

Pengenalan Basic English morphology
(Morfologi Bahasa Inggris Dasar) dan
Vocabulary (Kosakata) bagi Siswa
Madrasah Tsanawiyah Kelas VII melalui
Fun learning (Pembelajaran
Menyenangkan)

By Alvin Maulana, Zaitun Qamariah, Sabarun, Akhmad Ali Mirza



Pengenalan *Basic English morphology* (Morfologi Bahasa Inggris Dasar) dan *Vocabulary* (Kosakata) bagi Siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas VII melalui *Fun learning* (Pembelajaran Menyenangkan)

Introducing Basic English morphology and Vocabulary to Seventh Graders Through Fun learning

Alvin Maulana^{1*}, Zaitun Qamariah², Sabarun³, Akhmad Ali Mirza⁴

^{1,2,3,4} [5](#) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia.

*Corresponding Author. Email : alvinmaulana4321@gmail.com

Info Artikel	Abstract
<p>Submitted : 08/05/2024 Accepted : 15/07/2024 Published : 31/07/2024</p> <p>Keywords: English Language; Fun learning; Morphology; Vocabulary.</p> <p>Kata Kunci: Bahasa Inggris; Kosakata; Morfologi; Pembelajaran Menyenangkan.</p> <p> </p>	<p>Abstract</p> <p>This service activity aims to introduce Basic English morphology and Vocabulary for Madrasah Tsanawiyah Class VII Students through Fun learning that combines elements of games and interactive activities. Fun learning, which utilizes audiovisual media and games such as guess the picture and guess the sound, is expected to create a fun and interesting learning environment for students. The results of this activity show that this method is effective in improving students' understanding of Basic English morphology and Vocabulary. Students not only master the material more easily, but also develop better social and cooperation skills. This approach also has a positive impact on the teacher, allowing for a dynamic and creative classroom atmosphere. In conclusion, fun learning is an effective method for English language teaching at MTS level, contributing significantly to the development of innovative and creative learning strategies.</p> <p>Abstrak</p> <p>Kegiatan pengabdian ini bertujuan mengenalkan Morfologi Bahasa Inggris Dasar dan Kosakata bagi Siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas VII melalui Fun learning yang menggabungkan unsur permainan dan aktivitas interaktif. Fun learning, yang menggunakan media audiovisual dan permainan seperti tebak gambar dan tebak suara, diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap Morfologi Bahasa Inggris Dasar dan Kosakata. Siswa tidak hanya lebih mudah menguasai materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama yang lebih baik. Pendekatan ini juga memberikan dampak positif bagi guru, memungkinkan terciptanya suasana kelas yang dinamis dan kreatif. Kesimpulannya, fun learning adalah metode yang efektif untuk pengajaran bahasa Inggris di tingkat MTS, memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif.</p>

How to cite : Maulana, A., Qamariah, Z., Sabarun, & Mirza, A. A. (2024). Pengenalan *Basic English morphology* (Morfologi Bahasa Inggris Dasar) dan *Vocabulary* (Kosakata) bagi Siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas VII melalui *Fun learning* (Pembelajaran Menyenangkan). *Jurnal Abdimas Le Mujtamak*, 4(1), 1-12. <https://doi.org/10.46257/jal.v4i1.1011>

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Inggris merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting di era globalisasi saat ini.¹ Penulisan Bahasa Inggris dianggap sebagai “Lingua Franca”, yang berarti bahwa bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa pengantar di seluruh dunia.² Oleh karena itu, semua orang harus belajar, memahami, dan menguasai bahasa Inggris, tidak terkecuali anak usia dini.

