

## Penerapan Joyful Learning 7 Jumps Strategy Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar

Erni<sup>1</sup>, Fadly Azhar<sup>2</sup>, Rumiri. R. Aruan<sup>3</sup>, Dahnilsyah Dahnilsyah<sup>4</sup>, Novitri Novitri<sup>5</sup>, Atni Prawati<sup>6</sup>

<sup>1</sup> Universitas Riau, Indonesia; erni@lecturer.unri.ac.id

<sup>2</sup> Universitas Riau, Indonesia; fadly.azhar@lecturer.unri.ac.id

<sup>3</sup> Universitas Riau, Indonesia; rumiri.aruan@lecturer.unri.ac.id

<sup>4</sup> Universitas Riau, Indonesia; dahnilsyah@lecturer.unri.ac.id

<sup>5</sup> Universitas Riau, Indonesia; novitri.syam@lecturer.unri.ac.id

<sup>6</sup> Universitas Riau, Indonesia; atniprawati05@gmail.com

---

### ARTICLE INFO

#### *Keywords:*

Implementation;  
Joyful learning 7 Jumps  
strategy;  
Teacher competency

---

#### *Article history:*

Received 2024-09-16

Revised 2024-10-14

Accepted 2024-11-29

---

### ABSTRACT

SDN 024 Teluk Binjai in Dumai City has implemented English lessons in its school curriculum. However, inadequate teacher competencies have been a factor in the low levels of students' communication skills and interactive mediation. Teachers need to apply active, creative, and contextual learning models to make the learning process enjoyable and foster social interaction between students and teachers. Joyful learning, combined with games, is prioritized to create active, creative, and contextual learning. Based on these challenges, a training program on the implementation of the Joyful Learning 7Jumps Strategy research results was conducted for 12 teachers teaching English at SDN 024 Teluk Binjai, Dumai. The training methods included technical guidance and workshops on designing lessons, student worksheets, and assessments, followed by peer teaching practice. The program was conducted offline in August 2024 and continued with online mentoring and supervision. The training was deemed successful, with teachers' knowledge and readiness to implement the Joyful Learning 7Jumps Strategy scoring an average of 3.82, categorized as high, and the teaching modules were applicable for teachers. The community service activity effectively enhanced teachers' competencies in implementing the strategy creatively, innovatively, and contextually, directly improving the quality of English teaching at SDN 024 in Dumai City. The limitation of the training lies in the unknown effectiveness of the model and product in improving students' English proficiency.

*This is an open access article under the [CC BY](#) license.*



---

#### **Corresponding Author:**

Erni

Universitas Riau, Indonesia; erni@lecturer.unri.ac.id

---

## 1. PENDAHULUAN

Dumai merupakan sebuah kota di Provinsi Riau, Indonesia, sekitar 201 km dari pusat Kota Pekanbaru. Kota Dumai adalah kota dengan administrasi terluas kedua di Indonesia berdasarkan statusnya sebagai kotamadya, setelah Kota Palangkaraya. Kota ini berawal dari sebuah dusun kecil di pesisir timur Provinsi Riau. Kota Dumai merupakan hasil pemekaran dari Kabupaten Bengkalis. Diresmikan sebagai kota pada 20 April 1999, dengan UU No. 16 Tahun 1999. Pada awal pembentukannya, Kota Dumai hanya terdiri dari 3 kecamatan, 13 kelurahan dan 9 desa dengan jumlah penduduk hanya 15.699 jiwa dengan tingkat kepadatan 83,85 jiwa/km<sup>2</sup>.

Pendidikan di Kota Dumai terbilang berkembang dengan pesat mulai dari segi pembangunan pendidikan hingga pembangunan sarana dan prasarana. Pembangunan dibidang pendidikan dimulai dari pengembangan sumber daya manusia (SDM) yang berguna untuk memenuhi kebutuhan masa yang akan datang. Melalui bidang pendidikan, potensi sumber daya manusia dioptimalkan dan seluruh integritas yang bersangkutan dengan kepribadian atau akhlak dikembangkan secara sistematis. Peningkatan mutu pendidikan tidak hanya terfokuskan pada bidang akademik saja tetapi non-akademik juga ikut andil dalam peningkatan mutu pendidikan, baik penyelenggaraannya dalam bentuk kegiatan kurikuler maupun ekstra-kurikuler, melalui berbagai program kegiatan yang sistematis, dengan upaya demikian peserta didik dapat meng-explore diri untuk lebih mengenali dan mengembangkan potensi diri dan dapat menjadikan waktu lebih produktif.

Sistem Pendidikan di Indonesia yang telah beberapa kali mengalami perubahan dimana ada 11 kurikulum pernah berlaku di Indonesia, termasuk kurikulum yang diluncurkan oleh Kemendikbudreitek Republik Indonesia. Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia melakukan perubahan terhadap kurikulum 2013 dan menetapkan kurikulum merdeka belajar sebagai penyempurnaan dari kurikulum 2013 (Alhamuddin, 2014; Insani, 2019; Rahmayanti & Hartoyo, 2022). Kurikulum merdeka belajar mulai dilaksanakan pada sekolah penggerak pada tahun 2021 namun diterapkan secara bertahap (Asroa et al., 2023).

