

## Research Article

**Implementation of Fun English to Improve English Vocabulary of Sukahati Elementary School Students Through Audiovisual Media in Food and Beverage Material**

**Puspa Purwaning Rahayu**  
Universitas Wiralodra Indramayu  
E-mail: [honey4bee0416@gmail.com](mailto:honey4bee0416@gmail.com)

Copyright © 2025 by Authors, Published by El-Ma'wa: Journal of Arabic, Translation and Linguistic.

Received : May 18, 2025  
Accepted : July 6, 2025

Revised : June 22, 2025  
Available online : July 25, 2025

**How to Cite:** Puspa Purwaning Rahayu. (2025). Implementation of Fun English to Improve English Vocabulary of Sukahati Elementary School Students Through Audiovisual Media in Food and Beverage Material. *El-Ma'wa: Journal of Arabic, Translation and Linguistic*, 1(2), 51-63.  
<https://doi.org/10.63738/el-mawa.v1i2.9>

**Abstract**

The program was implemented at SDN Sukahati. SDN Sukahati is a state-owned school and operates at the elementary school level. Based on initial observations made by the author to one of the teachers at SDN Sukahati, where English learning in elementary school has just begun to be taught again and again English learning in elementary school is only done using ordinary textbooks which seem monotonous. This certainly has an impact on student motivation in learning which is lacking. Therefore, we have an initiative to provide a solution to this problem, namely by providing English learning to students, by implementing the Fun English method to improve the English vocabulary of 5th grade SDN Sukahati students, especially in the Food and Beverage material. The stages of the activity implementation are filling out a pretest by students, then teaching or providing treatment with audiovisual media in the form of videos, PowerPoint and flashcards to improve students' vocabulary, especially in the Food and Beverage material. The purpose of this community service is to improve students' English vocabulary, especially in the Food and Beverage material, and to increase students' motivation to learn English. The data collection method for this activity involved creating pretest and posttest questions. The data analysis used the N-Gain test to determine the categories of student learning outcomes using the Fun English method to improve English vocabulary. The results of this activity showed an N-Gain value of 0.91. Based on the N-Gain value obtained, this activity is categorized as effective. Therefore, it can be concluded that this activity was able to improve students' English vocabulary. The target outputs were an increase in students' English vocabulary and increased motivation to learn English. Academic outcomes included a Memorandum of Agreement (MoA) with partners and a report. Implementation of this

# **Implementation of Fun English to Improve English Vocabulary of Sukahati Elementary School Students Through Audiovisual Media in Food and Beverage Material**

Puspa Purwaning Rahayu

program was hampered by the sudden change in participants, resulting in a shortage of copies of the pretest and posttest sheets. The second problem lay with the technician, who lacked an HDMI cable for the projector, ultimately using an older laptop with poor performance, resulting in slow loading times for videos and PowerPoint presentations.

**Keywords:** Fun English, Vocabulary, English, Audiovisual, Food and Beverage.

## **Implementasi Fun English untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris siswa SDN Sukahati Melalui Media Audiovisual di Materi Food and Beverage**