Mengajarkan bahasa Inggris kepada anak usia dini tidak sama dengan mengajarkannya kepada orang dewasa. Dunia bermain anak-anak membuat mereka senang belajar sambil bermain. Anak-anak memiliki tingkat konsentrasi yang berbeda dengan orang dewasa, dan mereka lebih mudah kehilangan minat dan motivasi mereka. Oleh karena itu, anak-anak akan lebih aktif ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara yang menarik dan tidak terlalu terfokus pada aktivitas statis. Anak-anak yang belajar sejak dini, seperti anak sekolah dasar, lebih suka belajar sambil bermain daripada belajar sendiri. Perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak dipengaruhi oleh belajar sambil bermain.³

Salah satu komponen utama dalam penguasaan bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata (*vocabulary*).⁴ *Vocabulary* yang memadai memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dengan lebih efektif dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik.⁵ Di Indonesia, pembelajaran bahasa Inggris di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTS) masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal pengembangan *vocabulary* siswa.⁶ Banyak siswa MTS, mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Inggris yang cukup untuk mendukung kemampuan berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca. Faktor-faktor seperti metode pengajaran yang kurang variatif dan menarik, serta kurangnya praktik yang berkelanjutan, sering menjadi penghambat utama dalam pembelajaran *vocabulary*. Menurut penelitian sebelumnya, metode pengajaran yang monoton dan kurang interaktif menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar bahasa Inggris.⁷

Salah satu hal terpenting yang dapat dilakukan siswa untuk mengembangkan keterampilan mereka dan memberikan kontribusi kepada masyarakat adalah pengabdian masyarakat. Dalam lingkungan pendidikan, pengabdian masyarakat dapat berupa upaya yang meningkatkan bakat siswa, seperti meningkatkan kosakata

¹ F. Soelistyo, “Mendeskrripsikan persepsi guru terhadap kemampuan berbahasa Inggris siswa di MTsN 1 Semarang,” *Jurnal Pendidikan Humaniora* 8, no. 1 (2020): 101–13, <https://doi.org/10.22216/jph.v8i1.4085>.

² I. M. Simorangkir, Y. S. Zaimar, dan Y. M. Passandaran, “Kegiatan Fun English Bagi Anak-Anak Di Panti Asuhan Giangsana Bogor,” *SI PARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 6, no. 2 (2022): 682, <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i2.832>.

³ Herwin Tri Ananda dan Safiruddin Al Baqi, “Program Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Dengan Pendekatan Active And Fun Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar,” *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi* 1, no. 2 (25 Agustus 2021): 273–84, <https://doi.org/10.58466/literasi.v1i2.1313>.

⁴ P. Nation, *Learning vocabulary in another language* (Cambridge: Cambridge University Press, 2001).

⁵ A. Hunt dan D. Beglar, “A framework for developing EFL reading vocabulary,” *Reading in a Foreign Language* 17, no. 1 (2005): 23–59.

⁶ D. Kurniawati dan Wijayanti, “Kesulitan dan strategi belajar vocabulary siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Surakarta,” *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha* 6, no. 2 (2018), <https://doi.org/10.23887/jpbiundiksha.v6i2.15471>.

⁷ R. Lestari, “Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar bahasa Inggris siswa MTS,” *Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.28990/jpi.v1i1.86>.

melalui teknik pengajaran yang menyenangkan. Demi meningkatkan. Media audio visual digunakan pada pengabdian ini dengan tujuan peningkatan pemahaman *vocabulary* siswa melalui permainan yang menggunakan media audio visual.

Pengabdian masyarakat ini penting dilakukan untuk mengatasi masalah nyata di masyarakat, seperti mencari metode pengajaran yang lebih efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan *vocabulary* (kosakata) siswa. Pendidikan bahasa Inggris di Indonesia memerlukan metode pengajaran yang inovatif dan kreatif agar siswa lebih termotivasi dan tertarik dalam mempelajari bahasa ini. *Fun learning* (pembelajaran menyenangkan), sebagai salah satu pendekatan yang menggabungkan unsur permainan dan aktivitas interaktif, dapat menjadi solusi yang potensial. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih fokus pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi atau pada aspek pembelajaran bahasa Inggris yang lain.⁸ Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Inggris di tingkat MTS, khususnya dalam hal pengajaran *vocabulary*.

