan menulis, dialog berpasangan, dan kuis reflektif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan minat belajar, keberanian berbicara, dan pemahaman kosakata secara signifikan. Siswa mampu menyebutkan 15 kosakata dengan tepat, menulis kalimat aktivitas harian, serta memahami bagian tubuh dalam Bahasa Inggris. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa tampak antusias. Pendekatan fun learning terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa SMP serta mendorong mereka untuk aktif, percaya diri, dan menikmati proses pembelajaran.

Kata Kunci: fun learning, vocabulary, speaking, siswa SMP, pengabdian masyarakat



Pendahuluan

Bahasa Inggris adalah salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di tingkat pendidikan, baik pendidikan tingkat dasar hingga menengah (Yolanda & Hadi, 2019). Namun, pada kenyataannya, banyak siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang masih mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata (vocabulary) dan keterampilan berbicara (speaking) dalam bahasa Inggris. Kesulitan ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain metode pembelajaran yang monoton, rendahnya minat belajar siswa, serta kurangnya kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara secara aktif di dalam kelas. Berdasarkan hasil observasi awal di Desa Mangan Molih Kec. Tanah Pinem, Kab. Dairi dalam tingkat siswa SMP ditemukan bahwa sebagian besar siswa merasa kurang percaya diri ketika diminta untuk berbicara dalam bahasa Inggris. Kepercayaan diri merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang yang artinya kesempurnaan komunikasi atau speaking performance bergantung pada faktor yang sangat dipengaruhi oleh rasa percaya diri (Permatasari et al., 2024).

Hal ini diperparah dengan penguasaan kosakata yang terbatas, sehingga siswa kesulitan dalam menyusun kalimat atau mengungkapkan gagasan secara lisan. Kosakata merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Inggris yang tidak dapat dipisahkan dari aspek lainnya. Siswa harus mengetahui kosakata untuk mengembangkan keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Nisa'Sirait & Daulay, 2024). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan bahasa Inggris siswa, khususnya dalam hal kosakata dan speaking. Salah satu pendekatan yang diyakini efektif adalah fun learning, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan, aktivitas kreatif, dan interaksi sosial dalam proses belajar. Membahas masalah pembelajaran yang menyenangkan itu sangat dibutuhkan dalam proses belajar khususnya pada pendidikan bahasa Inggris maka fun learning yaitu cara belajar yang menyenangkan bagi siswa dan berpusat pada kondisi psikologis dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar (Kartini & Kareviati, 2021).

Metode ini tidak hanya dapat meningkatkan antusiasme siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih rileks dan menyenangkan. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim pelaksana berupaya menerapkan fun learning sebagai strategi pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SMP di Desa Mangan Molih Kec. Tanah Pinem, Kab. Dairi, dengan harapan dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan berbicara siswa secara signifikan. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris dalam tingkat siswa SMP, sekaligus mendukung program penguatan literasi bahasa asing bagi generasi muda. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mempererat kerja sama antara perguruan tinggi dan sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan melalui program-program pengabdian yang aplikatif dan berkelanjutan.

Metode Pelaksanaan

Waktu Dan Tempat



Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 06 dan 07 Juni 2025 di Desa Mangan Molih, Kecamatan Tanah Pinem, Kabupaten Dairi, Sumatera Utara.

Koordinasi Internal

Koordinasi internal diawali dengan kegiatan berdiskusi dengan tim atau teman kelompok mengenai tata cara dan pembagian tugas masing-masing serta menyusun rundown kegiatan dan persiapan media pembelajaran agar kegiatan ini bisa berjalan dengan tersistematis dan penuh persiapan. Selanjutnya tim kelompok 7 melakukan komunikasi dengan perangkat Desa Mangan Molih Kec. Tanah Pinem, Kab. Dairi untuk menjelaskan rencana kegiatan yang akan dilakukan kelompok di Desa Mangan Molih dan membangun Kerjasama serta memastikan kesiapan semua pihak.

Gambar 1. Foto Bersama Perangkat Desa Mangan Molih



Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat oleh Kelompok 7 dilaksanakan selama dua hari, yaitu pada tanggal 06 dan 07 Juni 2025, bertempat di Desa Mangan Molih, Kecamatan Tanah Pinem, Kabupaten Dairi, Sumatera Utara. Program ini membuat siswa-siswi tingkat SMP dengan fokus utama meningkatkan penguasaan kosakata dan keterampilan berbicara Bahasa Inggris melalui pendekatan yang menyenangkan dan melibatkan aktivitas langsung.