Pemerintah Kota Dumai telah merancang berbagai macam program untuk menunjang keberhasilan kurikulum serta membekali guru dalam menghadapi perubahan. Berbagai kompetensi harus dimiliki guru agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Kompetensi pedagogic harus mampu menerapkan model pembelajaran sesuai kurikulum yang diterapkan. Guru harus mampu menyesuaikan model yang digunakan dengan kondisi siswa, materi pelajaran, dan sarana yang ada (Hidayah, 2023). Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran Bahasa Inggris sudah masuk dalam kurikulum di SD sehingga guru dituntut selalu berinovasi dan berkreatifitas untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Untuk meningkatkan layanan kepada siswa sesuai tuntutan kurikulum merdeka, maka guru Bahasa Inggris di SD perlu meningkatkan kompetensi profesionalnya.

Masyarakat sasaran kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru Bahasa Inggris Sekolah Dasar 024 Teluk Binjai, Kota Dumai. Tim pengabdian melaksanakan pelatihan menerapkan model pembelajaran Joyful learning 7Jumps strategy kepada guru SDN 024 Teluk Binjai Dumai. STAR merupakan metode pembelajaran modifikasi berasal dari SCL. STAR adalah SCL yang ditambahi dengan kearifan lokal yang dikemas dalam satu pengertian PATRAP TRILOKA, yaitu ing ngarsa sung tulada, ing madya mangun karsa, tut wuri andayani (Priyatmojo, 2010). Dengan STAR 7Jumps pembelajaran yang estetik meningkatkan interaksi akademik guru dan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pelajar diberi kesempatan untuk menemukan prinsip dasar yang hendak mereka capai dari materi pelajaran yang dipelajari (Woolfolk 1998).

Berdasarkan uraian di atas maka, permasalahan prioritas yang bersifat mendesak untuk dilakukan adalah guru harus menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan yang berpusat kepada siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru dalam mengajar Bahasa Inggris di SD dengan harapan kualitas dan kemampuan peserta didik pun menjadi lebih baik.

Oleh karena itu diperlukan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru yang mengajar Bahasa Inggris Sekolah Dasar di Kota Dumai yaitu SDN 024 Teluk Binjai. Guru SDN 024 Teluk Binjai yang memiliki potensi yang tinggi untuk mampu menerapkan Joyful learning 7Jumps strategy dalam

pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan menjalin kemitraan antara perguruan tinggi dengan sekolah binaan, maka diaplikasikan beberapa hasil riset untuk memberikan solusi pada permasalahan yang ada.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menguraikan pendekatan sistematis dalam mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model berperan sebagai pedoman dalam proses perencanaan dan pelaksanaan aktivitas pembelajaran. Model adalah pola yang digunakan dalam penyusunan kurikulum, desain dan metode dalam lingkungan belajar (Muhali, 2019). Model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang harus ada dalam proses pembelajaran, model pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar serta memudahkan peserta didik dalam memahami dipelajari. Inovasi model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik proses belajar mengajar (Liyanage et al., 2004). Guru dituntut menjadi guru profesional yang menyiapkan masyarakat untuk pembangunan nasional dan membangun proses kognitif siswa (Bafadal, 2003).

Pada Kurikulum Merdeka mata pelajaran Bahasa Inggris sudah masuk dalam kurikulum SD dimana pembelajaran dilaksanakan secara daring/hybrid (Directorate of Higher Education, 2020; Dirjen GTK Kemendikbud, 2013; Junaidi, 2020; Kemdikbud, 2020) (Kemdikbud, 2020). Belajar bahasa Inggris secara aktif, menyenangkan, menambah kepercayaan diri, motivasi, dan kepuasan untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi aktif (Kelly et al., 2009; Kim & Suh, 2018; Suh et al., 2010; Wu, 2018) diperlukan siswa SD. Teknik Action Mime, Bingo, Simon Says, Riddles dan Guessing with one words dapat digunakan untuk memperkaya kosa kata siswa level dasar. Adaptasi konsep belajar permainan diterapkan dalam pengembangan model joyful learning (Irawan et al., 2021; Nuraeni, 2019; Rahman, 2020). Belajar dengan Game Board Race, Call My Bluff / Two Truths and A Lie, Simon Says, Word Jumble Race, Hangman, Pictionary, The Mime, Hot Seat, Where Shall I Go?, What's My Problem? dapat divariasikan oleh guru (Andreeva et al., 2021; Bush, 2016).

Kompetensi guru merupakan kemampuan yang harus dimiliki seorang guru sebagai bentuk pemenuhan standar kualitas yang harus dipenuhi meliputi kompetensi pedagogic, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional yang diperoleh melalui Pendidikan profesi, keempat kompetensi tersebut merupakan standar kompetensi yang harus dipenuhi oleh guru. Keempat kompetensi tersebut merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan karena menjadi seorang guru tidak hanya memberikan ilmu namun juga menanamkan nilai karakter bagi siswa agar seorang siswa menjadi peserta didik yang memiliki karakter generasi penerus bangsa yang diharapkan sehingga dapat membangun suatu bangsa menjadi lebih baik (Mulyasa, 2008).