Proyek pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata siswa melalui kegiatan yang menarik dan menghibur. Peningkatan tersebut dicapai dengan menerapkan metode pengajaran interaktif, seperti permainan kata, tebak bergambar, dan kegiatan kelompok, yang dirancang untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan dan efektif. Siswa akan mempelajari berbagai kata baru dalam kegiatan ini dengan menggunakan strategi pengajaran yang lebih produktif dan sukses. Selain itu, siswa akan belajar bagaimana menggunakan kata-kata ini dalam konteks yang lebih luas.

Sebagai bagian dari proyek pengabdian masyarakat ini, tim kami akan berkolaborasi dengan para pendidik dan pelajar dari kelas 7 dengan peserta sebanyak 18 siswa MTS Hidayatul Insan untuk meningkatkan kemahiran kosakata siswa. Teknik yang lebih menarik memahami, permainan yang menyenangkan, diskusi yang menyenangkan, dan lokakarya yang menyenangkan, akan digunakan untuk melaksanakan latihan ini. Siswa akan lebih mampu memahami dan mengingat kata-kata baru yang mereka pelajari dalam metode ini.

2 METODE PELAKSANAAN

Metode Proses pelaksanaan yang digunakan dalam pengabdian Masyarakat di MI Hidayatul Insan adalah metode belajar *fun learning* (pembelajaran menyenangkan), Metode *fun learning* (pembelajaran menyenangkan) adalah pendekatan pembelajaran yang mengutamakan kegembiraan dan kesenangan, dengan fokus pada lingkungan pembelajaran dan kondisi psikologis siswa. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk

⁸ N. Suryani, "Penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sukorejo," *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha* 6, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.23887/jpbiundiksha.v6i1.11890>.

menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman dan menumbuhkan rasa cinta dan keinginan siswa untuk belajar.⁹

Demi mencapai tujuan metode *fun learning* (pembelajaran menyenangkan) kami menggunakan sarana audio sebagai media pembelajaran, audio yang berupa suara-suara hewan serta pengucapannya dalam Bahasa Inggris yang dibantu dengan alat lain yaitu speaker yang tim pengabdian bawa sendiri. Media visual yang berupa gambar hewan yang di print out kemudian ditempel ke gabus yang telah dipotong persegi.

Dengan menggunakan media audiovisual ini, tim pengabdian mampu membuat proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk siswa. Konsep 'interaktif dan menyenangkan' dalam pembelajaran mengacu pada partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Siswa berkesempatan untuk berinteraksi dengan materi pelajaran, guru, dan teman sekelas melalui diskusi, permainan, dan aktivitas kolaboratif. Interaksi ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara mendalam, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial mereka. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menghibur bagi siswa. Melalui penggunaan permainan, media audiovisual, dan aktivitas kreatif lainnya, siswa merasa senang dan termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya membantu mereka lebih mudah memahami materi dan meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran. Tim pengabdian Masyarakat melakukan beberapa games untuk memikat perhatian siswa, Adapun permainan yang kami gunakan yaitu :tebak gambar, tebak suara.

HASIL KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat kolaboratif antara dosen dan mahasiswa ini dilaksanakan di MTS Hidayatul Insan Palangka Raya yang terletak di Jl.Sulawesi sebanyak 4 (empat) kali, yaitu pada tanggal 02, 09, 16 dan 23 Mei 2024 Pada Jam belajar Bahasa Inggris kelas 7 dengan peserta sebanyak 18 siswa. Tim pelaksana kegiatan terdiri dari dosen dan mahasiswa dari Program Studi Tadris (Pendidikan) Bahasa Inggris, FTIK IAIN Palangka Raya, yang memiliki kompetensi dan pengalaman dalam bidang pengajaran bahasa Inggris dan pengembangan metode pembelajaran kreatif yaitu:

