

Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar di Desa Kuwum, Kabupaten Badung

^{1*} Ni Nyoman Arini, ² Ni Putu Yunik Anggreni, ³ Virgia Ratna Devi, ⁴ I Dewa Ayu Riskya Jayanti Kumala Dewi, ⁵ Ni Made Yulia Chrisanti, ⁶ I Putu Ardimahada, ⁷ Ida Bagus Gede Bayu Krisna Atmaja, ⁸ Kadek Erna Parniti, ⁹ Ni Putu Intan Supradnyani, ¹⁰ I Putu Wahyu Adi Ananta, ¹¹ I Made Rudi Hadi Swarna

Fakultas Bisnis dan Pariwisata, Universitas Triatma Mulya, Badung Bali¹⁻¹¹

*Email: arin.arini10@yahoo.co.id

Naskah Masuk: 30 Juni 2024 Direvisi: 14 Agustus 2024 Diterima: 2 September 2024

ABSTRAK

Meningkatkan minat belajar bahasa Inggris di kalangan siswa sekolah dasar sangat penting untuk mendukung pertumbuhan pariwisata di Desa Kuwum. Metode pembelajaran inovatif yang diterapkan untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam belajar bahasa Inggris mencakup belajar sambil bermain atau permainan edukatif, membuat mading, membuat prakarya tempat pensil, prakarya celengan, prakarya pigura foto, kegiatan mewarnai, dan menyusun *puzzle*. Salah satu tantangan terbesar dalam mengajar bahasa Inggris kepada siswa sekolah dasar adalah menjaga siswa tetap terlibat dan termotivasi. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi, minat siswa dalam belajar bahasa Inggris, dan mengembangkan model pembelajaran inovatif. Metode dalam kegiatan ini mencakup pembelajaran sambil bermain, pembuatan mading, prakarya seperti tempat pensil, celengan, dan pigura foto, kegiatan mewarnai, serta menyusun *puzzle*. Hasil yang diperoleh selama kegiatan mengajar adalah siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar bahasa Inggris, siswa menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan barang bekas, dan mampu bekerja sama dengan teman-temannya dalam menyusun *puzzle*. Kegiatan pembelajaran inovatif ini mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris di SD Desa Kuwum. Tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Universitas Triatma Mulya telah menerapkan metode pengajaran yang interaktif dan menarik, menyediakan lingkungan belajar yang kondusif, dan menyesuaikan pembelajaran dengan minat dan kebutuhan siswa.

Kata Kunci: inovatif, motivasi belajar, bahasa Inggris

ABSTRACT

Increasing interest in learning English among primary school students is essential to support the growth of tourism in Kuwum Village. Innovative learning methods applied to increase students' interest and ability in learning English include learning while playing or educational games, making mading, making pencil case crafts, piggy bank crafts, photo frame crafts, coloring activities, and putting together puzzles. One of the biggest challenges in teaching English to elementary school students is keeping students engaged and motivated. This activity aims to increase literacy, students' interest in learning English, and develop innovative learning models. The results obtained during the

teaching activities are that students become more active and motivated in learning English, students become more creative in utilizing used goods, and are able to cooperate with their friends in putting together puzzles. This innovative learning activity is able to increase students' motivation in learning English at SD Desa Kuwum. The Triatma Mulya University Thematic Community Service (KKN) team has implemented interactive and interesting teaching methods, providing a conducive learning environment, and adapting learning to students' interests and needs.