Salah satu kemampuan yang dimiliki guru untuk meningkatkan kompetensi profesinya adalah mampu menerapkan model pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah. Dalam menerapkan model pembelajaran seorang guru harus mampu menyesuaikan model yang digunakan dengan kondisi siswa, materi pelajaran, dan sarana yang ada (Hidayah, 2023). Model pembelajaran mempermudah guru menyampaikan materi ajar, serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Kerangka konseptual menguraikan pendekatan sistematis dalam mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Pedoman dalam proses perencanaan dan pelaksanaan aktivitas pembelajaran. Pola yang digunakan dalam penyusunan, perancangan dan metode pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar (Muhali, 2019). Inovasi penggunaan model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar. (Liyanage et al., 2004).

Joyful learning 7Jumps strategy merupakan metode pembelajaran modifikasi berasal dari SCL. STAR adalah SCL yang ditambahi dengan kearifan lokal yang dikemas dalam satu pengertian yaitu ing ngarsa sung tulada, ing madya mangukarsa, tut wuri andayani. STAR yang diterapkan adalah 7 Jumps melalui rancangan silabus, rancangan materi, dan evaluasi materi dengan langkah:

Step-1: Clarifying unfamiliar terms

1. Setiap anggota kelompok mengidentifikasi kata kata baru
2. Anggota kelompok menjelaskan makna kata berdasar pengetahuan awal
3. Kosa kata baru dijadikan learning objektif.

**Step-2: Problem definitions**

1. Kelompok merumuskan tujuan pembelajaran
2. Setiap kelompok membuat daftar pertanyaan
3. Kelompok mengidentifikasi pertanyaan-pertanyaan yang muncul

**Step-3: Brain storming**

1. Kelompok mendiskusikan pertanyaan dan jawaban
2. Kelompok mengidentifikasi pengetahuan yang sudah dan belum dipahami

**Step-4: Analyzing the problems**

1. Membuat daftar topik berkaitan dengan problem yang dihadapi
2. Menyusun topik secara sistematis, agar mudah dipahami dan diingat

**Step-5: Formulating learning issues**

1. Kelompok membuat daftar topik untuk dilatihkan dan dikembangkan.
2. Setiap anggota membuat catatan tentang learning issue yang dipelajari.

**Step-6: Self-study**

1. Semua anggota kelompok belajar semua learning issues (step 5)
2. Semua siswa memanfaatkan dan memilih sumber belajar yang tersedia
3. Semua siswa membuat ringkasan topik yang dipelajari

**Step-7: Reporting**

1. Kelompok melaporkan hasil diskusi secara berurutan dan sistematis
2. Setiap anggota kelompok memberikan kontribusinya untuk setiap topik
3. Kelompok membuat konsep map untuk memperdalam concept sebelumnya

Adapun tujuan kegiatan pelatihan ini adalah untuk peningkatan kompetensi guru-guru SD kota Dumai dalam pembelajaran Bahasa Inggris menerapkan model pembelajaran Joyful learning 7Jumps strategy

## 2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di Sekolah dasar negeri dan swasta di Kota Dumai. Metode penerapan meliputi langkah-langkah kegiatan pengabdian, teknik penyelesaian masalah, dan indikator ketercapaian kegiatan seperti berikut ini.

### 2.1. Rancangan Pengabdian

Program pengabdian dilaksanakan dengan cara menjalin kerjasama antara tim pengusul Program PKM dengan guru SDN 024 Teluk Binjai Dumai sebagai mitra. Pendampingan pembuatan program kerja, pelatihan proses pelaksanaan, serta pendampingan penerapan dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menerapkan model pembelajaran Joyful learning 7Jumps strategy

- a. Sosialisasi model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru di Dumai kepada Tim Pengusul Program PKM.
- b. Perumusan penggunaan model pembelajaran sebagai sarana kegiatan belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan diuraikan secara rinci, kemudian diadakan evaluasi, sehingga dapat diketahui kegiatan yang telah dilaksanakan maupun yang belum terlaksana. Pada akhir kegiatan akan diketahui secara pasti tentang target kegiatan yang telah dicapai.
- c. Pelatihan penerapan model pembelajaran Joyful learning 7Jumps strategy oleh anggota Tim PKM kepada guru Bahasa Inggris di SDN 024 Teluk Binjai Dumai
- d. Pendampingan proses penerapan model dilakukan dengan pantauan tim pengabdian.
- e. Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada bulan April – November 2024.
- f. Lokasi kegiatan pengabdian di Kota Dumai, Provinsi Riau, Indonesia.

## 2.2. Teknik Penyelesaian Masalah

Pengelolaan sarana belajar dan lingkungan belajar untuk mendukung penerapan model pembelajaran sehingga terciptanya suasana dan lingkungan belajar yang kondusif. Pelatihan penerapan Joyful learning 7Jumps strategy dalam pengajaran Bahasa Inggris dilaksanakan di SDN 024 Teluk Binjai Dumai. Adapun tujuannya adalah untuk peningkatan kompetensi guru akan model pembelajaran joyful dalam pengajaran Bahasa Inggris di SD.