1. Zaitun Qamariah, M.Pd
2. Sabarun, M.Pd
3. Dr. Abdul Syahid, M.Pd,
4. Akhmad Ali Mirza, M.Pd

Para dosen berperan sebagai pembimbing utama dalam pelaksanaan kegiatan, memberikan arahan dan evaluasi terhadap proses dan hasil dari metode *fun learning* (pembelajaran menyenangkan) yang diterapkan oleh tim mahasiswa pelaksana yaitu:

1. Alvin Maulana

2. Ahmad Julianto
3. Muhammad Rafi Zidan
4. Muhammad Hidayatur Rahman
5. Winna
6. Ahmad Basahil

Mahasiswa pelaksana bertugas dalam implementasi langsung metode *fun learning* (pembelajaran menyenangkan) di kelas. Mereka berperan aktif dalam penyusunan materi, pelaksanaan kegiatan, serta evaluasi dan pelaporan hasil. Mahasiswa ini dipilih berdasarkan prestasi akademik dan minat mereka dalam pengembangan metode pembelajaran interaktif.

Selain itu mereka juga mengelola aspek logistik dan teknis kegiatan, termasuk penyediaan media audiovisual dan alat permainan. Mereka memastikan semua peralatan berfungsi dengan baik dan mendukung kelancaran proses pembelajaran. Tugas lain anggota tim adalah bertanggung jawab untuk mendokumentasikan setiap tahapan kegiatan, mulai dari persiapan hingga evaluasi akhir, serta menyebarkan hasil kegiatan melalui berbagai platform publikasi.

Adapun uraian kegiatan yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Pertemuan I: Pengenalan Morphology Dasar

- a. Pelaksana : Zaitun Qamariah, M.Pd.
- b. Materi : Pengenalan materi prefix dan suffix
- c. Metode *Fun learning* : Tebak Kata dan Puzzle Kata Sebagai Teknik Pembelajaran

Rincian Kegiatan:

- a. Pembukaan dan Ice Breaking (kegiatan pencair suasana): Mahasiswa memulai dengan permainan ice breaking berupa bernyanyi bersama untuk menciptakan suasana yang nyaman.
- b. Pengenalan Materi: Anggota tim memberikan penjelasan dasar tentang morphology, termasuk definisi, dan contoh sederhana seperti prefix = Nasional, ditambah awalan atau prefix menjadi internasional.
- c. Aktivitas Interaktif: Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk bermain tebak kata, di mana mereka harus menebak kata yang telah dipecah menjadi morfem-morfemnya.
- d. Puzzle Kata: Mahasiswa membantu siswa menyusun kembali potongan kata menjadi bentuk aslinya dalam bentuk puzzle.
- e. Penutup dan Refleksi: Dosen dan mahasiswa mengevaluasi pemahaman siswa melalui sesi tanya jawab dan refleksi singkat. Hal ini dilakukan untuk memungkinkan interaksi langsung antara pengajar dan siswa, sehingga dosen dan mahasiswa dapat segera menilai apakah siswa memahami materi yang diajarkan. Siswa berpartisipasi aktif dalam tanya jawab serta memberikan umpan balik tentang apa yang mereka pelajari.

Kegiatan ini didukung oleh penelitian Rachmadtullah et al. (2022) dan Rohmah et al. (2022) yang merekomendasikan game sebagai metode yang dapat menarik perhatian siswa dan memfasilitasi diskusi kelompok.¹⁰

2. Pertemuan 2: Pembelajaran *Vocabulary* Dasar

- a. Pelaksana : Sabarun, M.Pd. mengarahkan mahasiswa untuk menjadi pengajar dengan membimbing mereka dalam pemilihan materi yang sesuai dengan tingkat pendidikan yang dituju. Lalu mengamati sesi pengajaran mahasiswa dan memberikan umpan balik serta saran perbaikan secara langsung
- b. Materi : Penguasaan Kosakata Dasar, konsep dasar dari kosakata dasar, memiliki frekuensi penggunaan tinggi, relevansi semantik, fleksibilitas dalam berbagai konteks, dan mencakup berbagai kategori kata seperti kata benda, kata kerja, dan kata sifat. Root word atau kata yang bisa berdiri sendiri, belum ditambah awalan (prefix) ataupun akhiran (suffix).
- c. Metode *Fun learning*: Tebak Gambar dan Tebak Suara Sebagai teknik Pembelajaran

