

Fun English Holiday* guna meningkatkan minat pembelajaran Bahasa Inggris bagi masyarakat Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan**Vina Agustiana¹, Endang Darsih², Wulan Rahmatunisa³, Aam Muawanah⁴, Alifia Yasmin⁵Arfan⁶, Elgah Aldy⁷, Fina Saeila Azka⁸, Nico Saputra⁹, Rafika¹⁰1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 **Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Kuningan, Indonesiavina.agustiana@uniku.ac.id**ABSTRAK**

Program *Fun English Holiday* yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan kemampuan berbahasa Inggris siswa melalui pendekatan *fun learning*. Program ini berlangsung selama dua hari dan melibatkan berbagai kegiatan seperti *storytelling*, penggunaan aplikasi Duolingo, dan latihan pemahaman instruksi pendek untuk mengembangkan keterampilan mendengarkan dan berbicara. Metode pelaksanaan melibatkan pembagian peserta ke dalam kelompok, aktivitas interaktif, serta sesi evaluasi di akhir kegiatan. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan Bahasa Inggris peserta, khususnya dalam keterampilan mendengarkan dan berbicara, dengan 75% peserta mengalami peningkatan pemahaman setelah mengikuti program. Penggunaan Duolingo juga efektif dalam mempercepat proses belajar, di mana 70% peserta menunjukkan kemajuan signifikan dalam penggunaan aplikasi tersebut. Kesimpulannya, program *Fun English Holiday* berhasil meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa secara signifikan melalui metode yang menyenangkan dan interaktif, serta menunjukkan potensi untuk diimplementasikan secara lebih luas di berbagai sekolah.

Kata Kunci : pembelajaran menyenangkan, storytelling, Duolingo, instruksi sederhana

ABSTRACT

This abstract presents the implementation of the *Fun English Holiday* program, aimed at increasing students' interest and proficiency in English through a *fun learning* approach. The program, conducted over two days, included activities such as storytelling, the use of the Duolingo app, and short instruction exercises to develop listening and speaking skills. The implementation method involved dividing participants into groups, interactive activities, and evaluation sessions at the end of each day. The results showed a significant improvement in participants' English skills, particularly in listening and speaking, with 75% of participants showing enhanced comprehension after the program. The use of Duolingo also proved effective in accelerating the learning process, with 70% of participants demonstrating significant progress in using the app. In conclusion, the *Fun English Holiday* program successfully enhanced students' English language skills through enjoyable and interactive methods, and it shows potential for broader implementation in various schools..

Keywords: fun learning, storytelling, Duolingo, short instruction,

Articel Received: 15/08/2024; **Accepted**: 29/10/2024

How to cite: Agustiana, D., Darsih, E., Rahmatunisa, W., Muawanah, A., Yasmin, A., Arfan., Aldy, E., Azka, F. S., Saputra, N., & Rafika. (2024). *Fun English Holiday* guna meningkatkan minat pembelajaran Bahasa Inggris bagi masyarakat Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan. *Abdimas Siliwangi*, Vol 7 (3), 538-547. doi: 10.22460/as.v7i3.25228

A. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, bisnis, dan komunikasi global. Di era

globalisasi ini, kemampuan berbahasa Inggris menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh generasi muda untuk bersaing di pasar global. Namun, kenyataannya di Indonesia, minat dan motivasi belajar Bahasa Inggris di kalangan siswa masih terbilang rendah. Faktor-faktor seperti metode pengajaran yang monoton, kurangnya kesempatan praktik, dan minimnya lingkungan yang mendukung pembelajaran Bahasa Inggris di luar kelas menjadi beberapa penyebab utama rendahnya minat tersebut.

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dikemas dalam bentuk *Fun English Holiday* yang bertujuan untuk meningkatkan literasi warga dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan.

Beberapa penelitian dan program pengabdian sebelumnya telah dilakukan untuk meningkatkan minat dan kemampuan berbahasa Inggris di kalangan siswa. Misalnya, program *English Camp* yang diterapkan di berbagai sekolah menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar Bahasa Inggris di kalangan peserta didik (Soviyah & Fatimah, 2021). Selain itu, penggunaan metode *fun learning* dalam pengajaran Bahasa Inggris juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa (Nacional, n.d.). Namun, banyak dari program tersebut masih bersifat temporer dan kurang terintegrasi dengan kurikulum formal, sehingga dampaknya tidak berkelanjutan.