Keywords: *innovative, motivated learning, english*

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Inggris saat ini semakin menjadi kebutuhan penting. Bahasa Inggris tidak hanya digunakan sebagai bahasa internasional, tetapi juga merupakan keterampilan yang sangat diperlukan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan dan pekerjaan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris sejak usia dini sangatlah penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan kedepannya dan dapat memberikan banyak keuntungan. Anak-anak yang mulai belajar bahasa Inggris sejak kecil cenderung lebih mudah menyerap dan menguasai bahasa Inggris. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu yang dipengaruhi oleh interaksi antara individu tersebut dan lingkungannya (Burton, 2014). Salah satu program kerja yang menjadi sasaran dalam KKN di Desa Kuwum adalah program kerja mengajar Sekolah Dasar (SD). Mengajar adalah aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya, sehingga menciptakan kesempatan bagi siswa untuk melakukan proses belajar secara efektif (Hamalik, 2014). Mengajar dimaknai sebagai penyerahan kebudayaan berupa pengetahuan, pengalaman, dan kecakapan kepada siswa (Kunandar, 2007). Berdasarkan pengertian mengajar, dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa.

Kegiatan program mengajar ini dilakukan di SD yang berada di Desa Kuwum. Kegiatan mengajar di sekolah dasar se-Desa Kuwum mencakup pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, seperti permainan edukatif dan kegiatan interaktif, diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Permainan edukatif atau *educative games* sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk memberikan pembelajaran dan mengkombinasikannya dengan permainan yang bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar (Zulfa et al., 2021). Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial, dan rasa percaya diri siswa. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan literasi, minat anak terhadap bahasa Inggris, dan mengembangkan model pembelajaran inovatif. Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini diharapkan dapat dapat bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan,

meningkatkan kreativitas, serta mendorong siswa untuk mencintai bahasa Inggris sejak usia dini.

Program mengajar di Sekolah Dasar (SD) memberikan pengalaman baru bagi tim KKN. Tim KKN dapat berbagi pengetahuan dan keterampilan kepada anak-anak SD melalui kegiatan belajar yang inovatif, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini membuat siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Usia anak-anak antara 3–12 tahun merupakan usi emas atau periode kritis (*golden age or critical periode*) untuk belajar apa saja, karena pikirannya masih fleksibel untuk menerima dan memahami berbagai informasi (Ratminingsih et al., 2023). Salah satu tantangan terbesar dalam mengajar bahasa Inggris kepada siswa sekolah dasar adalah menjaga siswa tetap terlibat dan termotivasi. Untuk mengatasi tantangan tersebut, program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Triatma Mulya yang dilaksanakan di Desa Kuwum memfokuskan pada pengabdian masyarakat dengan mengembangkan pembelajaran inovatif. Tim KKN yang terlibat mengajarkan bahasa Inggris kepada siswa Sekolah Dasar (SD) melalui metode interaktif dan menarik, untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Bahasa Inggris masih asing bagi anak-anak, sehingga proses pembelajarannya harus dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan (Novitasari et al., 2019). Kegiatan ini memungkinkan siswa untuk menerapkan apa yang telah dipelajari secara praktis dan bermakna, yang membantu memperdalam pemahaman siswa mengenai bahasa Inggris. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong siswa untuk memperkuat *team work* atau kerja kelompok di dalam kelas, meningkatkan keterampilan sosial, kreativitas, dan rasa kebersamaan siswa. Siswa tentunya sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh Tim KKN Universitas Triatma Mulya. Hal ini juga membuat siswa berani menggunakan bahasa Inggris di lingkungannya sejak dini. Pembelajaran dalam bentuk pemberian *reward* juga memiliki peranan penting dalam menumbuhkan semangat belajar anak. Anak yang memiliki motivasi kuat akan memiliki energi lebih untuk belajar. Namun, anak yang memiliki intelegensia yang cukup tinggi bisa saja gagal jika kurang motivasi (Kurniati & Watini, 2022). Dalam kegiatan ini, anak-anak di SD se-Desa Kuwum diberikan *reward* berupa hadiah sebagai bentuk apresiasi dalam berbagai perlombaan yang diikuti oleh seluruh siswa, seperti mewarnai dan membuat prakarya.