Rincian Kegiatan:

- a. Pembukaan dan Motivasi: Mahasiswa memulai dengan motivasi singkat tentang pentingnya kosakata dalam bahasa Inggris yaitu:” Disini ada yang suka bahasa Inggris? Tahukah kalian, dengan belajar bahasa Inggris kita bisa membuka banyak kesempatan dan keuntungan. Contohnya, dalam dunia game, banyak game yang berbahasa Inggris dan kita bisa lebih memahami game tersebut apabila kita menguasai bahasa Inggris. Selain itu, dalam hal berdagang, sekarang banyak e-commerce tempat jual beli online yang menjangkau pasar luar negeri. Dengan menguasai bahasa Inggris, kita dapat menawarkan produk kita kepada market yang jauh lebih luas. Ini tidak hanya meningkatkan potensi penjualan, tetapi juga memberikan kita keunggulan kompetitif di pasar global. Jadi, mari terus belajar bahasa Inggris untuk meraih peluang besar ini”.
- b. Penyampaian Materi: Anggota tim mengajarkan kosakata dasar yang memperkenalkan kata baru dalam konteks yang relevan dengan definisi yang jelas, visualisasi, dan contoh kalimat, yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Tebak Gambar: Siswa bermain tebak gambar dimana mereka melihat gambar dan harus menyebutkan kata yang sesuai dengan gambar yang mereka lihat.

¹⁰ R. Rachmadtullah, N. Rohmah, dan A. Rosyid, "Penerapan game tebak gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris," *Journal of Teaching and Education* 5, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.23897/jte.5.2.43-50>; N. Rohmah, S. Putri, dan Irwansyah, "Penggunaan permainan teka-teki suara untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris," *Journal of Education and Learning* 11, no. 1 (2022): 64–70, <https://doi.org/10.1515/jel-2022-0006>.

- d. Tebak Suara: Mahasiswa memainkan berbagai suara (misalnya, suara binatang (gonggongan, kicauan), kendaraan) dan siswa harus menebak kata yang sesuai dengan suara tersebut kemudian mahasiswa menjelaskan apa bahasa Inggrisnya kepada siswa. Setelah itu para siswa mencatat kosakatanya.
- e. Penutup dan Evaluasi: Sesi tanya jawab dan evaluasi pemahaman siswa melalui quiz singkat, mencatat kosakata dari audio.

Kegiatan mendengarkan audio dan mencatat kosakata sejalan dengan penelitian Sya'bani et al. (2022) yang menyatakan bahwa pendengaran dan tulisan dapat saling memicu proses belajar kosakata (*vocabulary*).¹¹

3. Pertemuan 3: Aplikasi Morphology dalam Kalimat

- a. Pelaksana: Akhmad Ali Mirza, M.Pd.
- b. Materi: Penggunaan Morphology dalam Kalimat
- c. Metode *Fun learning*: Teknik Role-Playing (bermain peran) dan Permainan Kartu.

Rincian Kegiatan:

