

Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Metode Pembelajaran Menyenangkan pada Program KKN di SDN 3 Karyamekar Garut

Nahda Saqila¹, Andhini Fasya Sabila², Annisa Shyfa Safana³, Saepul Muhyi Amirullah⁴, Nelis Hernahadini⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Muhammadiyah Bandung, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Nelis Hernahadini

E-mail: nelis.hernahadini@umbandung.ac.id

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional, pesatnya perkembangan informasi dunia dan globalisasi menjadikan kemampuan bahasa Inggris menjadi sangat penting. Pendidikan bahasa asing sejak dini akan sangat membantu perkembangan kemampuan bahasa anak. Di SDN Karyamekar minim dalam pembelajaran bahasa Inggris karena keterbatasan pengajar, sehingga pembelajaran bahasa Inggris masuk kedalam program KKN. Metode yang dilakukan menggunakan metode pengajaran dengan cara menyenangkan diantaranya metode pembelajaran visual, menggunakan video yang menarik yang disesuaikan dengan usia dan pemahaman siswa. serta permainan interaktif yang memicu minat belajar bahasa Inggris pada peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi program, dapat dikatakan bahwa siswa menunjukkan peningkatan dalam memahami bahasa Inggris, dan setelah memperhatikan kondisi pembelajaran, keseluruhan sikap terhadap kegiatan tersebut sangat positif. Ini menunjukkan bahwa tidak hanya pengetahuan mendasar tentang bahasa Inggris yang diperoleh, tetapi juga keterampilan sosial dan komunikasi anak-anak. Oleh karena itu, temuan ini membuktikan bahwa metode bermain dan pendekatan fleksibel efektif dalam pembelajaran bahasa asing. Metode ini dilakukan agar para siswa lebih mendapatkan pengalaman dengan lingkungan yang lebih menyenangkan, tanpa tekanan.

Kata kunci - program KKN, Bahasa Inggris, Sekolah dasar

Abstract

English is an international language, the rapid development of world information and globalization make English language skills very important. From an early age, foreign language education will greatly help develop children's language skills. At SDN Karyamekar, there is a lack of English learning due to the limitations of teachers, so English learning is included in the KKN program. The program is carried out using teaching methods in a fun way, including visual learning methods, using interesting videos that are adjusted to the age and understanding of students and interactive games that trigger students' interest in learning English. Based on the program evaluation results, it can be said that students showed improvement in understanding United Kingdom, and after paying attention to the learning conditions, the overall attitude towards the activity was very positive. This shows that not only the fundamental knowledge of the United Kingdom language is acquired, but also the social and communication skills of the children. Therefore, these findings prove that play methods and flexible approaches are effective in learning foreign languages. This method is carried out so that students can have more experience with a more pleasant environment, without pressure.

Keywords - KKN program, English learning, Elementary school

PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa Inggris di negara-negara berkembang kerap sekali menghadapi tantangan-tantangan yang jauh lebih besar, terutama karena beberapa daerah yang sebelumnya tidak terpapar bahasa asing. Pembelajaran bahasa Inggris bagi anak di tingkat dasar sangat efektif karena pada usia tersebut daya tangkap sangat tinggi (Charlotte AH, 2014). Karenanya, pembelajaran bahasa Inggris pada siswa SD menjadi penting dan pendekatan pembelajaran yang bisa dilakukan adalah mengintegrasikan metode pembelajaran fleksibel dan menyenangkan, seperti pembelajaran permainan ke dalam kurikulum resmi.

Metode pembelajaran permainan adalah strategi yang menggunakan elemen permainan untuk mengajarkan konsep baru secara interaktif dan menyenangkan. Menurut Vygotsky pada tahun 1978 permainan dapat menjadi media yang efektif karena memungkinkan anak-anak untuk mengungkapkan dan mengaitkan konsep pembelajaran baru dengan cara yang menyenangkan dan kurang cemas (Devries, 2000). Gee pada tahun 2003 juga mendukung gagasan ini dan menunjukkan bahwa permainan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Gee, 2003).