RUMUSAN MASALAH

Kemampuan berbahasa Inggris menjadi salah satu keterampilan penting yang dapat membuka berbagai peluang bagi masa depan siswa. Minat dan kemampuan siswa sekolah dasar di Desa Kuwum dalam mempelajari bahasa Inggris masih kurang optimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan penggunaan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari, kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar, dan kurangnya motivasi belajar. Dalam konteks ini, pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) dari Universitas Triatma Mulya bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan melibatkan mahasiswa dan dosen dalam merancang dan melaksanakan program-program inovatif. Program ini

berfokus pada upaya untuk meningkatkan minat dan kemampuan bahasa Inggris siswa sekolah dasar di Desa Kuwum melalui pendekatan-pendekatan kreatif. Berdasarkan permasalahan tersebut, dirumuskan pertanyaan mengenai bagaimana pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Triatma Mulya dalam membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris?

METODE

Kegiatan mengajar bahasa Inggris dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1, Sekolah Dasar Negeri 2, dan Sekolah Dasar Negeri 3 di Desa Kuwum yang terletak di Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Dalam program pembelajaran inovatif ini, tim KKN menerapkan metode pengajaran yang interaktif dan menarik, sehingga menjaga siswa tetap terlibat dan termotivasi. Metode dalam kegiatan ini mencakup pembelajaran sambil bermain, pembuatan mading, prakarya seperti tempat pensil, celengan, dan pigura foto, kegiatan mewarnai, serta menyusun *puzzle*. Pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan media permainan daripada hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini dikarenakan siswa cenderung lebih menyukai permainan (Krisnawan, 2015). Kegiatan ini mendapatkan antusiasme tinggi dari siswa dalam berbahasa Inggris, sehingga siswa terbiasa dan berani menggunakan bahasa Inggris sejak dini. Selain itu, program ini juga memberikan pendidikan tentang pengelolaan barang bekas melalui hasil kerajinan tangan. Kegiatan mewarnai juga berperan dalam meningkatkan kreativitas siswa serta mengajarkan siswa berinovasi dalam proses belajar. Pihak sekolah merasa terbantu dengan kehadiran tambahan tenaga pendidik dari tim KKN Universitas Triatma Mulya. Program ini memberikan pola pengajaran yang sederhana, efektif, dan menyenangkan bagi siswa, selain pengajaran materi yang sudah ada.

PEMBAHASAN

Program mengajar bahasa Inggris dalam kegiatan KKN di Desa Kuwum tidak hanya sekadar berbagi pengetahuan kepada siswa, tetapi juga bertujuan untuk menumbuhkan minat siswa terhadap bahasa Inggris. Salah satu strategi efektif yang diterapkan adalah menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Langkah ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga memastikan bahwa siswa dapat belajar dengan baik. Tim KKN di Desa Kuwum telah mengambil inisiatif untuk menciptakan ruang kelas yang nyaman. Tim menyediakan berbagai barang bekas yang dapat digunakan untuk membuat prakarya, gambar yang dapat diwarnai, dan *puzzle* yang dapat disusun. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan yang dipelajari secara praktis dan bermakna. Dengan cara ini, siswa dapat lebih mendalam pemahamannya tentang bahasa Inggris karena dapat langsung menerapkan materi yang dipelajari dalam aktivitas kreatif.

Tim KKN melakukan kegiatan belajar inovatif dengan membuat prakarya dari barang bekas, seperti tempat pensil dari botol air mineral bekas, celengan dari botol air mineral bekas dan sedotan, serta pigura foto dengan menggunakan kardus bekas dan sedotan. Kegiatan membuat prakarya tersebut diselingi dengan menyisipkan

pembelajaran bahasa Inggris, seperti mengenal warna dan buah yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan ketertarikan belajar siswa dalam mempelajari bahasa Inggris. Program ini tentunya mendorong kerja kelompok dan kolaborasi di dalam kelas. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial siswa, tetapi juga membantu siswa merasakan kebersamaan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar bahasa Inggris, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan di masa depan.