### **Abstrak**

Program dilaksanakan di SDN Sukahati. SDN Sukahati merupakan pendidikan dengan status negeri dan bergerak di jenjang SD. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis kepada salah satu guru di SDN Sukahati, dimana pembelajaran bahasa Inggris di SD baru mulai diajarkan kembali dan lagi pembelajaran bahasa Inggris di SD hanya dilakukan dengan media buku teks biasa yang terkesan monoton. Hal ini tentu berdampak pada motivasi siswa dalam belajar yang kurang. Oleh karena itu, kami memiliki inisiatif untuk memberikan solusi atas permasalahan tersebut, yaitu dengan memberikan pembelajaran bahasa Inggris kepada siswa, dengan mengimplementasikan metode Fun English untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa SDN Sukahati kelas 5, terutama di materi Food and Beverage. Tahap-tahap pelaksanaan kegiatan yaitu pengisian pretest oleh siswa, kemudian pengajaran atau pemberian treatment dengan media audiovisual berupa video, PowerPoint dan flashcard untuk meningkatkan kosakata siswa terutama di materi Food and Beverage (Makanan dan Minuman). Tujuan dari pengabdian ini yaitu meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa khususnya di materi Food and Beverage, dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris. Cara pengambilan data dari kegiatan ini yaitu penulis membuat pertanyaan pretest dan posttest, kemudian analisis data pada program ini menggunakan uji N-Gain untuk menentukan kategori hasil belajar siswa menggunakan metode Fun English untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini yaitu nilai N-Gain sebesar 0,91. Berdasarkan hasil nilai N-Gain yang diperoleh, maka kegiatan ini dalam kategori efektif. Karena itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa. Target luaran yang dihasilkan berupa peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa dan meningkatnya motivasi belajar bahasa Inggris siswa. Untuk luaran akademis yaitu berupa MoA dengan mitra dan laporan. Adapun hambatan dalam melaksanakan program ini ialah perubahan peserta yang mendadak sehingga terjadinya kekurangan salinan lembar pretest dan posttest. Masalah yang kedua terletak di teknisi yaitu proyektor yang kekurangan kabel HDMI sehingga akhirnya menggunakan laptop keluaran lama yang memiliki kinerja kurang baik sehingga terjadi loading lama dalam proses pemutaran video dan pemaparan PowerPoint.

**Kata Kunci:** Fun English, Kosakata, Bahasa Inggris, Audiovisual, Food and Beverage.

### **PENDAHULUAN**

Desa Sukajati merupakan salah satu dari 10 desa yang bertempat di Kecamatan Haurgeulis, Kabupaten Indramayu, Provinsi Jawa Barat, dengan luas wilayah sekitar 1,4 km<sup>2</sup> dan jumlah penduduk ± 12.000 jiwa. Desa Sukajati memiliki 13 Rukun Warga (RW) dan 38 Rukun Tetangga (RT). Sekolah Dasar (SD) yang terdapat di Desa Sukajati sebanyak 4 sekolah, salah satunya adalah SDN Sukahati.

Desa Sukajati merupakan desa yang sebagian besar wilayahnya adalah lahan hunian warga dan pusat perekonomian dengan permukaan tanah datar. Desa ini berbatasan langsung dengan desa-desa diantaranya sebelah Timur berbatasan dengan desa Baleraja, sebelah Selatan berbatasan dengan desa Haurgeulis, sebelah Barat berbatasan dengan desa Kertanegara, dan sebelah utara berbatasan dengan desa Kertanegara.

Tabel 1. Kondisi Geografis Desa Sukajati Tahun 2024

Batas	Desa / Kelurahan	Kecamatan
Sebelah Utara	Desa Kertanegera	Haurgeulis
Sebelah Timur	Desa Baleraja	Gantar
Sebelah Selatan	Desa Haurgeulis	Haurgeulis
Sebelah Barat	Desa Kertanegara	Haurgeulis

Kondisi siswa sekolah dasar di SDN Sukahati sendiri memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Hanya saja, dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris, mengalami beberapa hambatan. Hal ini juga dipengaruhi oleh peralihan kurikulum dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. Sudah menjadi pengetahuan umum bahwa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tidak lagi memasukkan mata pelajaran bahasa Inggris ke dalam mata pelajaran wajib untuk siswa Sekolah Dasar dalam kurikulum 2013 sejak tahun ajaran 2013/2014. Kini dengan Kurikulum Merdeka, pembelajaran bahasa Inggris kembali diterapkan untuk sekolah dasar namun tentu saja dalam pelaksanaannya terdapat kendala-kendala seperti kurang siapnya guru untuk mengajari mata pelajaran bahasa Inggris, kurangnya waktu belajar bahasa Inggris sehingga pengetahuan kosakata mereka minim, dan juga variasi materi yang kurang memadai untuk memaksimalkan pembelajaran.