- a. Pembukaan dan Persiapan: Mahasiswa memulai dengan kegiatan menyenangkan yaitu "Follow the Leader (mengikuti pemimpin)" untuk mempersiapkan siswa.
- b. Penyampaian Materi: Anggota tim menjelaskan bagaimana morfem digunakan dalam pembentukan kata dan kalimat. Seperti, dalam bahasa Inggris, kata "happy" adalah kata dasar, dan penambahan awalan "un-" menghasilkan kata "unhappy" yang memiliki makna negatif.
- c. Role-Playing: Siswa melakukan permainan peran di mana mereka harus membuat kalimat menggunakan kata-kata yang telah mereka pelajari, sesuai dengan peran dan situasi yang diberikan kepada mereka.
- d. Permainan Kartu: Mahasiswa membantu siswa bermain permainan kartu di mana mereka harus menyusun kartu dan membentuk sebuah kata dan kalimat dari kartu yang berisi morfem.
- e. Penutup dan Diskusi: Sesi diskusi untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan memberikan feedback konstruktif. Jadi para Mahasiswa mengajukan pertanyaan reflektif kepada siswa untuk mendorong pemikiran ulang tentang pembelajaran. Selain itu, siswa berbagi pengalaman pribadi mereka selama sesi pembelajaran, menyatakan apa yang paling mereka temukan berguna.

4. Pertemuan 4: Review dan Evaluasi Keseluruhan

- a. Pelaksana: Dr. Abdul Syahid, M.Pd.
- b. Materi: Review dan Evaluasi

¹¹ R. Sya'bani, A. Rahmadi, dan Muhajir, "Mendengarkan dan tulisan dalam belajar kosakata bahasa Inggris," *Lingual* 14, no. 2 (2022): 75–82, <https://doi.org/10.30957/lingual.v14i2.723>.

c. Metode *Fun learning*: Game Edukatif dan Quiz Interaktif

Rincian Kegiatan:

- a. Pembukaan dan Revisi Singkat: Mahasiswa memberikan penjelasan singkat tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- b. Review Materi: Anggota tim melakukan sesi review tentang morphology dan *vocabulary* yang telah dipelajari.
- c. Game Edukatif: Siswa berpartisipasi dalam game edukatif yang menggabungkan semua elemen yang telah dipelajari, seperti permainan kata dan kalimat.
- d. Quiz Interaktif: Mahasiswa mengadakan quiz interaktif menggunakan aplikasi digital yang mana telah kami sesuaikan baik itu konten serta level kesulitannya sesuai dengan tingkat siswa SMP untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara keseluruhan.
- e. Penutupan dan Penghargaan: Penutupan dengan memberikan penghargaan kepada siswa yang berpartisipasi aktif dan menunjukkan kemajuan yang signifikan. Penentuannya yaitu dilihat dari aktifnya partisipasi siswa dalam kegiatan seperti ketika menjawab pertanyaan dan permainan tebak gambardan tebak suara.

Metode *fun learning* (pembelajaran menyenangkan) yang diterapkan selama kegiatan ini berlangsung dapat menjadi salah satu alternatif efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah MTS Hidayatul Insan Dengan metode ini, siswa tidak hanya diajak untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan, tetapi juga lebih mudah menerima dan mengingat materi yang diajarkan. Pendekatan ini menekankan pentingnya pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih terlibat dan termotivasi.

Selain itu, *fun learning* (pembelajaran menyenangkan) juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama antar siswa. Misalnya, ketika permainan kelompok dan proyek bersama, siswa belajar berkomunikasi dengan baik, saling mendengarkan, **7** **membagi tugas, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.** Kegiatan seperti role-playing atau diskusi kelompok juga membantu siswa memahami perspektif orang lain dan **7** **membangun hubungan yang lebih baik dengan teman sekelas.** Dalam permainan kelompok, siswa belajar **7** **untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama.** Hal ini penting untuk membangun rasa kebersamaan dan memperkuat hubungan antar siswa. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya fokus pada aspek akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial yang esensial bagi siswa. Dampak positif lainnya adalah peningkatan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlihat melalui berbagai indikator yaitu siswa terlibat secara aktif dalam *fun learning* (pembelajaran menyenangkan) dan menunjukkan ekspresi antusiasme yang tinggi. Mereka berpartisipasi dengan antusias dalam permainan seperti tebak gambar dan tebak suara. Dengan demikian, melalui

partisipasi aktif, ekspresi antusiasme, dan partisipasi dalam permainan, terlihat bahwa motivasi belajar siswa telah meningkat secara signifikan melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini.