Secara keseluruhan, pendekatan ini membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris. Melalui kegiatan KKN ini, tim program kerja mengajar telah menciptakan suasana yang inovatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran di kelas. Tim pelaksana percaya bahwa pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam belajar. Oleh karena itu, tim merancang berbagai kegiatan belajar sambil bermain yang tidak hanya mendidik tetapi juga menyenangkan.

Membuat Prakarya dengan Memanfaatkan Barang-Barang Bekas agar Siswa Peduli terhadap Lingkungan

Salah satu kegiatan yang dilakukan adalah membuat prakarya menggunakan barang-barang bekas yang dapat ditemukan di sekitar lingkungan siswa. Tim memulai dengan mengajak siswa untuk membuat celengan dari botol air mineral bekas. *Recycle* atau mendaur ulang dilakukan dengan mengubah barang bekas menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat (Setianingrum, 2018). Aktivitas ini bertujuan untuk mengajarkan siswa mengenai pentingnya daur ulang dan memanfaatkan barang-barang yang sudah tidak terpakai lagi. Kegiatan membuat prakarya celengan ini juga diselingi dengan belajar warna-warna dalam bahasa Inggris. Dokumentasi kegiatan membuat celengan dari botol air mineral bekas dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan membuat celengan dari botol air mineral bekas
Sumber: Dokumentasi Tim KKN Untrim, 2024

Kegiatan membuat celengan dari barang bekas ini tidak hanya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah kreativitasnya, tetapi juga meningkatkan kesadaran akan pentingnya memanfaatkan kembali barang-barang bekas dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi lebih kreatif, tetapi juga menjadi lebih peduli terhadap lingkungan di sekitarnya. Langkah ini diharapkan dapat membantu mendidik siswa mengenai pentingnya menjaga kelestarian lingkungan secara positif.

Tim melanjutkan kegiatan dengan membuat tempat pensil yang inovatif dari botol air mineral bekas dan sedotan. Kegiatan ini tidak hanya melibatkan kreativitas siswa dalam mendaur ulang bahan bekas menjadi produk yang bermanfaat dan dapat digunakan sehari-hari, tetapi mengajarkan siswa mengenai nilai-nilai penting seperti pengurangan limbah, keberlanjutan lingkungan, dan menghargai barang-barang yang sudah terpakai. Dokumentasi kegiatan membuat tempat pensil dari botol air mineral bekas dan sedotan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan membuat tempat pensil dari botol air mineral bekas dan sedotan
Sumber: Dokumentasi Tim KKN Untrim, 2024

Dengan membuat tempat pensil dari botol air mineral bekas dan sedotan, siswa belajar untuk melihat potensi barang-barang yang sebelumnya dianggap sebagai sampah atau tidak berguna. Proses ini tidak hanya mengasah keterampilan siswa dalam merakit dan mendesain, tetapi juga mengembangkan kemampuan siswa untuk memikirkan solusi kreatif terhadap masalah lingkungan.

Selain itu, tim juga melibatkan siswa dalam kegiatan menciptakan pigura menggunakan bahan dari sedotan dan kardus bekas. Proses ini bukan hanya sekadar pembelajaran teknik dasar dalam kerajinan tangan, tetapi juga sebuah pengenalan pada konsep pentingnya mendaur ulang dan mengelola barang-barang bekas. Pigura yang telah dibuat dapat diisi dengan foto-foto siswa untuk menciptakan karya yang unik. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kreatif siswa, tetapi juga memberikan rasa pencapaian yang mendalam dan kebanggaan atas hasil kerja keras siswa. Gambar 3 merupakan dokumentasi kegiatan membuat pigura dari sedotan dan kardus bekas.