Meskipun program-program sebelumnya telah menunjukkan keberhasilan dalam jangka pendek, terdapat kesenjangan dalam hal keberlanjutan dan integrasi program dengan sistem pendidikan formal. Kebaruan dari program *Fun English Holiday* ini terletak pada pendekatannya yang holistik, di mana program ini tidak hanya fokus pada peningkatan minat belajar Bahasa Inggris melalui aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga mengintegrasikan kegiatan tersebut dengan materi kurikulum yang diajarkan di sekolah, seperti reading dan speaking yang dikemas dalam kegiatan *story telling*, pembelajaran grammar dengan menggunakan aplikasi Duolingo, serta *short instruction* dalam mengembangkan kemampuan *listening* peserta.

Tujuan dari program *Fun English Holiday* ini adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar Bahasa Inggris di kalangan siswa melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan integratif. Program ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih antusias dan memperoleh keterampilan berbahasa Inggris yang lebih baik. Urgensi dari

pengabdian ini terletak pada pentingnya peningkatan kompetensi Bahasa Inggris bagi generasi muda Indonesia dalam menghadapi tantangan global di masa depan.

B. LANDASAN TEORI

Fun English Holiday telah terbukti menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Penelitian lainnya oleh (Harmer, n.d.) menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis aktivitas kreatif, seperti permainan bahasa, lagu, dan drama, dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Harmer mengungkapkan bahwa pendekatan ini tidak hanya membuat siswa lebih antusias, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi dalam Bahasa Inggris karena suasana belajar yang lebih santai dan tidak menakutkan. Sejalan dengan itu, hasil pengabdian yang dilakukan dalam program *English Fun Days* di beberapa sekolah dasar menunjukkan bahwa pendekatan *fun learning* mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran (Supriyono, Saputra, Sari, & Dewi, n.d). Program ini melibatkan berbagai aktivitas interaktif yang menekankan pada aspek kesenangan dalam belajar, seperti permainan edukatif, lomba, dan kegiatan berbasis proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hasilnya, siswa yang terlibat dalam program ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan berbahasa Inggris.

Program-program *English Holiday* atau kamp Bahasa Inggris selama liburan telah diterapkan di berbagai negara sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi Bahasa Inggris di kalangan siswa. Menurut Brown dan Lee (2020), program *English Holiday* yang diterapkan di sekolah-sekolah menengah di Korea Selatan memberikan hasil positif dalam peningkatan keterampilan berbicara dan mendengarkan siswa. Program tersebut mengintegrasikan kegiatan belajar di luar kelas dengan penggunaan Bahasa Inggris dalam situasi nyata, sehingga siswa lebih terpapar pada penggunaan bahasa dalam konteks yang lebih alami.

Lebih lanjut, salah satu penelitian (Supriyono et al., n.d.) juga menemukan bahwa program serupa, yang dikenal sebagai *English Immersion Camp*, memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris. Program ini memanfaatkan liburan sekolah untuk menyelenggarakan kegiatan intensif yang fokus pada peningkatan keterampilan komunikasi. Hasilnya, siswa yang

mengikuti program ini mengalami peningkatan signifikan dalam kelancaran berbicara dan pemahaman mendengarkan.

Meskipun banyak penelitian dan program pengabdian menunjukkan hasil positif, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam implementasi program *fun learning* dan *English Holiday*. Salah satu kesenjangan yang diidentifikasi oleh Richards dan Rodgers adalah kurangnya kesinambungan program dengan kurikulum formal di sekolah (Richards & Rodgers, 2010). Banyak program yang hanya bersifat sementara dan tidak terintegrasi dengan materi yang diajarkan di kelas, sehingga dampaknya kurang berkelanjutan.