Di Indonesia, implementasi bahasa Inggris dalam kurikulum sekolah dasar (SD) berbeda-beda. Banyak sekolah di negara bagian tidak terlalu maju yang masih belum mampu menyediakan layanan pembelajaran bahasa Inggris yang memadai, menurut data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Program kuliah kerja nyata seringkali digunakan untuk mengatasi masalah ini, dan bersamaan dengan itu, mereka membawa banyak pengalaman praktis dan keterampilan baru ke daerah-daerah tersebut.

Kegiatan KKN mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bandung dilaksanakan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat oleh perguruan tinggi. Lokasi pelaksanaan yaitu Desa Karyamekar Dusun 2 Kecamatan Pasirwangi Kabupaten Garut. Berdasarkan hasil penelusuran di lapangan dan wawancara mengenai program yang akan dilaksanakan diperoleh hasil bahwa pendidikan bahasa asing terutama bahasa Inggris belum terlaksana dengan baik di SDN 3 Karyamekar.

Program KKN ini terstruktur untuk memberikan pelajaran bermain kepada siswa sekolah dasar dengan topik bahasa Inggris di lingkungan dan cara yang fleksibel dan inovatif. Hal ini dimaksudkan untuk menambal kekurangan dalam pendidikan bahasa Inggris dan mempraktikkan metode atau pendekatan pendidikan yang sesuai dan berarti. Dengan memadukan pendekatan metode menyenangkan dan interaktif di bawah ini, program ini dimulai dengan tujuan belajar bahasa Inggris sehingga siswa dapat belajar dan terampil menjadi bagian yang terlibat dalam proses tersebut.

METODE

Program pembelajaran bahasa Inggris ini dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus- 12 September 2024. Pendekatan pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran Bahasa Inggris yang dirancang untuk siswa sekolah dasar yang belum pernah mempelajari Bahasa Inggris sebelumnya. Dalam melaksanakan metode ini memfokuskan untuk kelas 3,4,5 dan 6.

Program ini dapat dilakukan dengan beberapa tahap pembelajaran.

1. Persiapan dan perencanaan

Analisis kebutuhan; sebuah evaluasi awal tentang kemampuan bahasa Inggris siswa di kelas untuk menentukan kebutuhan khusus mereka dan menyiapkan materi pembelajaran secara pribadi disesuaikan untuk mereka. Perencanaan kurikulum; susun rencana pelajaran yang berisi kosakata, frasa, dan aktivitas yang relevan sesuai dengan metodologi yang diterapkan dan sertakan alat bantu visual dan lagu-lagu yang berhubungan.

2. Pembelajaran

Pembelajaran menggunakan beberapa pendekatan metode diantaranya adalah:

- Pendekatan visual untuk mengajarkan kosakata dasar dan frasa pengantar menggunakan gambar dan kartu kosakata.
- Pendekatan nyanyian/musik dan aktivitas yang berhubungan; menyediakan lagu berbahasa Inggris sederhana diikuti dengan aktivitas terkait lagu berdasarkan kosakata dan frasa.
- Pendekatan permainan; permainan bahasa yang melibatkan siswa secara langsung dan memberi mereka kesempatan untuk berbicara bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan.

3. Penilaian dan reward

Pemberian reward dilakukan untuk merangsang keaktifan siswa, bagi siswa yang aktif diberikan reward berupa snack atau point bintang sebagai bentuk apresiasi atas keberanian mereka dalam tampil.