Teknik penyelesaian masalah melalui pelatihan penerapan Joyful learning 7Jumps strategy untuk meningkatkan proses pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 024 Teluk Binjai. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, guru peserta pelatihan merancang dan menerapkan pembelajaran sehingga memberi pengaruh positif bagi peningkatan mutu pengajaran Bahasa Inggris di SD.

## 2.3. Instrument Ketercapaian Kegiatan

Alat ukur indikator keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan penyebaran angket melalui google form kepada peserta. Angket bertujuan untuk mengetahui pemahaman dan kesiapan guru terhadap Joyful learning 7Jumps strategy yang dikembangkan dan implementasinya.

Terciptanya sarana dan lingkungan belajar kondusif mendukung penerapan pembelajaran Joyful learning 7Jumps strategy, guru mampu menerapkan pembelajaran secara kontekstual untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di SD adalah aspek yang diharapkan dalam kegiatan pelatihan ini. Indikator keberhasilan program kemitraan masyarakat ini antara lain: a) Peningkatan kompetensi guru Bahasa Inggris SDN 024 Teluk Binjai Kota Dumai dalam menerapkan joyful learning 7Jumps strategy secara kreatif, inovatif, dan kontekstual. b) Peningkatan kualitas pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar berdasarkan Kurikulum Merdeka di Dumai.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus kegiatan adalah pemberdayaan guru SDN 024 Teluk Binjai Dumai melalui pelatihan pembelajaran joyful learning 7 Jumps Strategy. Berikut adalah hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

### 3.1. Gambaran Umum Masyarakat Sasaran

Pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan pelatihan ini adalah 5 orang dosen pendidikan bahasa Inggris sebagai narasumber, kepala sekolah SDN 024 Teluk Binjai, guru-guru SD yang mengajar Bahasa Inggris. Kegiatan pemberdayaan guru melalui pelatihan Joyful learning 7Jumps strategy dilaksanakan melalui workshop dan bimbingan teknis secara offline dan online. Praktek implementasi melibatkan guru-guru dilakukan setelah bimbingan teknis dengan metoda peer teaching. Sekelompok guru tampil sebagai siswa dan beberapa guru berperan sebagai pengajar.

Pembelajaran Bahasa Inggris yang tercantum dalam kurikulum merdeka untuk siswa SD dibagi dalam dua fase yaitu fase A utk kelas 1-3 dan fase B untuk kelas 4-6 (Kemenristek, 2024). Di kota Dumai bahasa Inggris sudah mulai diajarkan di sekolah Dasar oleh guru kualifikasi S1 guru kelas, guru bidang studi dan guru kulaifikasi S1 Bahasa Inggris untuk dikelas tinggi. Pengalaman mengajar guru adalah antara 2 - 37 tahun. Profile masa kerja peserta ditampilkan pada Grafik 1 dibawah ini.



Grafik 1. Profile masa kerja respondent

Hasil Grafik diatas menggambarkan bahwa guru dengan masa dinas 1-5 tahun berjumlah sebanyak 10%, masa kerja 6-10 tahun sebanyak 10%, masa dinas 11-15 tahun sebanyak 20%, masa dinas 16-20 tahun sebanyak 20%, masa kerja 21-25 tahun 10%, masa kerja 26-30 sebanyak 10% dan 31 tahun keatas sebanyak 20%. Gambaran umum masyarakat sasaran dikategorikan secara mayoritas masih produktif, layak dan mampu menerima dan menerapkan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

### 3.2. Potensi Pengembangan Masyarakat n

Peserta pelatihan adalah guru-guru SDN 024 Teluk Binjai Dumai yang berjumlah 13 orang guru. Semua guru berkualifikasi sarjana dengan bidang keahlian pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan matematika, Pendidikan Biologi, Pendidikan ekonomi, PAI, dan PAK seperti pada Table 1.

Tabel 1. Kulaifikasi Masyarakat Sasaran

Kualifikasi (Pendidikan)	Bidang keahlian	Pelajaran yang diajarkan	Jumlah
S1	Guru Kelas	Guru kelas	5
S1	Pendidikan matematika	Guru kelas	2
S1	Biologi	Guru kelas	1
S1	Bahasa inggris	Guru Kelas	2
S.1	Ekonomi	Budaya Melayu/Seni Rupa	1
S1	Bidang studi Agama islam	PAI	1
S-1	Bidang Studi Agama Kristen	Pendidikan Agama Kristen	1
S-1	Bahasa Inggris	Mapel Bahasa Inggris	1
Total			13

Guru-guru SD Negeri 024 Teluk Binjai Dumai masih produktif dan energik sehingga mampu menerima inovosi dalam pembelajaran. Model Joyful learning 7Jumps strategy mampu diadaptasi oleh guru-guru untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris. SD Negeri 024 Teluk Binjai Dumai adalah sekolah yang telah menerapkan kurikulum merdeka belajar dimana Bahasa Inggris Fase A

diajarkan di kelas 1-3 SD dan fase B diajarkan di kelas 4-6 SD (Kemenristek, 2024) (Harosid, 2017) (Kemedikbudristek, 2021).