Fakta lapangan yang didapat dari wawancara terhadap Guru SD memaparkan bahwa Bahasa Inggris memanglah masuk menjadi salah satu mata pelajaran yang dipelajari namun dalam pengimplementasiannya tidak maksimal. Faktor kurikulum memanglah menjadi faktor utama permasalahan ini. Karena baru diadakan lagi mata pelajaran bahasa Inggris, maka guru pun mengajari siswa materi dari yang dasar sekali seperti part of body, colors, numbers, family, dll walau tingkatan kelas mereka sudah berada di tingkatan kelas tinggi untuk SD.

Media pembelajaran yang digunakan pun hanya satu yaitu melalui buku teks dimana pembelajaran pada umumnya hanya berupa menerjemahkan dan membuat susunan kalimat sederhana. Media pembelajaran yang monoton ini tentunya berpengaruh pada antusiasme siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran bahasa Inggris pun kebanyakan akan diserahkan pada guru muda sehingga bila guru muda. Dan lagi, waktu jam pelajaran bahasa Inggris hanya satu kali dalam satu minggu. Padahal, mempelajari bahasa Inggris sejak dini adalah peluang emas bagi siswa yang sangat sayang bila dilewatkan.

Berdasarkan situasi diatas, penyusun berinisiatif untuk melaksanakan

program Implementasi Fun English untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris siswa SDN Sukahati Melalui Media Audiovisual di Materi Food and Beverage. Selain itu, karena di SDN Sukahati menyetujui dan mendukung program kerja kami, maka kami sangat antusias dalam menjalankan program kerja tersebut.

Lightfoot, Cole dan Colle dalam Pali & Ota (2020) mengemukakan bahwa pada masa sekolah dasar, otak anak masih mengalami plasticity dan flexibility sehingga mereka dapat lebih mudah dalam menangkap bahasa dibanding masa kehidupan yang lain, karena itu, pembelajaran bahasa inggris di usia ini perlu diterapkan agar bisa memanfaatkan masa emas tersebut dengan maksimal. Terlebih, masa ini tidak dapat diulang kembali. Selain itu, memiliki kemampuan dasar bahasa inggris di era modernisasi ini akan sangat memberi banyak peluang masa depan bagi siswa dan juga mempermudah mereka di jenjang yang lebih tinggi. Karena itu, pembelajaran bahasa inggris pada anak usia dini sangat penting untuk dilakukan.

Berdasarkan analisis situasi di atas, program kegiatan meningkatkan kemampuan bahasa inggris siswa SDN Sukahati melalui kegiatan Fun English untuk siswa siswi SDN Sukahati pada pembelajaran bahasa inggris perlu diselenggarakan sebagai bentuk aksi solusi permasalahan yang terjadi. Hal ini juga dapat membantu memberikan kreativitas dan pengetahuan baru tentang media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan kosakata dan motivasi siswa terkait pembelajaran bahasa Inggris.

Kegiatan peningkatan kosa kata bahasa Inggris yang akan dilakukan bukan hanya tentang belajar bahasa inggris seperti yang biasa dilakukan seperti menerjemahkan dan hafalan kosa kata, tetapi juga dengan kegiatan Fun English. Anisa dkk (2023) menjelaskan Fun English konsep pembelajaran yang menyenangkan untuk memberikan pengalaman belajar bahasa Inggris yang baik kepada anak-anak. Hal itu sejalan dengan yang ditemukan oleh Larasaty, Anggrarini, & Efendi (2022) bahwa Fun English dapat diterapkan sebagai upaya dalam memberikan pengalaman serta meningkatkan motivasi dan kemampuan Bahasa Inggris untuk anak-anak SD. Media audiovisual dipilih karena menyesuaikan dengan hasil wawancara dengan guru SD terkait bahwa siswa cenderung lebih tertarik dan antusias ketika belajar menggunakan media visual dengan banyak gambar yang menarik.