4. Evaluasi program.

- Penilaian kemajuan: melakukan penilaian secara berkala untuk evaluasi pemahaman dan kemajuan siswa. Menggunakan observasi dan tes untuk mengukur belajar siswa.
- Umpan balik; mengumpulkan umpan balik dari para siswa mengenai efektifitas metode dan materi yang digunakan. Lalu melakukan penyesuaian berdasarkan dari umpan balik yang diterima agar dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada metode yang telah dilaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris ini dilakukan dengan beberapa tahap:

1. Persiapan dan perencanaan

Persiapan dan perencanaan dalam tahap ini, guru menganalisis kebutuhan dalam kemampuan bahasa Inggris siswa dikelas. Hasil analisis kemampuan tersebut mengungkapkan bahwa mayoritas siswa memahami bahasa Inggris pada tingkat dasar, khususnya berdasarkan penggunaan kosakata sehari-hari dan pembuatan frasa. Maka, di sesuaikan dengan kemampuan tersebut, materi pembelajaran dituangkan dalam pengenalan kosakata dasar dan frasa. Kurikulum yang diterapkan memberikan rancangan yang tepat untuk implementasinya. Rancangan ini meliputi penggunaan alat peraga visual dan membawakan lagu yang relevan, yang mampu menarik minat siswa dan membantu memahami materi yang diberikan.. Menurut Dahniar, 2022 alat peraga dapat melatih kesanggupan dan kecerdasan murid untuk memahami dan menangkap isi materi yang disampaikan kepada murid sehingga lebih mudah menguasai bahasa yang disampaikan. digunakan dalam buku (Danar, 2022.).

2. Pembelajaran

Proses pembelajaran menggunakan metode visual menggunakan gambar-gambar yang menarik. penggunaan media gambar dapat meningkatkan minat belajar siswa pada berbagai mata Pelajaran (Safitri & Kabiba, 2020). Penggunaan gambar membuat lebih mudah untuk siswa untuk memahami kosakata dan frasa, mayoritas siswa dapat mengingat kosakata dan mengidentifikasikannya (Fujiono et al., 2022). Setiap materi di selaraskan di semua kelas untuk pengetahuan awal Bahasa Inggris seperti pengenalan abjad dan angka. Untuk materi berikutnya setelah melakukan pengenalan awal, masing-masing pemateri di setiap kelas akan melihat kemampuan siswa berdasarkan tingkat kelas dan menyelaraskannya dengan kurikulum yang ada.



Gambar 1.

Pembelajaran menggunakan visual pada kelas 5

Sesi nyanyian dan musik dengan aktivitas tepat membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap kosakata dan frasa. Karena dengan mendengarkan musik sel-sel diotak akan lebih aktif bekerja, dengan hal ini para siswa dapat dengan cepat mengikuti dan menghafal kosakata yang diberikan (Widya et al., 2022.)



Gambar 2.

Pembelajaran dasar dengan menggunakan nyanyian

Sesi permainan, dimana siswa perkelasnya terlibat secara langsung dan antusias dalam menggunakan kosa kata yang telah dipelajari. Permainan yang diadakan beragam, salah satunya melalui tebak gambar, puzzle, bercerita dan lainnya. Dengan adanya permainan ini suasana kelas langsung menyenangkan sekaligus memberi kesempatan untuk siswa berlatih berbicara Bahasa Inggris. Penggunaan metode permainan dapat membuat siswa termotivasi dan membuat pembelajaran menyenangkan apabila juga mengikutsertakan siswa (Hidayatulloh et al., 2020)



Gambar 3.

Permainan rangkai kata, bercerita dan tebak gambar

3. Penilaian dan reward

Pada tahanan penilaian, dilakukan post-test untuk tiap kelas (3,4,5,6) dengan kriteria yang berbeda sesuai dengan tingkat dan kemampuan di masing-masing kelas. Untuk pengambilan data nilai siswa, kami mengambil post-test di kelas 6 dengan tingkat pemahaman yang lebih tinggi. Post-test yang dibuat berupa pertanyaan pilihan ganda dan essay yang akan di kerjakan oleh para siswa kelas 6.



Gambar 4.