Guru Guru juga telah mengikuti berbagai macam pelatihan seperti kurikulum merdeka, guru penggerak, pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan, higher order thinking skill (HOTS) dan lain lain. Melalui pelatihan ini , guru-guru termotivasi untuk mengajar bahasa Inggris serta mampu mengembangkan pembelajaran Joyful learning 7Jumps strategy. Prinsip pembelajaran adalah bahasa diajarkan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan lingkungan virtual baik lisan maupun tulisan sehingga tercipta habit berkomunikasi (Parajudi, 2004).

### 3.3. Solusi Pengembangan Masyarakat

Pemberdayaan guru terhadap penerapan model pembelajaran Joyful learning 7Jumps strategy dalam mengajar Bahasa Inggris sederhana di sekolah dasar dilakukan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Mata pelajaran Bahasa Inggris saat ini sudah mulai diajarkan kepada siswa Sekolah Dasar sesuai yang ditetapkan dalam kurikulum Merdeka. Untuk memenuhi standar kurikulum diperlukan penguatan literasi guru yaitu teknologi, pedagogik dan konten knowledge yang menyenangkan sesuai kebutuhan belajar siswa SD(UÇAR, 2023). Maka dilakukan pelatihan Model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan yang menunjang keterampilan berinteraksi, kerjasama dan saling berbagi berupa Joyful learning 7Jumps strategy.

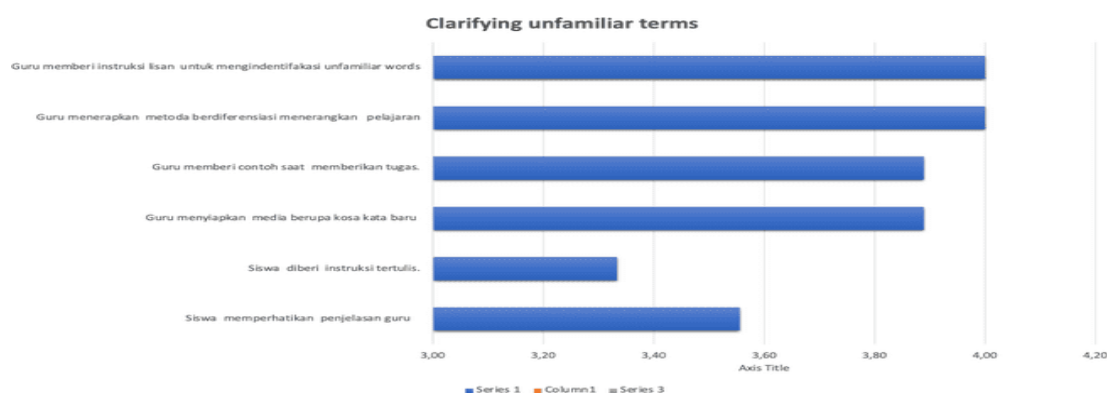
Pelatihan ini bertujuan untuk pemberdayaan guru-guru SDN 024 Teluk Binjai dalam mengajar Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Meningkatkan aktifitas pembelajaran Bahasa Inggris dikelas serta kemampuan berbahasa Inggris siswa SD. Skala Likert ranges 1-5 beserta interpretasinya digunakan dalam penelitian ini (Alkharusi, 2022) seperti ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. 5-Point Scale of Class Interval

Interval	Interval	Midpoint	Interpretation
1-(1 + 0.80)	1-1.80	1.4	Very low level
1.81-(1.81 + 0.80)	1.81-2.61	2.21	Low level
2.62-(2.62 + 0.80)	2.62-3.42	3.02	Moderate level
3.43-(3.43 + 0.80)	3.43-4.23	3.83	High level
4.24-(4.24 + 0.80)	4.24-5.04	4.64	Very high level

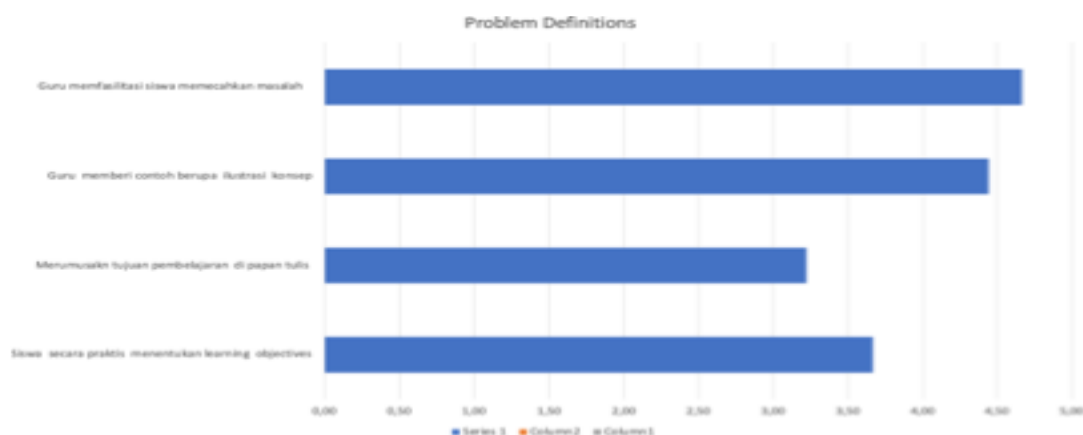
Kesiapan guru terhadap penerapan Joyful learning 7Jumps strategy untuk 7 sintak pembelajaran diperoleh nilai rata adalah 3,82. Ini menunjukkan bahwa guru mampu menerapkan Joyful learning 7Jumps strategy dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 024 Teluk Binjai, Dumai. Hasil analisis data sintak pembelajaran digambarkan untuk setiap step berikut ini.