Hari Pertama (06 Juni 2025) – Materi: Daily Activities

Kegiatan dimulai dengan pengenalan, sapaan, doa bersama, dan pencatatan kehadiran siswa pada pertemuan pertama ini. Untuk menciptakan suasana yang akrab dan



menyenangkan, Pengajar menyisipkan lagu sapaan serta memperkenalkan diri kepada siswa. Ice breaking dilakukan dengan mengajak siswa menyebutkan 3 benda yang ada di tas/ ransel mereka dalam Bahasa Inggris, sambil memperagakan atau menunjukkannya secara langsung untuk mengetahui seberapa paham dan mengerti siswa pada kosakata mereka terutama pada Bahasa Inggris Sesi selanjutnya adalah review kosakata yang berkaitan dengan aktivitas harian, benda-benda sekolah, dan hobi. Media yang digunakan berupa flashcard dan gambar dalam slide. Siswa diajak bermain kuis “Guess the Word”, di mana mereka menebak dan mengucapkan kosakata bersama-sama.

Setelah itu, siswa menuliskan aktivitas harian masing-masing di selembaar kertas, sebagai latihan menulis dan penguatan terhadap kosakata yang baru dipelajari. Kegiatan utama dilanjutkan dengan permainan interaktif “Vocabulary Relay”, yaitu perlombaan dalam kelompok kecil untuk mencari kata yang sesuai dari gambar yang ditempel di dinding kelas. Menjelang akhir sesi, dilakukan ice breaking tambahan untuk menyegarkan kembali suasana. Penutup kegiatan hari pertama dilakukan dengan tanya jawab reflektif, di mana pengajar menanyakan kembali kosakata yang sudah dipelajari, dan dua siswa yang berhasil menyebutkan 15 kosakata mendapatkan hadiah sebagai bentuk apresiasi. Setiap siswa juga diberikan snack dan minuman sebagai penutup kegiatan.

Hari Kedua (07 Juni 2025) – Materi: Part of Body

Kegiatan hari kedua diawali dengan sapaan, nyanyian “Kepala, Pundak, Lutut, Kaki”, doa bersama, dan pencatatan kehadiran. Ice breaking ini bertujuan membangun kembali semangat belajar siswa di hari kedua. Selanjutnya, guru memperkenalkan kosakata bagian tubuh manusia melalui gambar besar/poster. Siswa diminta mengucapkan kosakata bersama dan menunjuk bagian tubuh masing-masing, misalnya: head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, hands, feet, dan lainnya. Setelah pengucapan kosakata, siswa dipasangkan dan melakukan sesi tanya jawab sederhana:

A: “What is this?”

B: “That is your nose.”

Kegiatan berlanjut dengan Fun Learning Games, yaitu siswa diminta untuk mencocokkan nama-nama bagian tubuh yang telah diacak, baik dalam bentuk kartu kata maupun potongan huruf, kemudian menempelkannya ke bagian gambar tubuh yang sesuai. Permainan ini dilakukan secara berkelompok, bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kosakata serta kerja sama tim antar siswa.

Pada sesi penutup hari kedua, pengajar menuliskan kembali 15 kosakata bagian tubuh di papan tulis, antara lain:

1. Head



2. Eyes
3. Ears
4. Nose
5. Mouth
6. Neck
7. Shoulders
8. Arms
9. Hands,
10. Fingers,
11. Legs
12. Knee
13. Feet
14. Toes
15. Stomach

Siswa diminta:

1. Mencatat semua kosakata tersebut ke dalam buku masing-masing.
2. Menghafal kosakata yang sudah dicatat dalam waktu sekitar 10 menit.
3. Setelah waktu selesai, secara bergiliran siswa dipanggil maju ke depan kelas untuk menyebutkan 15 kosakata tersebut satu per satu secara lisan.

Kegiatan ini bertujuan untuk:

1. Menguji pemahaman dan daya ingat siswa terhadap kosakata yang telah diajarkan.
2. Melatih siswa untuk berbicara dengan percaya diri di depan kelas.
3. Memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk mengevaluasi diri secara langsung.