Selain itu, hasil pengabdian oleh Sutrisno dan Wardani (2023) menunjukkan bahwa kendala utama dalam penerapan program ini di daerah pedesaan adalah keterbatasan fasilitas dan sumber daya, seperti kurangnya guru yang kompeten dan akses terbatas terhadap bahan ajar yang sesuai. Meskipun program ini efektif dalam jangka pendek, tanpa dukungan yang memadai dari sekolah dan pemerintah setempat, keberlanjutan program menjadi sulit dicapai.

Berdasarkan literatur yang ada, terlihat bahwa program *Fun English Holiday* memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan keterampilan berbahasa Inggris di kalangan siswa, terutama jika program ini dirancang untuk mengatasi kesenjangan yang ada dan diintegrasikan dengan kurikulum formal. Program ini tidak hanya menawarkan pendekatan belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih Bahasa Inggris dalam konteks yang lebih alami dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa program *Fun English Holiday* dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Untuk memastikan keberhasilan program ini, perlu adanya dukungan yang berkelanjutan dari semua pihak terkait, termasuk sekolah, guru, dan pemerintah. Program ini juga harus dirancang sedemikian rupa agar dapat diimplementasikan secara berkelanjutan dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga manfaatnya dapat dirasakan dalam jangka panjang.

C. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan *Fun English Holiday* dilaksanakan selama 2 hari, yaitu pada 21-22 Juni 2024 bertempat di Desa Sidaraja, Kecamatan Ciawigebang, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Kegiatan ini melibatkan Masyarakat setempat serta Masyarakat sekitar dalam rentang usia TK hingga SMA.

Sebelum kegiatan dimulai, tim peneliti menyebarkan brosur *Fun English Holiday* ke beberapa sekolah dasar, SMP, dan SMA di kecamatan Ciawigebang dan kecamatan Luragung.



Gambar 1. Poster *Fun English Holiday*

Dalam pelaksanaannya, kegiatan *Fun English Holiday* melibatkan 8 tutor dari *Linggar English Course and Training Centre* sebagai fasilitator kegiatan Hal ini dikarenakan, mitra tersebut berada di wilayah Desa tempat pengabdian dilaksanakan. Selain itu, kegiatan tersebut dihadiri oleh 55 peserta (siswa TK, 20 siswa SD, 7 siswa SMP, 20 siswa SMA).

Kegiatan *Fun English Holiday* ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar Bahasa Inggris yang interaktif dan menyenangkan, dengan fokus pada pengembangan keterampilan mendengarkan dan berbicara yang esensial untuk komunikasi dalam Bahasa Inggris.

Dengan adanya program ini, diharapkan peserta dapat mengembangkan keterampilan bahasa dan teknologi mereka, serta menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan berinteraksi. Program *Fun Holiday* bukan hanya sekadar liburan, tetapi juga kesempatan untuk tumbuh dan belajar dengan cara yang menyenangkan dan bermanfaat.

Adapun *rundown* dari kegiatan *Fun English Holiday* adalah sebagai berikut:

- 1. Hari 1, Jum'at 21 Juni 2024: Pengenalan dan Kegiatan *Storytelling*
 - a. Sesi Pembukaan (08.00 - 08.30)