Step-1: Clarifying unfamiliar terms terdiri dari 6 indikator. Hasil analisis data untuk step 1 diperoleh nilai rata rata 3,79 berada pada kategori High Level seperti pada Grafik 2



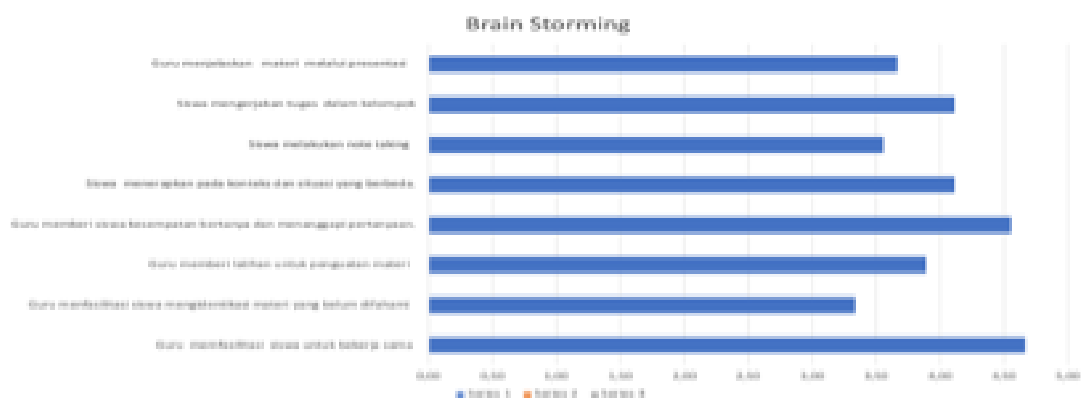
Grafik 2 . Clarifying unfamiliar terms

Step-2: Problem definitions terdiri dari 3 indikator Nilai rata rata untuk step 2 adalah 4.00. Skale Likert berada pada High Level seperti pada Gambar 3.



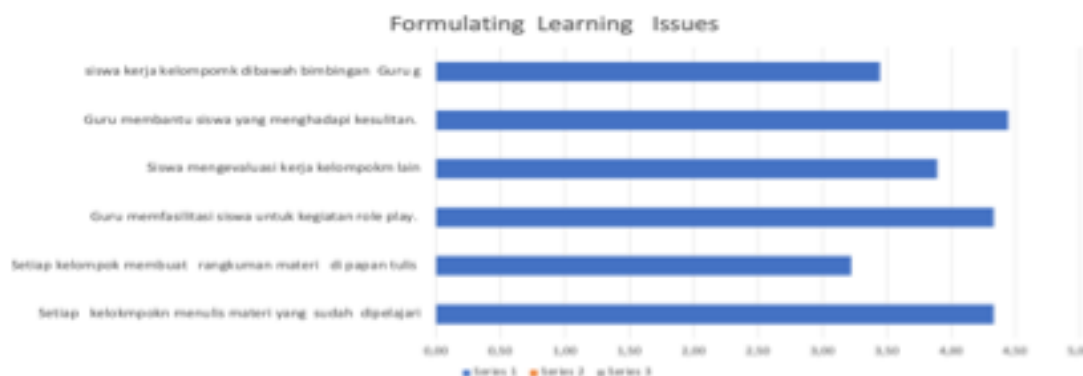
Grafik 2. Problem definitions

Step-3: Brain storming meliputi 9 indikator dengan nilai rata rata untuk semua indikator 3,99. Skale Likert menunjukkan berada pada high level seperti pada Grafik 3.



Grafik 4. Analyzing the problems

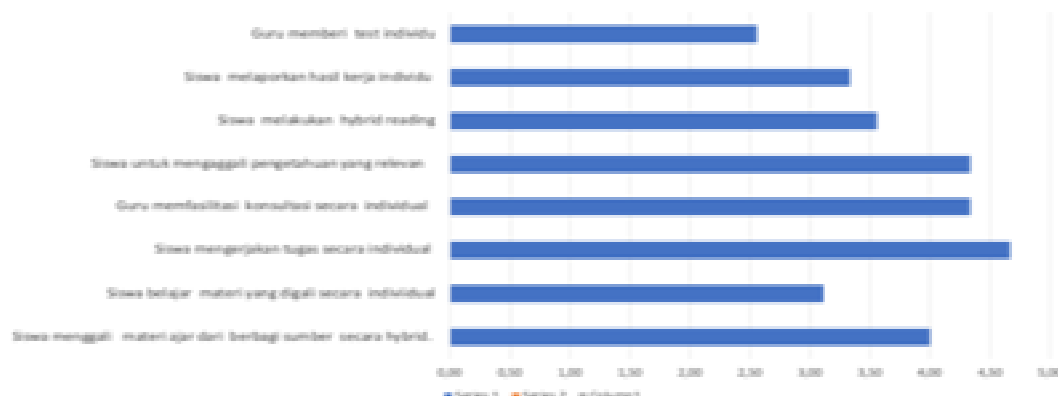
Step-5: Formulating learning issues dengan 6 indikator dengan nilai rata rata 3,94. Skale Likert menunjukkan berada pada high level seperti pada Grafik 5.