Suasana pengerjaan post-test

Berdasarkan hasil dari post-test yang dilaksanakan menghasilkan nilai yang cukup memuaskan untuk siswa yang belajar bahasa Inggris dalam waktu yang singkat. Terlihat pada tabel 1 yang menunjukkan akumulasi perolehan nilai siswa.

Tabel 1.
Hasil penilaian post-test siswa

No	Rentang nilai	Jumlah (siswa)
1	100-90	3
2	89-70	15
3	69-50	5
4	49-30	3
5	29-10	2

Dapat dilihat dari hasil tabel 1 diatas, untuk nilai sempurna terdapat 3 siswa yang memiliki nilai tertinggi, begitupun dengan nilai 89-70 terdapat 15 siswa yang memiliki nilai tersebut dimana nilai yang paling banyak diperoleh oleh siswa, dan ada nilai dibawah rata-rata yang dimiliki oleh 5 siswa. Dapat dilihat dari post-test yang dilakukan hanya 5 siswa yang belum betul memahami materi, dan selebihnya sudah mampu untuk memahami materi yang telah di pelajari. Berdasarkan hasil penilaian diatas maha terlihat bahwa sebagian besar siswa mampu menyerap pelajaran bahasa Inggris dengan baik.

- Reward

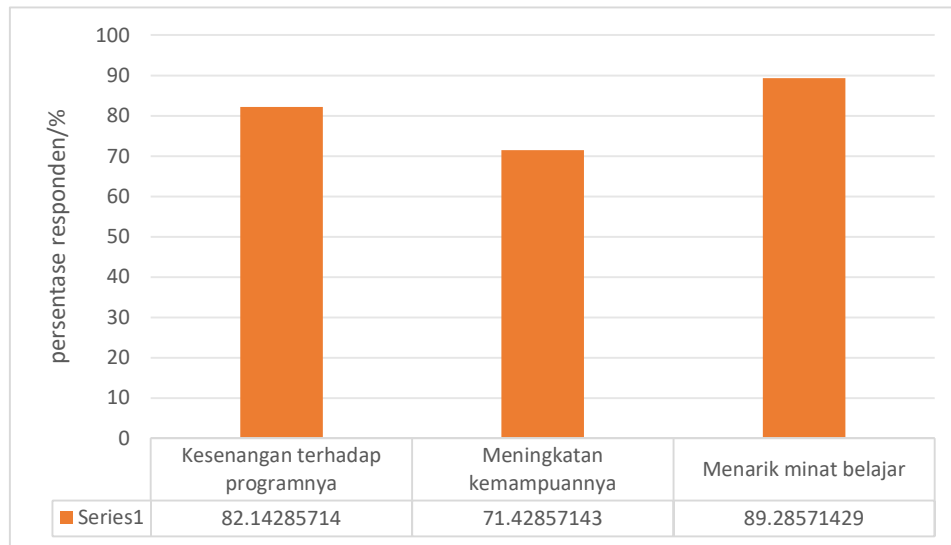
Pada setiap pembelajaran tertentu dan permainan yang dilaksanakan, kepada siswa yang berhasil akan mendapatkan hadiah berupa snack atau point bintang. Pendekatan dengan metode ini ternyata dapat memotivasi siswa untuk lebih berpartisipasi aktif dan berani tampil ke depan kelas. Sebagian siswa menunjukkan peningkatan dalam hal keberanian berbicara, meskipun masih ada beberapa siswa yang masih ragu untuk maju. Reward merupakan perlakuan yang menyenangkan sebagai salah satu faktor psikologi belajar, juga merupakan bentuk contoh nyata motivasi ekstrinsik yang diberikan guru untuk menolong siswa belajar. Pemberian reward dalam aktivitas belajar di kelas bertujuan untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar bagi siswa, juga mendorong semangat dan motivasi belajar siswa (Febianti, 2018).