Gambar 1. Penyampaian Materi

Ketika siswa merasa senang dan tertarik dengan cara belajar yang diterapkan, mereka cenderung lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan berpartisipasi aktif. Ini dapat meningkatkan prestasi akademik mereka dalam jangka panjang. Selain memberikan dampak positif pada siswa, metode *fun learning* (pembelajaran menyenangkan) juga memberikan keuntungan bagi guru. Dengan metode ini, guru dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menarik. Hal ini memungkinkan guru untuk lebih fleksibel dalam mengajar, menyesuaikan materi dengan kurikulum yang berlaku dan dapat mengetahui kebutuhan dan minat siswa dalam belajar.



Gambar 2. Siswa Menyimak

Guru juga dapat lebih mudah mengidentifikasi dan mengatasi kesulitan belajar yang dialami siswa. Penerapan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui keterlibatan aktif, pengalaman menyenangkan, pengembangan keterampilan sosial, dan peningkatan keterampilan kognitif. Dengan permainan, siswa lebih terlibat, merasa senang dalam proses belajar, memperkuat keterampilan sosial, dan meningkatkan kemampuan kognitif seperti pemecahan masalah dan kreativitas. Secara keseluruhan, penerapan *fun learning* (pembelajaran menyenangkan) dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah merupakan langkah yang inovatif dan efektif. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif, siswa dapat lebih mudah menguasai bahasa Inggris dan merasa lebih percaya diri dalam penggunaannya. Metode *fun learning* (pembelajaran menyenangkan) dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui pengalaman positif, kesuksesan dalam pembelajaran, partisipasi aktif, dan penguatan keterampilan. Dengan *fun learning* (pembelajaran menyenangkan), siswa merasa senang dan tertarik dalam belajar, lebih mudah memahami materi, aktif berpartisipasi, dan mengembangkan keterampilan sosial. Hal ini membantu siswa merasa lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris dan menghadapi tantangan pembelajaran. Pendekatan ini dapat menjadi model bagi sekolah-sekolah lain dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada akhir kegiatan, dosen dan mahasiswa memberikan beberapa hadiah kepada siswa yang telah menunjukkan antusiasme dan semangat dalam berpartisipasi. Sebagai penutup, diadakan sesi foto bersama untuk mengabadikan momen kebersamaan tersebut. Kegiatan ini tidak hanya menambah pengetahuan siswa, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama antar siswa.

KESIMPULAN

Metode *fun learning* (pembelajaran menyenangkan), yang menggabungkan unsur permainan dan aktivitas interaktif, terbukti efektif dalam mengenalkan *basic English morphology* (morfologi Bahasa Inggris dasar) dan *vocabulary* (kosakata) pada siswa di MTS Hidayatul Insan. Hasil evaluasi pada akhir kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami morfologi dasar, yang menandakan keberhasilan metode pembelajaran yang diterapkan. Penggunaan pendekatan yang menyenangkan dan menarik, seperti permainan tebak gambar dan tebak suara, serta penggunaan media audiovisual, telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran juga mencerminkan efektivitas metode *fun learning* (pembelajaran menyenangkan) dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif. Selain memberikan dampak positif bagi siswa, metode ini juga memfasilitasi guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk pengembangan keterampilan bahasa Inggris secara efektif.