Grafik 5. Formulating learning issues

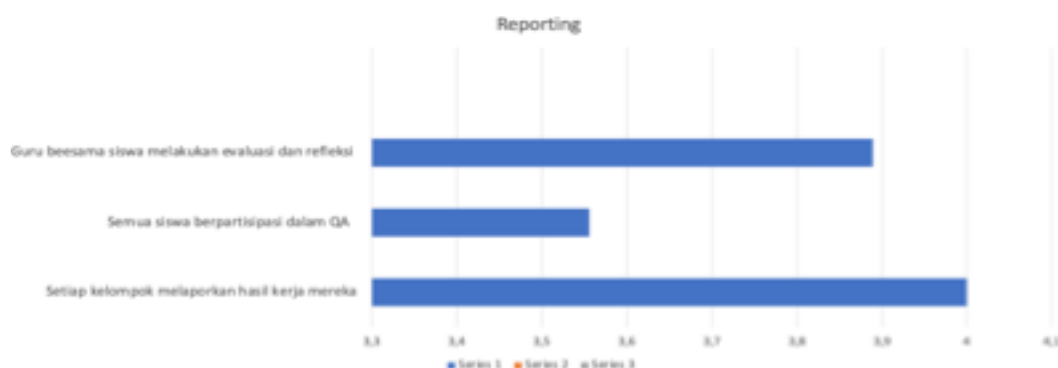


Step-6: Self-study 8 indikator mendapat nilai rata rata untuk semua indikator 3,74. Skale Likert menunjukan berada pada high level seperti pada Grafik 6.



Grafik 6. Self-study

Step-7: Reporting meliputi 3 indikator dengan nilai rata rata 3,81. Skale Likert menunjukan berada pada high level. Grafik 7.



Grafik 7. Reporting

Rerata score sintak untuk aspek aktivitas siswa dalam Joyful learning 7Jumps strategy adalah 3,82. Sedangkan rerata skor sintak untuk aspek aktifitas guru terhadap pelaksanaan joyful learning 7Jumps strategy adalah 4,11. Disimpulkan bahwa joyful learning 7Jumps strategy dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa SDN 024 Teluk Binjai.

Akifitas kegiatan pelatihan Joyful learning 7 Jumps ditaplikan pada gambar 1 berikut





Gambar 1. (a) Pembukaan kegiatan bersama peserta (b) Peserta presentasi materi (c) Penyerahan modul ajar (d) Sesi tanya jawab

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pemberdayaan guru-guru SD di kota Dumai melalui pelatihan peningkatan kompetensi guru pada pembelajaran Bahasa Inggris dapat disimpulkan berhasil. Kompetensi dan kesiapan guru untuk menerapkan Joyful learning 7Jumps strategy berada pada level tinggi dengan nilai rata rata 3,82. Guru mampu menerapkan modul ajar beserta perangkat yang dikembangkan. Modul ajar diakui penulis belum sempurna sehingga diperlukan masukan, tambahan, kritik, dan saran membangun. Keterbatasan pelatihan ini adalah belum diketahui efektifitas produk dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa SD.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah meningkatkan kompetensi guru yang mengajar Bahasa Inggris di SD dalam menerapkan model Joyful learning 7Jumps strategy secara kreatif, inovatif dan kontekstual yang secara langsung dapat meningkatkan kualitas pengajaran Bahasa Inggris SD di Kota Dumai.

Keterbatasan kegiatan pengabdian adalah singkatnya waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian. Keberlanjutan kegiatan pengabdian ini berupa melihat efektifitas penerapan Joyful learning 7Jumps strategy terhadap peningkatan kemampuan komunikasi, interaksi dan mediasi berbahasa Inggris siswa SD N 024 Teluk Binjai Dumai.