Siswa yang mampu menyebutkan dengan benar dan lancar mendapatkan apresiasi dan hadiah dari pengajar. Kegiatan ini menjadi cara efektif untuk mengukur pencapaian siswa serta menumbuhkan keberanian mereka dalam berbicara Bahasa Inggris. Kegiatan diakhiri dengan pujian, motivasi dari pengajar, dan pesan penutup agar siswa terus belajar dan berani menggunakan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari.

Rundown Kegiatan Hari Pertama – 06 Juni 2025 (Materi: Daily Activities)

Waktu	Kegiatan	Deskripsi
0–10 Menit	Ice Breaking & Review Kosakata	Permainan sebutkan 3 benda dalam tas dengan Bahasa Inggris. Review kosakata melalui gambar (daily activities, school objects, hobbies).
10–25 Menit	Menulis Daily Activity	Siswa menulis kegiatan sehari-hari masing-masing di kertas lalu dikumpulkan.



25–40 Menit	Game Vocabulary Relay	3 kelompok siswa berlomba mencocokkan kata dan gambar dalam permainan 'Find the Word'.
40–50 Menit	Ice Breaking	Selingan aktivitas menyenangkan untuk menjaga antusiasme siswa.
50–60 Menit	Review dan Penutup	Review kosakata yang sudah dipelajari. 2 siswa menyebutkan 15 kosakata dan diberi hadiah. Kritik dan saran ditampung.

Rundown Kegiatan Hari Kedua – 07 Juni 2025 (Materi: Part of Body)

Waktu	Kegiatan	Deskripsi
0–10 Menit	Ice Breaking & Apersepsi	Lagu interaktif 'Kepala, Pundak, Lutut, Kaki' untuk membuka materi dengan semangat.
10–25 Menit	Pengenalan Kosakata & Latihan	Gunakan gambar/poster, siswa menirukan kalimat dan menunjuk bagian tubuh. Latihan tanya jawab berpasangan.
25–40 Menit	Fun Learning Games	Siswa secara individu diminta untuk melengkapi / mencocokkan nama-nama bagian tubuh yang sudah di acak untuk meningkatkan pemahaman siswa.
40–55 Menit	Latihan Menulis & Speaking	Siswa menyalin contoh kosakata organ tubuh dalam dua bahasa serta fungsinya, lalu membacakan.
55–60 Menit	Review & Penutup	Tanya jawab refleksi materi. Siswa diminta mendeskripsikan diri (maksimal 5 kalimat). 2 siswa terbaik mendapat hadiah.

Gambar 2. Foto surat izin Universitas Katolik Santo. Thomas Medan



Gambar 3. Foto surat izin Desa Mangan Molih

UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Setia Budi No. 479 - F. Torong Surt - Medan 20132
☎ (061) 8210161 (4 Lines), ☎ (061) 8213189, ✉ 061844993370
info@ukst.ac.id, website: www.ukst.ac.id

Nomor : 2327 / FKIP-UKS / A. 40 / 06 / 2025
Lamp : 1
Tanggal : 04 Juni 2025
Pengabdian Masyarakat

Kepada Yth
Bapak/Ibu Kepala Desa Mangan Molih
Kec. Tanah Pinem
Kab. Dairi

Dengan Hormat, Dalam rangka meningkatkan wawasan mahasiswa secara empiris (lapangan) Bersama ini kami mohon untuk mengizinkan mahasiswa melakukan Pengabdian Masyarakat di Desa Mangan Molih yang Bapak/Ibu Pimpin, dalam menyelesaikan tugas :

Mata Kuliah : Public Relation
Dosen Pengampu : Fiber Y.A Ginting, M.Pd

Mahasiswa yang melaksanakan Pengabdian Masyarakat :

No	NPM	Nama Mahasiswa	Program Studi
1	230930007	Della Ferlinda Lafau	Pendid. Bahasa Inggris
2	230930005	Elisabeth Simamora	Pendid. Bahasa Inggris
3	230930008	Aditya Esrika Br Maha	Pendid. Bahasa Inggris

Sehubungan dengan hal ini, Bapak/Ibu Kepala Desa Mangan Molih berkenan memberikan izin kepada mahasiswa yang di malar dari Tgl : 06-07 Juni 2025.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih.