- 1) Peserta berkumpul di ruang utama untuk pembukaan kegiatan.
 - 2) Sambutan dari fasilitator dan pengenalan singkat mengenai kegiatan yang akan dilakukan selama dua hari ke depan.
 - 3) Pembagian kelompok berdasarkan tingkat kemampuan Bahasa Inggris.
- b. Ice Breaking dan Games (08.30 - 09.30)
- 1) Kegiatan interaktif untuk membangun suasana akrab dan menyenangkan di antara peserta.
 - 2) Permainan seperti *Word Chain* dan *Guess the Word* untuk memulai keterlibatan peserta dengan Bahasa Inggris.
- c. Sesi Storytelling 1: "Classic Tales" (09.45 - 11.00)
- 1) Fasilitator memulai sesi storytelling dengan cerita klasik seperti "The Tortoise and the Hare" atau "The Lion and the Mouse".
 - 2) Peserta mendengarkan cerita dan kemudian diminta untuk menceritakan kembali bagian yang mereka ingat dalam kelompok kecil.
 - 3) Diskusi tentang moral cerita dan kata-kata baru yang ditemukan selama sesi.
- d. Istirahat (11.00 - 13.00)
- e. Penggunaan Duolingo (13.00 - 14.00)
- 1) Pengenalan aplikasi Duolingo kepada peserta, dengan fokus pada modul pembelajaran Bahasa Inggris dasar.
 - 2) Peserta dibagi menjadi dua kelompok: satu kelompok menggunakan Duolingo untuk melatih keterampilan membaca dan mendengarkan, sedangkan kelompok lain akan berlatih berbicara dan mendengarkan melalui permainan berbasis aplikasi.
 - 3) Setelah 30 menit, kelompok berganti posisi.
- f. Sesi *Storytelling* 2: "Participant's Turn" (14.00 - 15.00)
- 1) Peserta diberikan waktu untuk mempersiapkan cerita pendek mereka sendiri, baik yang sudah dikenal atau cerita asli.
 - 2) Setiap peserta diberikan kesempatan untuk bercerita di depan kelompok mereka.
 - 3) Fasilitator memberikan umpan balik mengenai pengucapan, intonasi, dan penggunaan kosakata.
- g. Sesi Refleksi dan Tanya Jawab (15.15 - 16.00)
- 1) Peserta merefleksikan pengalaman mereka selama hari pertama.

- 2) Diskusi terbuka mengenai tantangan yang dihadapi dan bagaimana mereka dapat meningkatkan kemampuan mereka.
 - 3) Persiapan untuk kegiatan di hari kedua.
2. Hari 2, Sabtu, 22 Juni 2024: Pengembangan Keterampilan Mendengarkan dan Berbicara.
- a. Pembukaan dan Review Hari Pertama (08.00 - 08.30)
 - 1) Ringkasan kegiatan hari pertama.
 - 2) Diskusi singkat tentang hal-hal yang telah dipelajari dan bagaimana peserta bisa menerapkan keterampilan baru mereka.
 - b. Short Instruction Exercise (08.30 - 09.30)
 - 1) Peserta dibagi ke dalam kelompok kecil.
 - 2) Fasilitator memberikan instruksi singkat dalam Bahasa Inggris, seperti "Open the door," "Stand up," "Turn around," dll.
 - 3) Peserta diminta mengikuti instruksi secara bergantian.
 - 4) Latihan ini fokus pada keterampilan mendengarkan (listening) dan pemahaman perintah dasar.
 - c. Sesi Listening Intensive: "Everyday English" (09.45 - 11.00)
 - 1) Peserta mendengarkan audio dari situasi sehari-hari, seperti percakapan di kafe, arah jalan, atau membeli sesuatu di toko.
 - 2) Setelah mendengarkan, peserta diberikan kuis terkait konten yang mereka dengar untuk menguji pemahaman mereka.
 - 3) Diskusi bersama mengenai kesulitan yang dihadapi saat mendengarkan.
 - d. Duolingo Challenge (11.15 - 12.15)
 - 1) Peserta kembali menggunakan aplikasi Duolingo, kali ini difokuskan pada modul intermediate yang menantang keterampilan mendengarkan dan berbicara.
 - 2) Kompetisi kecil diadakan untuk melihat siapa yang bisa mendapatkan skor tertinggi atau menyelesaikan modul dengan akurasi terbaik.
 - 3) Peserta yang menang diberikan penghargaan kecil untuk memotivasi mereka.
 - e. Istirahat (12.15 - 13.15)
 - f. *Role Play Activity: "Real Life Scenarios"* (13.30 - 15.00)
 - 1) Peserta melakukan peran di berbagai skenario kehidupan nyata seperti "at the airport," "ordering food," atau "asking for directions."

- 2) Fokus pada penggunaan Bahasa Inggris dalam situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.
 - 3) Fasilitator memberikan skenario yang harus diikuti oleh setiap kelompok dan memberikan umpan balik.
- g. Penutupan dan Refleksi Akhir (15.15 - 16.00)
- 1) Review kegiatan yang dilakukan selama dua hari.
 - 2) Diskusi tentang pencapaian individu dan kelompok.
 - 3) Penghargaan untuk kelompok dan individu dengan pencapaian terbaik.
 - 4) Sesi foto bersama dan penutupan kegiatan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada program *Fun English Holiday* yang dilaksanakan selama dua hari, terdapat beberapa hasil penting yang berhasil dicapai, terutama dalam hal peningkatan minat dan kemampuan berbahasa Inggris para peserta. Hasil tersebut didapat dari hasil observasi selama kegiatan berlangsung.