**Ucapan Terimakasih:** Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP UNRI yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

#### REFERENSI

- Alhamuddin. (2014). Sejarah Kurikulum di Indonesia. Nur El-Islam, 1, 48–58.
- Alkharusi, H. (2022). A descriptive Analysis and Interpretation of Data from Likert Scales in Educational and Psychological Research. *Indian Journal of Psychology and Education*, 12(2), 13–16.
- Andreeva, T. E., Vinokurova, A. A., Vinokurova, S. D., Nikolaeva, N. P., & Struchkov, K. N. (2021). Game techniques in developmental teaching the native language. *SHS Web of Conferences*, 127, 01013. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202112701013>
- Asroa, I., Susanti, H., & Fadriati. (2023). Kesiapan Sekolah terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka (Studi Kasus di SMPN 5 Padang Panjang). *ISLAMIKA*, 5(1), 126–137. <https://doi.org/10.36088/islamika.v5i1.2447>
- Bafadal, I. (2003). *Peningkatan Profesional Guru*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bush, J. C. (2016). The Impact of Classroom Games on the Acquisition of Second Language Grammar. *Language in Focus*, 1(2), 17–29. <https://doi.org/10.1515/lifjsal-2015-0007>
- Directorate of Higher Education. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka* (First Edit). Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ujmte>
- Dirjen GTK Kemendikbud. (2013). *Pengembangan Fungsi Supervisi Akademik Dalam Implementasi*

- Kurikulum 2013. 74.
- Erni, E. (2020a). Improving Students Ability on English for Specific Purpose (ESP) Course Through Star 7 Jumps Model At Coach Study Program Fkip- Unri. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(1). <https://doi.org/10.33578/pjr.v4i1.7920>
- Erni, E. (2020b). Improving Students Ability on English for Specific Purpose (Esp) Course Through Star 7 Jumps Model At Coach Study Program Fkip- Unri. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(1). <https://doi.org/10.33578/pjr.v4i1.7920>
- Erni, E. (2021). Pelatihan Penerapan Teknik Fun Game Pada Guru Guru Bahasa Inggris Paud Kecamatan Bengkalis. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(1), 89–101. <https://doi.org/10.46306/jub.v1i1.18>
- Erni, & Yamat, H. (2019). The Implementation of Student- Centered Approach to Teaching Reading in English (A Case Study). *Jurnal Sultan Alauddin Sulaiman Shah*, 6(1), 185–200.
- Harosid, H. (2017). Kurikulum 2013 Revisi 2017. Depdikbud.
- Hidayah, R. (2023). Peningkatkan Hasil Belajar Tema 5 Subtema 1 Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Pada Siswa Kelas IV MI Al-Hikmah Grogol. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(1).
- Insani, F. D. (2019). Sejarah Perkembangan Kurikulum Di Indonesia Sejak Awal Kemerdekaan Hingga Saat Ini. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 8(1), 43–64.
- Irawan, E., Dahlan, S., Haenilah, E. Y., Puja Kesuma, T. A. R., Maydiantoro, A., Zainaro, M. A., Isnainy, U. C. A. S., Agustina, E. S., & Ciciria, D. (2021). Game Techniques to Solve Students' Adjustment Problems: Evidance From Indonesia. *International Journal of Education and Information Technologies*, 15(August), 191–201. <https://doi.org/10.46300/9109.2021.15.20>
- Junaidi, A. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (1st ed.)*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI.
- Kelly, M., Lyng, C., McGrath, M., & Cannon, G. (2009). A multi-method study to determine the effectiveness of, and student attitudes to, online instructional videos for teaching clinical nursing skills. *Nurse Education Today*, 29(3), 292–300. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2008.09.004>
- Kemdikbud. (2020). Platform Merdeka Mengajar Untuk mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka. Kemdikbud.
- Kemedikbudristek. (2021). *My Next Words* (I. Khodihah, Ed.). Kemdikbudristek. Kemenristek, D. (2024). Kurikulum Nasional 2024 Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024.
- Kim, H., & Suh, E. E. (2018). The Effects of an Interactive Nursing Skills Mobile Application on Nursing Students' Knowledge, Self-efficacy, and Skills Performance: A Randomized Controlled Trial. *Asian Nursing Research*, 12(1), 17–25. <https://doi.org/10.1016/j.anr.2018.01.001>
- Liyanage, I., Birch, G., & Grimbeek, P. (2004). Religion, Ethnicity and Language Learning Strategies. *Proceedings of the Annual International Conference on Cognition, Language, and Special Education Research*, 3, 222–229.
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Mulyasa. (2008). *Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nuraeni, C. (2019). Promoting Total Physical Response (Tpr) Method on Early Childhood English Language Teaching. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 20(2), 67–79. <https://doi.org/10.23917/humaniora.v20i2.7144>
- Parajudi, B. P. (2004). *TEYL Coursebook* (J. Awa, Ed.; 1st ed.). His Majesty's Government Ministry of Education and Sports Curriculum Development Centre.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
- Rahman, Y. (2020). Total Physical Response Method in Foreign Language Learning. *ELTICS : Journal of English Language Teaching and English Linguistics*, 4(1). <https://doi.org/10.31316/eltics.v4i1.542>

- Suh, S., Kim, S. W., & Kim, N. J. (2010). Effectiveness of MMORPG-based instruction in elementary English education in Korea. *Journal of Computer Assisted Learning*, 26(5), 370–378. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2010.00353.x>
- UÇAR, S. (2023). A Meta-Synthesis Study: An Investigation of Studies on EFL Teachers' Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Competencies in Turkey. *Journal of Computer and Education Research*, 11(22), 1003–1021. <https://doi.org/10.18009/jcer.1355595>
- Wu, T. T. (2018). Improving the effectiveness of English vocabulary review by integrating ARCS with mobile game-based learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(3), 315–323. <https://doi.org/10.1111/jcal.12244>