Quelan,
Regenerasi S.Pd, M.Pd

PEMERINTAH KABUPATEN DAIRI
KECAMATAN TANAH PINEM
KEPALA DESA MANGAN MOLIH
KODE POS 22253

SURAT KETERANGAN
Nomor: 140 / 11 / KD / 2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :
Nama : RASKAMI GINTING
Jabatan : KEPALA DESA MANGAN MOLIH

Berdasarkan surat pengantar melaksanakan permohonan Pengabdian pada Masyarakat Nomor 2327 / FKIP - UKS / A. 40 / 06 / 2025 pada tanggal 06 - 07 Juni 2025, hal permohonan Pengabdian pada Masyarakat di Desa Mangan Molih Kecamatan Tanah Pinem Kabupaten Dairi Sumatera Utara. Atas nama mahasiswa sebagaimana tercantum dibawah ini, dengan ini kami Pemerintah Desa Mangan Molih menerangkan bahwa :

Nama : Elisabeth Simamora (230930005)
: Della Ferlinda Lafau (230930007)
: Aditya Esrika Br Maha (230930008)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Mata Kuliah : Public Relation

Benar telah melaksanakan Permohonan Pengabdian pada Masyarakat di Desa Mangan Molih Kecamatan Tanah Pinem Kabupaten Dairi Sumatera Utara.

Demikian surat keterangan ini kami perbuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mangan Molih, 07 Juni 2025
KEPALA DESA MANGAN MOLIH
RASKAMI GINTING

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Kelompok 7 yang terdiri dari Della Ferlinda Lafau, Elisabeth Simamora, dan Aditya Esrika, dilaksanakan pada tanggal 06 dan 07 Juni 2025 di Desa Mangan Molih, Kecamatan Tanah Pinem, Kabupaten Dairi, Sumatera Utara. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata (vocabulary) dan kemampuan berbicara (speaking skills) siswa SMP dengan menggunakan pendekatan Fun learning. Fun learning dipilih karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi kegiatan, terlihat bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris, tetapi juga mendorong mereka untuk berani berbicara dan mencoba menyusun kalimat menggunakan kosakata yang telah dipelajari.

Hari Pertama – 06 Juni 2025

Materi: Daily Activity

Kegiatan dimulai dengan ice breaking sederhana, yaitu siswa diminta menyebutkan tiga benda dalam tas mereka dalam Bahasa Inggris. Suasana kelas langsung terasa hangat dan menyenangkan. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, saling berebut menjawab, dan tertawa lepas ketika teman-temannya menyebutkan kata seperti book, pen, dan pencil. Setelah itu, tim pengajar melakukan review kosakata dengan menampilkan gambar aktivitas harian dan gambar hobi (seperti menyapu, tidur, bermain bola, membaca buku, dan sebagainya). Siswa diminta menebak dan menyebutkan kosakata sesuai gambar yang



ditampilkan. Media visual yang digunakan sangat efektif dalam membantu siswa memahami makna kata dan mengingatnya lebih lama.

Gambar 4. Materi Daily activity dan hobi untuk menambah kosa kata baru siswa dengan menggunakan media contoh gambar



Pada sesi berikutnya, siswa diminta menulis kegiatan harian (daily activity) masing-masing di atas kertas. Beberapa hasil tulisan menunjukkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat sederhana seperti:

“I wake up at six o’clock. I brush my teeth and go to school. After school, I play football.”

Gambar 5. Salah satu hasil tugas individu siswa untuk menuli ;Daily activity’ mereka masing-masing



No. _____ Date _____

Nama : Tania Sisilia brsinaka
KIS : 8 SMP
My daily Life

Pada Pagi hari Saya bangun Tidur Jam 06.00
Setelah bangun Saya Membersihkan Kamar
dan lanjut Mandi Setelah mandi Saya siap
dan lanjut makan Setelah makan Saya
Menyiapkan Pekerjaan rumah Setelah siap saya
bermain hape dan di Malam hari Saya mandi
dan ~~mandi~~ Setelah mandi Saya makan dan
Setelah mkn Saya main Gem dan Tertidur.
Bye bye

In The morning I wake up at
06.00 After waking up I clean
The room and then Take a
Shower after Taking a shower I
Got ready and then eat after
Eating I Prepare my homework
after getting ready I Play hape
and In The evening I take a
Shower after Eating I Play
Games And Fall asleep
Thank you