## **METODE**

### **a. Lokasi Kegiatan**

Lokasi kegiatan program bimbingan belajar bahasa Inggris ini beralamat di Desa Sukajati Kecamatan Haurgeulis Kabupaten Indramayu, lebih tepatnya di SDN Sukahati yang berlokasi di Jalan Ki Hajar Dewantara No.2

### **b. Metode yang Digunakan**

Metode yang digunakan pada program ini adalah kuasi-eksperimen. Sugiyono (2016) mengungkapkan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh pada sesuatu yang diberi perlakuan (treatment) terhadap yang lain dalam kondisi yang dapat

dikendalikan. Desain pelaksanaan yang digunakan dalam program ini adalah "One Groups Pretest-Posttest Design". Arikunto (2010) menjelaskan bahwa one group pretest-posttest design adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan (treatment), setelah diberikan perlakuan (treatment) barulah memberikan tes akhir (posttest).

Instrumen yang digunakan dalam program ini yaitu pretest-posttest yang ditujukan kepada siswa kelas 5 SDN Sukahati di Desa Sukajati Kecamatan Haurgeulis Kabupaten Indramayu. Pretest-posttest bertujuan untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap bahasa Inggris dasar.

Pelaksanaan program ini menggunakan metode pembelajaran fun english. Seperti yang telah dijelaskan oleh Anisa dkk (2023), Fun English konsep pembelajaran yang menyenangkan untuk memberikan pengalaman belajar bahasa Inggris yang baik kepada anak-anak.

### **c. Analisis**

Setelah seluruh data sudah terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang terkumpul dari program ini menggunakan analisis N - gain melalui pretest dan posttest. Lestari Karunia Eka & Mokhammad Ridwan Yudhanegara (2017) menjelaskan bahwa rumus N-gain adalah sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum ideal} - \text{skor pretest}}$$

Kriteria perolehan skor N-gain adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria perolehan skor N-gain

<b>Nilai N-Gain</b>	<b>Kriteria</b>
N-gain $\geq$ 0.70	Tinggi
0.30 < N-gain < 0.70	Sedang
N-gain $\leq$ 0.30	Rendah

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Kegiatan yang dilakukan**

#### **1. Tahap Persiapan**

Persiapan diawali dengan FGD atau rapat mengenai program kerja dengan tim. Rapat dilakukan setelah survei awal ke desa yaitu pada tanggal 7 Juni 2024. Rapat ini mencakup pembahasan mengenai pemaparan rencana program yang akan dilaksanakan oleh masing-masing program studi.

Setelah itu, kami melakukan observasi ke sekolah yaitu SDN Sukahati pada tanggal 8 Juni 2024. Dari kegiatan observasi, survei, dan wawancara, diperoleh data bahwa bahasa inggris baru diajarkan kembali di sekolah, itupun penerapannya belum maksimal. Dari permasalahan tersebut, maka penyusun memutuskan untuk melakukan pengabdian di SDN Sukahati khususnya untuk di kelas 5.

Setelah itu, kami melakukan koordinasi dengan kepala sekolah terkait program kerja atau kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan ini dilaksanakan pada 9 Juli 2024. Dimana pada kegiatan ini juga dilaksanakannya penandatanganan MoA (Memorandum of Agreement) yaitu perjanjian kerja sama dengan pihak sekolah yaitu SDN Sukahati dengan mahasiswa KKN Universitas Wiralodra yang mengabdikan di Desa Sukajati.

Selanjutnya yaitu koordinasi ulang dengan pihak sekolah sekaligus perkenalan dengan murid-murid SDN Sukahati yang dilaksanakan pada 16 Juli 2024.

Pada tanggal 19 Juli 2024, kami melakukan persiapan untuk kegiatan seperti peralatan, materi, dan juga hadiah-hadiah untuk diberikan pada siswa yang menjawab Quiz. Kami juga mengecek dan mempersiapkan materi pembelajaran untuk kegiatan seperti print flashcard, print lembar pretest dan posttest, dan juga PowerPoint.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dimulai dengan perkenalan dengan siswa kelas V SDN Sukahati di kelas. Kegiatan perkenalan dilangsungkan bersamaan dengan mengisi daftar hadir siswa. Siswa diarahkan untuk mengucapkan "Yes, Miss" saat namanya di panggil. Setelah itu, untuk mengetahui pemahaman awal siswa tentang materi yang akan diajarkan, siswa diminta untuk mengisi lembar pretest.