Gambar 3. Kegiatan membuat pigura dari sedotan dan kardus bekas
Sumber: Dokumentasi Tim KKN Untrim, 2024

Kegiatan Mewarnai dan Merangkai Puzzle

Tim KKN melaksanakan kegiatan belajar yang inovatif dengan mewarnai karakter kartun favorit anak-anak dan merangkai *puzzle*. Aktivitas ini tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan koordinasi mata dan tangan serta memperkenalkan konsep warna dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Sebelum memulai kegiatan tersebut, tim KKN terlebih dahulu memperkenalkan warna dan angka dalam bahasa Inggris kepada siswa. Dalam kegiatan ini, siswa didorong untuk berkreasi dengan memilih warna yang sesuai dengan karakter kartun yang dipilih, sehingga dapat mengasah kreativitas dan imajinasi siswa. Dokumentasi kegiatan mewarnai dalam dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Kegiatan mewarnai
Sumber: Dokumentasi Tim KKN Untrim, 2024

Sementara itu, dalam kegiatan merangkai *puzzle*, siswa diminta untuk mengambil angka dan warna yang disebutkan oleh tim KKN dalam bahasa Inggris. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris, sekaligus mengembangkan kemampuan mereka dalam bekerja sama dalam tim dengan baik. Selain

itu, merangkai *puzzle* juga memberikan manfaat tambahan berupa peningkatan keterampilan *problem solving* pada usia anak-anak. Dengan kombinasi kegiatan yang menyenangkan ini, siswa tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar yang berharga, tetapi juga merasa terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif. Dokumentasi kegiatan menyusun *puzzle* dapat dilihat pada Gambar 5.



Gamabr 5. Kegiatan menyusun *puzzle*
Sumber: Dokumentasi Tim KKN Untrim, 2024

Memperkenalkan Nama-Nama Buah, Anggota Tubuh, Anggota Keluarga, Greeting, Perkenalan Diri dalam bahasa Inggris

Dalam proses pengajaran, tim memperkenalkan berbagai topik seperti nama-nama buah, warna, dan angka dengan menggunakan permainan edukatif. Selain itu, tim juga memperkenalkan konsep-konsep penting lainnya seperti anggota tubuh, anggota keluarga, *greeting*, dan perkenalan diri. Permainan edukatif adalah metode pembelajaran yang menggunakan unsur-unsur permainan untuk mengajarkan konsep-konsep tertentu kepada anak-anak. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang sangat penting dalam perkembangan anak karena melibatkan berbagai aspek tumbuh kembangnya (Angraini & Putri, 2019).

Dalam kegiatan ini, tim mengajarkan siswa bagaimana menyapa dan memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris, serta mengenal anggota keluarga. Dengan pendekatan yang beragam dan kreatif ini, tim berharap dapat memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Tim juga berharap bahwa pengalaman ini akan membekali siswa dengan keterampilan praktis dan pengetahuan yang bermanfaat, serta membangkitkan semangat siswa untuk belajar. Melalui kegiatan KKN ini, tim berkomitmen untuk membuat pengalaman belajar menjadi sesuatu yang menyenangkan dan bermanfaat bagi semua siswa yang terlibat. Dokumentasi kegiatan belajar memperkenalkan anggota tubuh, memperkenalkan diri, dan anggota keluarga dalam bahasa Inggris dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Kegiatan belajar memperkenalkan anggota tubuh, memperkenalkan diri, dan anggota keluarga dalam bahasa Inggris