Work hard, be kind and amazing things will happen

Meskipun masih ada kesalahan kecil dalam grammar, hasil tulisan tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah mampu menyusun gagasan mereka dalam bentuk kalimat bahasa Inggris yang komunikatif. Ini merupakan indikator awal bahwa pembelajaran fun learning membantu siswa mengingat dan menggunakan kosakata dalam konteks yang nyata. Selanjutnya, siswa mengikuti permainan "Vocabulary Relay". Mereka dibagi dalam tiga kelompok kecil dan diminta mencocokkan gambar aktivitas dengan kata yang sesuai. Kata dan gambar ditempel di papan tulis, dan setiap kelompok bergiliran mencari pasangan yang benar. Suasana kelas menjadi sangat aktif dan kompetitif dalam suasana yang sehat. Kegiatan ini membangun kerja sama tim, semangat belajar, dan memperkuat daya ingat terhadap kosakata.

Gambar 5. Partisipasi Siswa dalam Menyusun kosakata dengan teman kelompok





Sebelum sesi berakhir, dilakukan tanya jawab reflektif. Dua siswa yang mampu menyebutkan 15 kosakata yang telah dipelajari dengan baik mendapatkan hadiah kecil sebagai bentuk apresiasi. Kegiatan ditutup dengan pemberian snack dan minuman ringan kepada seluruh siswa. Hal ini menjadi bentuk perhatian dari tim pengabdian sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih bersahabat dan menyenangkan. Banyak siswa yang menyatakan bahwa mereka senang belajar dengan cara ini dan berharap bisa dilanjutkan di pertemuan berikutnya.

Gambar 6. 2 siswa yang berhasil cepat menyebutkan 15 kosa kata dalam Bahasa Inggris



Hari Kedua – 07 Juni 2025

Materi: Part of Body

Hari kedua dimulai dengan lagu “Head, Shoulders, Knees, and Toes” sebagai ice breaking. Lagu ini tidak hanya menyegarkan suasana pagi, tetapi juga menjadi sarana efektif untuk memperkenalkan bagian-bagian tubuh dalam Bahasa Inggris. Siswa mengikuti lagu sambil menunjuk bagian tubuh mereka masing-masing, menciptakan keterlibatan fisik dan emosional yang membuat kosakata mudah diingat. Dan pengajar memberikan contoh media gambar pada siswa agar lebih mudah dipahami.

Gambar 7. Materi siswa untuk bahan ajar ‘Part of Body’ menggunakan media Gambar



Part of Body (Bagian-Bagian Tubuh)

Say the words - Ask your teacher how to pronounce!



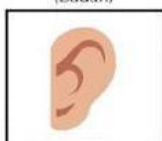
Body
(Badan)



Head
(Kepala)



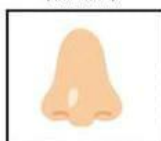
Hair
(Rambut)



Ear
(Telinga)



Eye
(Mata)



Nose
(Hidung)



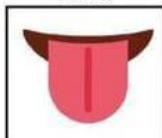
Mouth
(Mulut)



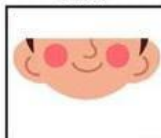
Lip
(Bibir)



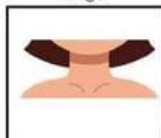
Teeth
(Gigi)



Tongue
(Lidah)



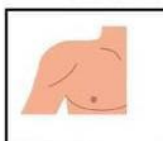
Cheek
(Pipi)



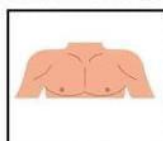
Neck
(Leher)

Part of Body (Bagian-Bagian Tubuh)

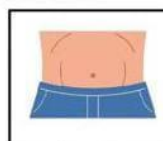
Say the words - Ask your teacher how to pronounce!



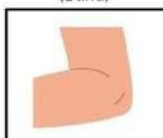
Shoulders
(Bahu)



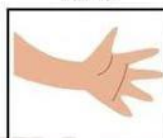
Chest
(Dada)



Stomach
(Perut)



Arm
(Lengan)



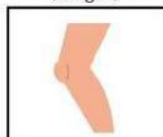
Hand
(Tangan)



Finger
(Jari)



Nail
(Kuku)



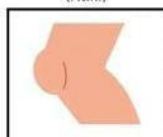
Legs
(Kaki)



Foot
(Kaki)



Toes
(Jari Kaki)



Knee
(Lutut)



Chin
(Dagu)