Berdasarkan temuan dan hasil penerapan metode *fun learning* (pembelajaran menyenangkan) di MTS Hidayatul Insan, disarankan agar sekolah lain juga mempertimbangkan pendekatan interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan

penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Guru dapat mengintegrasikan permainan edukatif dan media audiovisual dalam proses pembelajaran untuk menjaga minat dan motivasi siswa. Rekomendasi juga untuk penelitian lebih lanjut tentang efektivitas *fun learning* (pembelajaran menyenangkan) dalam konteks pembelajaran bahasa yang berbeda, guna memastikan penerapan yang luas dan manfaat yang maksimal bagi perkembangan kemampuan bahasa siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hunt, A., dan D. Beglar. "A framework for developing EFL reading vocabulary." *Reading in a Foreign Language* 17, no. 1 (2005): 23–59.
- Kurniawati, D., dan Wijayanti. "Kesulitan dan strategi belajar vocabulary siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Surakarta." *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha* 6, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.23887/jpbiundiksha.v6i2.15471>.
- Lestari, R. "Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar bahasa Inggris siswa MTS." *Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.28990/jpi.v1i1.86>.
- Nation, I.S.P. *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
- Rachmadtullah, R., N. Rohmah, dan A. Rosyid. "Penerapan game tebak gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris." *Journal of Teaching and Education* 5, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.23897/jte.5.2.43-50>.
- Rohmah, N., S. Putri, dan Irwansyah. "Penggunaan permainan teka-teki suara untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris." *Journal of Education and Learning* 11, no. 1 (2022): 64–70. <https://doi.org/10.1515/jel-2022-0006>.
- Simorangkir, I. M., Y. S. Zaimar, dan Y. M. Passandaran. "Kegiatan Fun English Bagi Anak-Anak Di Panti Asuhan Ciangsana Bogor." *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 6, no. 2 (2022): 682. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i2.832>.
- Soelistyo, F. "Mendeskripsikan persepsi guru terhadap kemampuan berbahasa Inggris siswa di MTsN 1 Semarang." *Jurnal Pendidikan Humaniora* 8, no. 1 (2020): 101–13. <https://doi.org/10.22216/jph.v8i1.4085>.
- Suryani, N. "Penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sukorejo." *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha* 6, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.23887/jpbiundiksha.v6i1.11890>.
- Sya'bani, R., A. Rahmadi, dan Muhajir. "Mendengarkan dan tulisan dalam belajar kosakata bahasa Inggris." *Lingual* 14, no. 2 (2022): 75–82. <https://doi.org/10.30957/lingual.v14i2.723>.
- Tri Ananda, Herwin, dan Safiruddin Al Baqi. "Program Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Dengan Pendekatan Active And Fun Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi* 1, no. 2 (25 Agustus 2021): 273–84. <https://doi.org/10.58466/literasi.v1i2.1313>.

Zaeni, Abu. "Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar." *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 2, no. 3 (2021): 2721–7078.
<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>.

Pengenalan Basic English morphology (Morfologi Bahasa Inggris Dasar) dan Vocabulary (Kosakata) bagi Siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas VII melalui Fun learning (Pembelajaran Menyenangkan)

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	journal.uiad.ac.id Internet	94 words — 2%
2	Ratna Galuh Manika Trisista, Ahmad Munawir Siregar, Mipasya Ratu Plamesti, Widya Nurlilah. "Pelatihan Teknik Pengutipan Referensi Menggunakan Aplikasi Mendeley Dalam Penyusunan Referensi Tugas Akhir Mahasiswa", Jurnal Abdimas Le Mujtamak, 2023 Crossref	78 words — 2%
3	ejournal.iaifa.ac.id Internet	32 words — 1%
4	nardus.mpn.gov.rs Internet	30 words — 1%
5	english.ftik.iain-palangkaraya.ac.id Internet	29 words — 1%
6	jurnal.politap.ac.id Internet	29 words — 1%
7	Khairul Rizky. "Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif pada Pengajaran Bahasa Indonesia	28 words — 1%

Sekolah Menengah Pertama", Open Science Framework, 2023

Publications

8	Salsabilla Azzahra. "Pengaruh Metode Bernyanyi terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa SD", Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2023 Crossref	20 words — 1%
9	id.scribd.com Internet	20 words — 1%
10	journal.iaincurup.ac.id Internet	20 words — 1%
11	www.micropublication.org Internet	20 words — 1%

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES < 1%

EXCLUDE MATCHES OFF