Setelah siswa selesai mengerjakan pretest, penyusun memberikan brainstorming mengenai materi yang akan diajarkan. Penyusun dan tim lalu memperlihatkan video untuk siswa simak karena akan ada quiz atau pertanyaan mengenai video yang mereka tonton, lalu siswa yang menjawab akan mendapat hadiah. Hal ini dilakukan agar siswa semakin termotivasi untuk menyimak video dan memahami isi video agar dapat menjawab pertanyaan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Amiruddin dkk (2022) bahwa pemberian hadiah dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar, mampu meningkatkan hasil belajar dan juga merubah perilaku dan berdampak pada iklim pembelajaran.

Setelah video diputar, penyusun lalu memberikan siswa quiz berhadiah. Pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan yang ada di video, seperti *how many kinds of beverage in the video?* (berapa jenis minuman yang ada di video?) atau apa arti makanan-makanan yang muncul di video. Murid-murid pun dengan antusias mengacungkan tangan untuk menjawab. Hampir seluruh murid mengacung ingin menjawab sehingga penyusun kesulitan untuk memilih. Karena itu, penyusun berikan quiz pengetahuan umum bahasa Inggris, yang mengetahui jawabannya bisa maju dan menjawab quiz berhadiah.

Setelah itu pemaparan materi mengenai food and beverages di power point. Materi juga berisi mengenai kosa kata bahasa Inggris terkait food and beverages seperti *Hungry, Thirsty, Eat*, dll. Siswa juga diajarkan materi tentang rasa seperti *Sweet, Salty, Spicy*, dll. Materi tersebut berkaitan dengan pretest yang mereka isi sebelumnya yang bertujuan agar siswa memahami dan mengerti seperti apa jawaban yang benar dari pretest yang telah mereka kerjakan. Di sela pemaparan materi, penyusun juga memberikan siswa quiz dan memberi hadiah snack bagi

siswa yang dapat menjawab pertanyaan.

Selanjutnya yaitu sesi terakhir yaitu pengisian posttest untuk siswa. Posttest diberikan untuk mengukur bagaimana pengetahuan siswa setelah diberikan treatment atau materi. Setelah posttest, penyusun lalu menutup kelas dan berfoto bersama siswa-siswa.

#### **a. Waktu Kegiatan**

Waktu kegiatan ini pada hari sabtu tanggal 21 Juli 2024 pukul 09.00 WIB. Penyusun dan tim memperkenalkan diri. Selanjutnya pembagian soal pretest, brainstorming, lalu pemutaran video dan quiz. Lalu, penyusun memberikan materi food and beverages melalui media proyektor dan PowerPoint kepada siswa. Setelah itu, pembagian soal posttest. Dan terakhir, kegiatan ditutup dengan dokumentasi.

#### **b. Pencapaian Indikator**

Jika dilihat dari observasi, LKPD, dan hasil pretest posttest maka kami dapat menyimpulkan bahwa program Implementasi Fun English untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris siswa SDN Sukahati Melalui Media Audiovisual di Materi Food and Beverage mencapai keberhasilan indikator yang kami buat yaitu paa tabel dibawah ini.

Tabel 3 Pencapaian Indikator

No.	Masalah Mitra	Solusi	Indikator Capaian	Persentase Keberhasilan
1.	Siswa memiliki pengetahuan kosakata bahasa inggris yang minim.	Memberikan bantuan pengajaran bahasa Inggris yang berfokus pada peningkatan kosakata siswa.	Peningkatan pengetahuan kosakata bahasa inggris siswa.	90%
2.	Siswa kurang antusias dalam pembelajaran karena media dan pembelajaran yang monoton.	Memberikan contoh implementasi pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan media digital yang terdapat di sekolah.	Siswa merasa senang dan nyaman dengan metode pembelajaran yang diberikan.	90%

#### **c. Hasil Peningkatan Mitra pada Program Media Fun English**

Dilihat dari hasil pretest dan posttest maka dapat kita ketahui terdapat peningkatan hasil pretest dengan hasil posttest pada semua siswa yang sudah kami beri treatment. Peningkatan hasil pretest dan posttest cukup besar, oleh karena itu dapat menyimpulkan bahwa program peningkatan kosa kata bahasa inggris di materi Food and Beverages ini berhasil. Di bawah ini adalah data hasil pretest dan posttest sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Peningkatan Mitra