Setelah itu, pengajar memperkenalkan kosakata bagian tubuh melalui poster besar dan visual tubuh manusia. Siswa menirukan pelafalan kata satu per satu dan menunjuk ke bagian tubuh masing-masing. Kosakata yang diajarkan hari itu meliputi:

1. head
2. eyes
3. ears
4. nose
5. mouth
6. neck
7. shoulders
8. arms
9. hands
10. fingers
11. legs
12. knees
13. feet
14. toes
15. stomach

Setelah pengenalan kosakata, siswa dilatih berbicara melalui latihan dialog berpasangan. Dialog dibuat lebih kontekstual dan bervariasi. Misalnya:

- A: "Which part do you use to hear?"
B: "I use my ears."
A: "Where is your stomach?"
B: "Here it is." (sambil menunjuk)
A: "Do you have ten fingers?"
B: "Yes, I do."

Dialog ini membantu siswa untuk menggunakan bahasa dalam konteks nyata, memperkuat pemahaman, dan meningkatkan keberanian mereka berbicara di depan teman-teman.

Fun Learning Games – (Tugas Individu)

Sesi utama pada hari kedua adalah kegiatan fun learning games dalam bentuk tugas individu. Setiap siswa diberikan:

1. Gambar tubuh manusia kosong
2. Potongan kata acak (kosakata bagian tubuh dalam Bahasa Inggris)
3. Gambar memiliki tanda panah menuju bagian tubuh tertentu

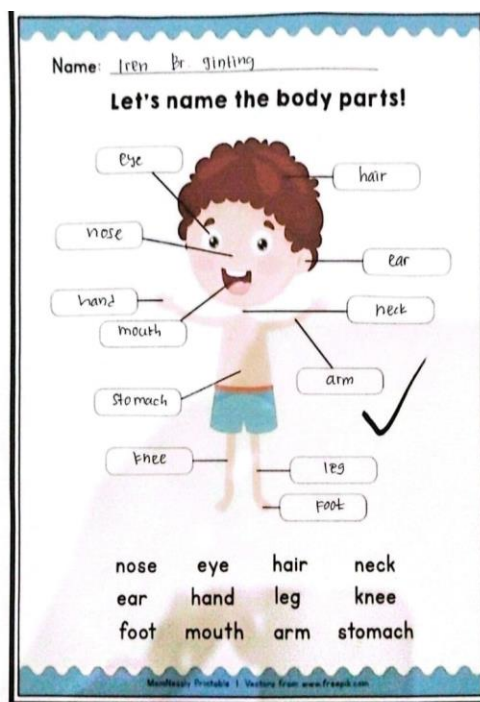
Tugas siswa adalah mencocokkan kata dengan bagian tubuh yang sesuai berdasarkan arah panah. Tanpa bantuan kartu kosakata, siswa benar-benar diminta berpikir dan mengingat pelajaran yang telah disampaikan. Kegiatan ini bertujuan:



1. Mengukur pemahaman mandiri siswa
2. Memperkuat koneksi visual dan verbal
3. Melatih fokus dan konsentrasi
4. Memberi ruang eksplorasi pribadi terhadap materi yang telah diajarkan

Respon siswa sangat positif. Mereka menyelesaikan tugas dengan antusias dan sebagian besar berhasil mencocokkan kosakata dengan tepat. Hal ini menunjukkan keberhasilan pendekatan fun learning dalam menyampaikan materi secara efektif.

Gambar 9. Dokumentasi salah satu siswa yang berhasil menyelesaikan dengan sangat tepat dan benar yang sangat sesuai



Sesi Penutup dan Evaluasi Akhir

Sebelum kegiatan ditutup, pengajar menuliskan kembali 15 kosakata bagian tubuh di papan tulis, dan siswa diminta:

1. Mencatat seluruh kosakata ke dalam buku yang telah disediakan oleh tim Kelompok 7
2. Menghafal kosakata selama 10 menit
3. Maju satu per satu ke depan untuk menyebutkan semua kosakata tersebut secara lisan

Siswa yang mampu menyebutkan semua kosakata dengan benar diberikan hadiah apresiasi. Semua siswa sangat bersemangat dan menunjukkan antusiasme yang luar biasa. Di akhir kegiatan, setiap siswa diberikan buku dan pulpen secara gratis sebagai bentuk dukungan belajar dari tim. Mereka menyampaikan rasa senang dan bangga bisa belajar Bahasa Inggris dengan cara yang baru dan menyenangkan.