Gambar 2. Foto Bersama Peserta dan Fasilitator *Fun English Holiday*

Hasil dari pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan Bahasa Inggris peserta, khususnya dalam kemampuan mendengarkan dan berbicara. Sebelum program dimulai, keterampilan mendengarkan hanya dikuasai oleh 45% peserta, sedangkan setelah program, meningkat menjadi 75%. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran *fun learning* yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Harmer, 2021). Peningkatan keterampilan mendengarkan dan berbicara yang terukur dalam pengabdian ini mendukung konsep tersebut, di mana peserta lebih mudah

menyerap materi karena metode yang digunakan membuat mereka merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif.

Selain itu, Penggunaan aplikasi Duolingo juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta. Sebelum program dimulai, hanya 30% peserta yang mahir menggunakan aplikasi ini untuk belajar Bahasa Inggris. Namun, setelah pelatihan intensif selama program, 70% peserta menjadi lebih terbiasa dan mampu menggunakan aplikasi tersebut dengan baik. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Johnson dan Smith (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Terkait dengan *short instruction*, keterampilan peserta dalam memahami dan melaksanakan instruksi pendek juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebelum program, hanya 40% peserta yang mampu memahami dan mengikuti instruksi dengan benar, sedangkan setelah program angka ini meningkat menjadi 85%. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas metode *short instruction exercise* yang diterapkan dalam program, yang sesuai dengan teori bahwa latihan berulang dalam situasi nyata dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan dan pemahaman bahasa (Brown & Lee, 2020).

Hasil pengabdian ini sebagian besar konsisten dengan penelitian dan program pengabdian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas metode *fun learning* dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Misalnya, penelitian oleh Putra dan Ananda (2022) juga menunjukkan bahwa program intensif berbasis *fun learning* selama liburan sekolah dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi dalam Bahasa Inggris. Namun, satu perbedaan yang ditemukan adalah dalam hal kesinambungan hasil. Pengabdian ini lebih menekankan pada keberlanjutan, di mana program dirancang agar dapat diulang dan diintegrasikan dengan kegiatan belajar formal di sekolah, yang tidak selalu ditemukan dalam program sebelumnya.

E. KESIMPULAN

Secara teoretis, hasil pengabdian ini mendukung teori bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dan penggunaan teknologi dapat meningkatkan keterampilan bahasa secara signifikan. Secara praktis, program ini memberikan model yang dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain dalam rangka meningkatkan keterampilan Bahasa

Inggris siswa dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan aplikasi seperti Duolingo dapat diperluas sebagai alat pembelajaran yang efektif, tidak hanya di lingkungan sekolah tetapi juga di luar sekolah.

Dengan mempertimbangkan hasil dan pembahasan ini, dapat disimpulkan bahwa program *Fun English Holiday* memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris siswa secara efektif dan menyenangkan, serta memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan Bahasa Inggris di Indonesia.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada LPPM Universitas Kuningan karena telah mendanai kegiatan pengabdian ini, sehingga kegiatan ini berjalan dengan baik.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Harmer, J. (n.d.). *The Practice of English Language Teaching*, 5th edition. Retrieved from <https://doi.org/10.1093/elt/ccx060/4774606>
- Nacional, R. (n.d.). *Gamifying Education: Enhancing Student Engagement and Motivation*. Retrieved from <https://puissant.stepacademic.net>
- Richards, J. C. ., & Rodgers, T. S. . (2010). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Soviyah, S., & Fatimah, N. (2021). Developing material for English for Holiday program. *English Language Teaching Educational Journal*, 4(3), 235–250. Retrieved from <https://doi.org/10.12928/eltej.v4i3.5000>
- Supriyono, Y., Saputra, Y., Sari, N., & Dewi, N. (n.d.). *English Immersion Program in Efl Setting: A Modified Model, Implementation, and Effectiveness*.