No	Nama	Kelas	Nilai	
			Pretest	Posttest
1	Alfatih K.W.	V	60	100
2	Qanita Zahwa Kamila	V	70	100
3	Annida Ainul Mardhiah	V	70	100
4	Keyla Rama Rohyana	V	60	100
5	Afifa Nahda Rafanda	V	70	100
6	Fiana	V	70	100
7	Livia	V	70	100
8	Wemvi	V	30	60
9	Hafsyah	V	70	100
10	Maryam M.S.	V	70	100
11	Nafisha Aliya Jasmine	V	70	100
12	Olif Nur Sifahali	V	90	100
13	Nafisya	V	80	100
14	Alif Nur Rahmada	V	80	100
15	Iqbal	V	80	100
16	Azpan R.M.	V	70	90
17	Mei Intan R.	V	80	90
18	Naura C.A.	V	80	100
19	Zahira Rahmatul Aziz	V	60	100
20	Zahra Labiq N.	V	70	100
21	Haidil Raditya Athallah	V	80	90
22	Adhyastha Arganta Yuda	V	50	100
23	Hafiz	V	20	50
24	Nazma Kayla S.	V	90	100
25	Kenzie Al-Athaya Amadeo	V	70	100
26	Alan Firdaus Saputra	V	70	100
27	Indra	V	80	90
28	Ayu Melani Pitri	V	60	100
29	Rafael Ostko	V	30	50
30	Hanif Faisal Sidiq	V	80	100
31	Septian T.L.	V	60	100
32	Elganrelio	V	60	90
33	Ilham Maulana	V	60	100
34	Sultan Fahmi Alnabawi	V	80	100
35	Rafka	V	40	90
36	M. Dio Anggara	V	70	100

**Implementation of Fun English to Improve English Vocabulary of Sukahati Elementary School Students Through Audiovisual Media in Food and Beverage Material**  
Puspa Purwaning Rahayu

37	Affan Nurmajid	V	90	100
38	M. Rahman Fatoni	V	80	100
39	Tsabit Hasnain Hamlan	V	70	100
40	Pramadhan D.A.	V	70	100
41	Salimul Hafidz	V	80	100
42	Devina Dwi Fellisya	V	70	100
43	Meta Septiyani	V	60	100
44	Athaya Aufa	V	70	100
45	Rahma Kania Wati	V	70	100
46	Rayi Nur Maulina	V	90	100
47	Zahra Nur A.	V	80	100
48	Adila Septia Wulandari	V	60	100
49	Rezika Bunga S.	V	70	100
50	Alkhiswa Dwi Ainun	V	80	100
51	Klowdia Dwi Safira	V	60	80
52	Grisyela Nafisya Nugraha	V	70	90
53	Alif Nur Rahmada	V	90	100
54	Desti Apriliani	V	70	100

**d. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini menggunakan Uji N-Gain untuk mengolah data hasil dari pretest dan posttest siswa kelas V SDN Sukahati. Adapun hasilnya terlampir pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Penelitian menggunakan Uji N-Gain

No	Nama	Kelas	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal (100) - Pre	N-Gain Score	N-Gain Score Percent
			Pretest	Posttest				
1	Alfatih K.W.	V	60	100	40	40	1	100
2	Qanita Zahwa Kamila	V	70	100	30	30	1	100
3	Annida Ainul Mardhiah	V	70	100	30	30	1	100
4	Keyla Rama Rohyana	V	60	100	40	40	1	100
5	Afifa Nahda Rafanda	V	70	100	30	30	1	100
6	Fiana	V	70	100	30	30	1	100
7	Livia	V	70	100	30	30	1	100
8	Wemvi	V	30	60	30	70	0.43	43
9	Hafsyah	V	70	100	30	30	1	100
10	Maryam M.S.	V	70	100	30	30	1	100
11	Nafisha Aliya Jasmine	V	70	100	30	30	1	100
12	Olif Nur Sifahali	V	90	100	10	10	1	100