Sumber: Dokumentasi Tim KKN Untrim, 2024

Tim KKN melaksanakan kegiatan belajar sambil bermain dalam bahasa Inggris. Kegiatan tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat dan ketertarikan siswa untuk mempelajari bahasa Inggris. Kegiatan ini penting karena Desa Kuwum saat ini telah menjadi desa wisata, sehingga pembelajaran bahasa Inggris sejak dini sangat diperlukan untuk mempersiapkan pengembangan Desa Wisata Kuwum ke depannya. Dalam kegiatan pembelajaran ini, siswa diajarkan untuk dapat memperkenalkan diri, mengenal nama anggota keluarga dan bagian tubuh, serta memahami mata angin lengkap dengan marka jalan. Siswa juga belajar membuat mading dan menceritakan aktivitas kesehariannya dalam bahasa Inggris dasar. Siswa sangat antusias berpartisipasi dalam kegiatan ini.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian kegiatan di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran inovatif ini mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris di Sekolah Dasar (SD) se-Desa Kuwum secara efektif. Tim KKN telah menerapkan metode pengajaran yang interaktif dan inovatif, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, serta menyesuaikan pembelajaran dengan minat dan kebutuhan siswa. Keberhasilan yang diperoleh selama kegiatan mengajar siswa di sekolah dasar se-Desa Kuwum menunjukkan dampak positif dari berbagai metode inovatif yang diterapkan. Tim pelaksana berhasil memanfaatkan barang bekas untuk membuat produk kreatif seperti celengan dari botol aqua, tempat pensil dari botol aqua dan sedotan, serta figura foto dari sedotan dan kardus bekas. Kegiatan ini tidak hanya mengajarkan keterampilan baru kepada siswa, tetapi juga menanamkan nilai pentingnya daur ulang dan pemanfaatan barang yang ada di sekitar. Kegiatan ini juga mengembangkan kreativitas dan keterampilan anak-anak SD, membantu siswa untuk berpikir kreatif dan menjadi lebih terampil dalam membuat barang-barang berguna dari bahan yang tidak terpakai. Dengan menggunakan metode belajar sambil bermain, siswa tidak hanya merasa senang, tetapi juga lebih terlibat dalam proses belajar. Metode ini membantu mengurangi kebosanan dan meningkatkan daya tarik proses belajar. Penerapan kuis sederhana dengan

memberikan hadiah sebagai bentuk motivasi terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar anak-anak, khususnya dalam bahasa Inggris. Kegiatan ini tentunya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam proses belajar mengajar yang merupakan indikator positif bahwa metode yang diterapkan berhasil menarik minat dan perhatian siswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa sekolah dasar di Desa Kuwum tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, tetapi juga merasa lebih percaya diri dan bersemangat dalam belajar. Selain itu, program ini juga berpotensi memperkuat hubungan antara Universitas Triatma Mulya dan masyarakat lokal, serta memberikan kontribusi positif bagi pendidikan di Desa Kuwum.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Perbekel Desa Kuwum, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, yang telah memberikan kesempatan bagi tim KKN Universitas Triatma Mulya melakukan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat di Desa Kuwum. Selain itu, tim juga mengucapkan terima kasih kepada lembaga Universitas Triatma Mulya yang telah memberikan dukungan kepada tim pelaksana dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dan seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan KKN di Desa Kuwum.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., & Putri, A.D. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104–114.
- Burton, W.H. 2014. *Teori Belajar dan Prinsip-Prinsip Pembelajaran yang Mendidik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Krisnawan, G.N.A. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Berbasis Android. *Prosiding Konferensi Nasional Sistem dan Informatika*, 86, 955-960.
- Kunandar. 2010. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru* (edisi revisi). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kurniati, K. N., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Di Raudhatul Athfal Al Islam Petalabumi. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1873-1892.
- Novitasari, Y., Filtri, H., & Herdi. (2020). Media Pembelajaran Bernilai Ekonomis Berbasis Recycle System untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1-7.

- Ratminingsih, N.M., Artini, L.P., Santosa, M.H., & Adnyani, L.D.S. (2023). *Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Abad 21*. PT. Raja Grafindo Persada-Rajawali Pers.
- Setianingrum, R. (2018). Pengelolaan Sampah Dengan Pola 3 R Untuk Memperoleh Manfaat Ekonomi Bagi Masyarakat. *Jurnal Berdikari*, 6(2), 173-183.
- Zulfa, R. A. A., & Utami, H. T. (2021). Upaya peningkatan pembelajaran bahasa inggris melalui lagu dan permainan edukatif pada siswa SD Negeri Nusamangir. *Journal of Education and Teaching*, 3(1), 51-59.