Pembahasan Umum

Hasil dari dua hari kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan fun learning:

1. Efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif
2. Meningkatkan penguasaan kosakata secara signifikan
3. Membangun rasa percaya diri siswa untuk berbicara dalam Bahasa Inggris
4. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, penuh semangat, dan menyenangkan

Siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang mendalam. Kegiatan seperti ice breaking, game edukatif, latihan berbicara, dan penulisan mandiri menjadikan Bahasa Inggris terasa lebih mudah, dekat, dan tidak menakutkan. Peran Kelompok 7 sangat besar dalam mendesain, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan. Kreativitas, kekompakan, dan kepedulian mereka terhadap siswa menjadikan kegiatan ini berjalan sukses dan memberikan dampak positif yang nyata.

Tabel Daftar Hadir dan Pertemuan 1 - Pertemuan 2

Pertemuan 1 - Jumat, 06 Juni 2025

No.	Nama Siswa	Kehadiran
1	Tania Sisilia Br. Sinaga	✓
2	Misea Br. Silalahi	✓
3	Kanisa Jeis Br. Simanjorang	✓
4	Martalina Br. Tarigan	✓
5	Iren Br. Ginting	✓
6	Sri Nomiya Br. Sembiring	✓
7	Ocha Br. Sembiring	✓
8	Regina Tesalonika Br. Kacaribu	✓
9	Kayla Zevanya Br. Sinulingga	✓
10	Camella Br. Sembiring	✓
11	Aryemon Maha	✓
12	Geo Ginting	✓



Pertemuan 2 - Sabtu, 07 Juni 2025

No.	Nama Siswa	Kehadiran
1	Ocha Lina Br. Sembiring	✓
2	Sri Nomiya Br. Sembiring	✓
3	Kanisa Jeis Br. Simanjorang	✓
4	Mispa Br. Silalahi	✓
5	Yensi Br. Tarigan	✓
6	Kayla Zevanya Br. Sinulingga	✓
7	Tania Sisilia Br. Sinaga	✓
8	Camellia Br. Sembiring	✓
9	Regina Tesalonika Br. Kacaribu	✓
10	Iren Br. Ginting	✓

Foto bersama Pertemuan 1 (Jumat, 06-Juni - 2025)



Foto bersama Pertemuan 2 (Sabtu, 07 -Juni -2025)



Foto Pembagian Bingkisan sebagai Tanda Terimakasih



KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Desa Mangan Molih membuktikan bahwa pendekatan fun learning sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa SMP. Melalui metode yang interaktif dan menyenangkan, siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal penguasaan kosakata dan keberanian berbicara. Kegiatan seperti permainan edukatif, latihan berbicara, dan evaluasi reflektif mampu menciptakan suasana belajar yang positif dan kondusif. Oleh karena itu, pendekatan ini direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan efektif di tingkat pendidikan dasar dan menengah.



UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Katolik Santo Thomas Medan atas dukungan izin dan fasilitas yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Perangkat Desa Mangan Molih, Kecamatan Tanah Pinem, Kabupaten Dairi, atas sambutan dan kerja samanya selama kegiatan berlangsung. Tidak lupa, apresiasi yang tinggi diberikan kepada para siswa yang telah berpartisipasi aktif serta seluruh tim Kelompok 7 yang telah bekerja keras demi kelancaran kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Kartini, I., & Kareviati, E. (2021). The students' responses toward the implementation of pictictionary game in teaching vocabulary to the seventh-grade students in one of junior high school in In ... (*Professional Journal of English* pdfs.semanticscholar.org. <https://pdfs.semanticscholar.org/4af8/7d3ff438e2f612ec88ee57fd9b3f7bc9564e.pdf>
- Nisa'Sirait, R. N. M., & Daulay, E. (2024). Junior High School Students' Perception of the Using Fun Easy Learn Application in Vocabulary Learning. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 7(1), 27. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v7i1.22331>
- Permatasari, S., Failasofah, F., & Volya, D. (2024). Students' Self-Confidence And Their Speaking Performance During Online Learning. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(2), 483. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i2.694>
- Yolanda, D., & Hadi, M. S. (2019). Using puppet games in teaching speaking for tenth graders of senior high school. *English Language in Focus (ELIF)*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/ELIF/article/view/4824/0>