**Implementation of Fun English to Improve English Vocabulary of Sukahati Elementary School Students Through Audiovisual Media in Food and Beverage Material**  
Puspa Purwaning Rahayu

13	Nafisya	V	80	100	20	20	1	100
14	Alif Nur Rahmada	V	80	100	20	20	1	100
15	Iqbal	V	80	100	20	20	1	100
16	Azpan R.M.	V	70	90	20	30	0.67	67
17	Mei Intan R.	V	80	90	10	20	0.5	50
18	Naura C.A.	V	80	100	20	20	1	100
19	Zahira Rahmatul Aziz	V	60	100	40	40	1	100
20	Zahra Labiq N.	V	70	100	30	30	1	100
21	Haidil Raditya Athallah	V	80	90	10	20	0.5	50
22	Adhyastha Arganta Yuda	V	50	100	50	50	1	100
23	Hafiz	V	20	50	30	80	0.38	38
24	Nazma Kayla S.	V	90	100	10	10	1	100
25	Kenzie Al-Athaya Amadeo	V	70	100	30	30	1	100
26	Alan Firdaus Saputra	V	70	100	30	30	1	100
27	Indra	V	80	90	10	20	0.5	50
28	Ayu Melani Pitri	V	60	100	40	40	1	100
29	Rafael Ostko	V	30	50	20	70	0.29	29
30	Hanif Faisal Sidiq	V	80	100	20	20	1	100
31	Septian T.L.	V	60	100	40	40	1	100
32	Elganrelio	V	60	90	30	40	0.75	75
33	Ilham Maulana	V	60	100	40	40	1	100
34	Sultan Fahmi Alnabawi	V	80	100	20	20	1	100
35	Rafka	V	40	90	50	60	0.83	83
36	M. Dio Anggara	V	70	100	30	30	1	100
37	Affan Nurmajid	V	90	100	10	10	1	100
38	M. Rahman Fatoni	V	80	100	20	20	1	100
39	Tsabit Hasnain Hamlan	V	70	100	30	30	1	100
40	Pramadhan D.A.	V	70	100	30	30	1	100
41	Salimul Hafidz	V	80	100	20	20	1	100
42	Devina Dwi Fellisya	V	70	100	30	30	1	100
43	Meta Septiyani	V	60	100	40	40	1	100
44	Athaya Aufa	V	70	100	30	30	1	100
45	Rahma Kania Wati	V	70	100	30	30	1	100
46	Rayi Nur Maulina	V	90	100	10	10	1	100
47	Zahra Nur A.	V	80	100	20	20	1	100
48	Adila Septia Wulandari	V	60	100	40	40	1	100
49	Rezika Bunga S.	V	70	100	30	30	1	100
50	Alkhiswa Dwi Ainun	V	80	100	20	20	1	100
51	Klowdia Dwi Safira	V	60	80	20	40	0.5	50

52	Grisyela Nugraha	Nafisyah	V	70	90	20	30	0.67	67
53	Alif Nur Rahmada		V	90	100	10	10	1	100
54	Desti Apriliani		V	70	100	30	30	1	100
Rata-rata									0.91
Rata-rata (%)									90.8

#### e. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian di atas dilihat dari N-Gain Score berikut tabel ke efektifan N-Gain Score adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Tafsiran Efektifitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
41 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Pada tabel di atas N-Gain dikatakan efektif jika persentasenya lebih dari 76. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini efektif karena memiliki persentase rata-rata 90.8.