Gambar 5.
Pemberian reward kepada siswa

4. Evaluasi dan penyesuaian

Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran kepada siswa, dilakukan evaluasi minat belajar para siswa melalui pengisian kuesioner kepada siswa dengan pengambilan sampel 28 siswa. Berikut grafik hasil kuesioner yang diberikan:



Gambar 6.

Data hasil kuesioner kepuasan program pembelajaran kepada 28 siswa

Berdasarkan pada grafik diatas dapat dilihat bahwa program pembelajaran bahasa inggris dengan metode yang telah dilaksanakan dapat meningkatkan minat belajar Bahasa inggris siswa, sebanyak 89,3 % siswa merasa program pembelajaran mampu menarik minat belajar mereka, dan 82% siswa merasa senang dan 71% siswa merasa kemampuan abahasa inggris mereka bertambah. Hal ini menunjukkan bahwa pembejalarajn dengan pendekatan visual menggunakan alat peraga dan nyanyian serta permainan telah terbukti efektif. Pada penilaian kemajuan yang dilakukan secara berkala, menunjukkan peningkatan kemampuan siswa mengingat yang diajarkan, terutama kosakata dan frasa. Mereka lebih mudah dalam pemahaman dan penggunaan kosakata di dalam konteks yang sederhana. Secara keseluruhan dari umpan balik yang studi ini kumpulkan, para siswa lebih interaktif dan menyenangkan, karena beberapa sesi metode pengajaran yang digunakan adalah musik dan permainan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa inggris yang diterapkan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan berbasis visual, music, dan permainan secara efektif dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. Begitupun dengan alat bantu visual seperti gambar yang menarik dapat membantu siswa dalam mengingat dengan lebih mudah. Selain itu, sesi music/irama dapat merubah suasana kelas lebih menyenangkan dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Metode tersebut juga mampu meningkatkan motivasi dan minta belajar siswa terhadap Bahasa inggris dapat dilihat dari pengisian kuesioner oleh siswa bahwa senang belajar bahasa inggris.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Bandung yang telah memberikan dukungan dan semangat terhadap pelaksanaan program KKN 2024. Dan kepada Bapak Kepala Desa beserta jajaran aparat desa Karyamekar yang sudah mendukung program dari awal hingga akhir pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Charlotte A.H. (n.d.). *Charlotte A.H. : Pembelajaran Bahasa Inggris PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI ANAK USIA DINI VERSUS BUDAYA LOKAL*. <http://edukasi.kompas.com/read/2012/05/02/>
- Devries, R. (2000). Vygotsky, Piaget, and education: a reciprocal assimilation of theories and educational practices. In *New Ideas in Psychology* (Vol. 18).
- Fujiono, Reny Rosalina Rahmawati, & Ainur Rofiq Hafsi. (2022). Penerapan Media Gambar sebagai Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(3), 786–793. <https://doi.org/10.30653/002.202273.64>

- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment, 1*(1), 20–20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 3*(2), 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>
- Nisa Febianti Universitas Swadaya Gunung Jati, Y. (2018). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN PEMBERIAN REWARD AND PUNISHMENT YANG POSITIF. In *Jurnal Edunomic* (Vol. 6, Issue 2).
- Safitri, A., & Kabiba, K. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan, 20*(1). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i1.4139>
- STIT PTI Al-Hilal Sigli JILingkar Keuniree, D., & Provinsi Aceh, S. (n.d.). *PENGGUNAAN ALAT PERAGA DALAM PEMBELAJARAN* (Vol. 19, Issue 2). <http://journal.stitalhilalsigli.ac.id/index.php/azkia>
- Widya, S., Wafirotul Khusna, S., Purwasih, W., Sarah, S., Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, F., & Saifuddin Zuhri Purwokerto, U. K. (n.d.). *PENGGUNAAN METODE BERNYANYI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN TEMATIK* (Vol. 38, Issue 1). JUNI.