Tabel 7. Rata-rata Nilai N-Gain dan Rata-rata Persentase Nilai N-Gain

N-Gain	0.91
Rata-rata (%)	90.8

#### f. Hambatan Program

Program yang sudah dilaksanakan yaitu program “Implementasi Fun English untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris siswa SDN Sukahati Melalui Media Audiovisual di Materi Food and Beverage”. Adapun hambatan dalam kegiatan ini yaitu kendala di perubahan peserta yang mendadak sehingga terjadinya kekurangan salinan lembar pretest dan posttest. Pada awalnya, peserta kegiatan hanya 1 kelas yaitu VA, namun saat kegiatan berlangsung, ternyata guru juga meminta kelas VB untuk turut mengikuti kegiatan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis meminta setengah dari siswa untuk menjawab di selembar kertas dan masing-masing meja diberikan 1 lembar soal. Masalah yang kedua terletak di teknisi yaitu proyektor yang kekurangan kabel HDMI sehingga akhirnya menggunakan laptop keluaran lama yang memiliki kinerja kurang baik sehingga terjadi loading lama dalam proses pemutaran video dan pemaparan PowerPoint. Hal ini tentunya berpengaruh pada antusias siswa yang menurun karena menunggu video di load.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil laporan kegiatan yang dilakukan maka dapat

disimpulkan bahwasannya program yang penulis lakukan yaitu Implementasi Fun English untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris siswa SDN Sukahati Melalui Media Audiovisual di Materi Food and Beverage berjalan dengan lancar dan tepat sasaran. Dengan dilakukan pendekatan pembelajaran langsung dan bimbingan secara langsung berbasis metode fun english tersebut. Kemudian memaparkan secara detail dan merinci materi food and beverage dengan cara pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran antara lain memberikan lembar pretest dan memberikan lembar posttest. Dilihat dari hasil pengisian pretest dan posttest yang dilakukan, siswa mengalami peningkatan yang cukup baik. Dari hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa kegiatan implementasi fun English untuk meningkatkan kosa kata siswa SDN Sukahati melalui media audio visual di materi food and beverage efektif meningkatkan kosa kata siswa dengan nilai N-Gain 0,91 dan di kategori efektif. Oleh karena itu program yang kami lakukan mencapai keberhasilan.

Dalam pelaksanaan program kerja terdapat beberapa kendala, diantaranya kendala di kuantitas siswa yang melebihi kuantitas yang direncanakan sehingga kekurangan lembar pretest dan posttest saat kegiatan berlangsung, dan juga kendala teknis yang muncul sehingga memakan banyak waktu dalam pemutaran video untuk pembelajaran. Namun, selain adanya kendala tentu ada faktor pendukung yang sudah penyusun siapkan diantaranya hadiah untuk siswa, flashcard, materi dalam bentuk powerpoint, serta video interaktif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, D., Buheji, M., & Merza Fardan, S. (2020). Re-Emphasising the Future Family Role in 'Care Economy' as a Result of Covid-19 Pandemic Spillovers. *American Journal of Economics*, 10(6), 332–338. <https://doi.org/10.5923/j.economics.20201006.03>
- Amiruddin, Sarah, D. M. ., Vika, A. I. V., Hasibuan, N. ., Sipahutar, M. S. ., & Simamora, F. E. M. (2022). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(01), 210-219. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i01.1596>
- Anisa, A., Harmilawati. Sabaruddin. (2023). Kegiatan Fun English untuk Meningkatkan Kosa kata Siswa. *PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, V 2(2). DOI: <https://doi.org/10.47435/pendimas.v2i2.2029>
- Pali, A., Ota, M. K. (2020). Pendampingan Kegiatan Fun With English pada Serikat Anak Misioner (SEKAMI) Stasi ST. Zakharia, Keuskupan Agung Ende, Flores, NTT. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, v 4(1) p 278-283. DOI: <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2884>
- Larasaty, G., Anggrarini, N., Efendi, N. (2022). Fun English Sebagai Kegiatan dalam Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar di Indramayu. *Room of Civil Society Development*, v 1(4) p 96-102 doi: <https://doi.org/10.59110/rcsd.35>
- Lightfoot, C., Cole, M., & Colle, R. S. (2013). The development of children (Seventh). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

**Implementation of Fun English to Improve English Vocabulary of Sukahati Elementary School Students Through Audiovisual Media in Food and Beverage Material**  
Puspa Purwaning Rahayu

Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta Depdikbud, Bahan Uji Publik Kurikulum 2013 Jakarta: Kemendikbud RI.