

PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS YANG MENYENANGKAN BAGI SISWA SD INPRES WERWARU KABUPATEN MALUKU BARAT DAYA

Jusak Patty^{1*}
Felicia Miranda Lekatompessy²
Jeny Lekatompessy³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Pattimura, Ambon,
Indonesia

jusak.patty@gmail.com ^{1*)}
felicialeka@yahoo.com ²⁾
jenyleka@gmail.com ³⁾

Kata Kunci: [Aktivitas
Interaktif, Minat Belajar,
Pembelajaran Bahasa
Inggris, Peningkatan
Kemampuan, Siswa Sekolah
Dasar]

Penguasaan bahasa Inggris menjadi keterampilan esensial di era globalisasi, namun pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar seringkali dianggap kurang menarik dan membosankan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan dan meningkatkan minat serta kemampuan siswa SD Inpres Werwaru, Kabupaten Maluku Barat Daya. Metode yang diterapkan meliputi aktivitas interaktif seperti permainan bahasa, bernyanyi, dan mewarnai yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Kegiatan ini diikuti oleh 75 siswa dari kelas 3 hingga kelas 5 dan berhasil mencapai tujuannya. Hasil tes akhir menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan bahasa Inggris siswa, dengan peningkatan tertinggi pada kelas 5 sebesar 18,3 poin. Siswa terlihat antusias dan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Keberhasilan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif siswa dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan belajar mereka. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan waktu dan beberapa siswa yang kurang aktif, kegiatan ini memberikan manfaat bagi siswa dan guru dengan memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Published by:



Copyright © 2024 The Author(s)
This article is licensed under CC BY 4.0 License



Pendahuluan

Di era globalisasi yang dinamis, penguasaan bahasa Inggris menjadi keterampilan esensial bagi setiap individu, termasuk siswa sekolah dasar. Hal ini didasari peran sentral bahasa Inggris sebagai bahasa internasional yang membuka pintu komunikasi dan peluang di berbagai bidang. Memiliki kemampuan bahasa Inggris sejak dini bagaikan membekali diri dengan perangkat penting untuk menjelajahi dunia yang penuh informasi dan peluang. Dengan bahasa Inggris, siswa dapat membangun koneksi global, mengakses ilmu pengetahuan dan budaya yang beragam, serta meningkatkan daya saing di kancah internasional.

Namun tidak jarang pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, kurang menarik dan membuat jenuh beberapa siswa. Hal ini dibuktikan oleh penelitian Sintadewi et al. (2020) yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan belajar bahasa Inggris karena faktor internal seperti kurangnya motivasi dan faktor eksternal seperti metode pengajaran yang kurang bervariasi. Kurangnya minat dan rendahnya partisipasi aktif siswa menjadi salah satu rintangan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini terkait dengan tahap perkembangan kognitif mereka yang masih konkret sesuai dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget (Ibda, 2015). Pada tahap ini, siswa lebih mudah mengerti konsep melalui kegiatan yang melibatkan indera mereka. Karenanya, pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan dan interaktif menjadi kunci untuk mengatasi tantangan ini dan menolong siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih mudah.

Menghadirkan atmosfer pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dapat membangkitkan minat, motivasi, dan partisipasi siswa dalam mempelajari bahasa Inggris (Ekayanti & Rahayu, 2019; Sung et al., 2015; Mart, 2013). Salah satu cara untuk mencapai pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan adalah dengan mengintegrasikan permainan, lagu, dan kegiatan interaktif dalam dinamika pembelajaran. Implementasi metode pembelajaran yang menarik dan kreatif dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan bahasa Inggris dengan lebih efektif (Millington, 2011; Tomlinson & Masuhara, 2009).

Di SD Inpres Werwaru, Kabupaten Maluku Barat Daya, pembelajaran bahasa Inggris seringkali menjadi tantangan tersendiri bagi para siswa. Sebagai salah satu daerah tertinggal di Maluku, sebagaimana ditetapkan dalam Peraturan Presiden Nomor 63 tahun 2020, sekolah ini terletak di wilayah terpencil dengan akses terbatas terhadap sumber daya pendidikan yang memadai. Sebagian besar siswa berasal dari keluarga dengan situasi finansial yang terbatas, sehingga mereka memiliki keterbatasan dalam hal buku pelajaran, alat peraga, dan akses terhadap teknologi pembelajaran modern. Kondisi ini menyebabkan metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik seringkali menjadi kendala dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Akibatnya, banyak siswa yang merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam mempelajari bahasa Inggris.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan metode pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan konteks lokal. Harapannya, siswa SD Inpres Werwaru, Kabupaten Maluku Barat Daya, dapat mengalami pengalaman belajar yang bermakna dan memotivasi mereka untuk terus mengembangkan kemampuan bahasa Inggris. Situasi belajar yang optimal dan menyenangkan dapat mendorong partisipasi aktif siswa serta meningkatkan ketertarikan mereka selama mempelajari

bahasa Inggris. Situasi ini akan membantu mereka mencapai potensi terbaik dalam menguasai bahasa global tersebut.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan PkM ini dilakukan di SD Inpres Werwaru, Kabupaten Maluku Barat Daya, pada tanggal 9 November 2023. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas 3 hingga kelas 5, dengan total 75 siswa. Metode PkM yang diterapkan meliputi beberapa tahapan, dimulai dengan tahap persiapan yang mencakup koordinasi dengan pihak sekolah, analisis kebutuhan, serta penyiapan materi dan perlengkapan yang dibutuhkan. Selanjutnya, tim menyusun dan mengembangkan materi pembelajaran bahasa Inggris yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan, minat, dan kurikulum sekolah. Sebelum memulai kegiatan inti, tim melaksanakan tes awal (*pre-test*) kepada siswa untuk mengukur kemampuan awal dalam bahasa Inggris.



Gambar 1. Peta Lokasi SD Inpres Werwaru

Selanjutnya, tahap inti dilanjutkan dengan penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif melalui berbagai aktivitas seperti permainan bahasa, bernyanyi, dan kegiatan mewarnai atau menggambar. Aktivitas-aktivitas tersebut dirancang untuk melibatkan partisipasi aktif siswa, meningkatkan motivasi, dan menciptakan suasana belajar yang menggembirakan. Dengan menggunakan metode yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif siswa, diharapkan dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa dalam mempelajari bahasa Inggris.

Tolak ukur keberhasilan kegiatan PkM ini adalah apabila siswa mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan, menunjukkan peningkatan minat, motivasi, dan antusiasme dalam belajar bahasa Inggris, serta menunjukkan peningkatan kemampuan berbahasa Inggris secara signifikan. Untuk mengevaluasi ketercapaian indikator keberhasilan tersebut, dilakukan pemberian tes akhir (*post-test*) untuk mengevaluasi perkembangan keterampilan berbahasa Inggris siswa sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, tim juga melakukan observasi dan pengumpulan data kualitatif melalui wawancara untuk mengetahui persepsi, tanggapan, dan tingkat kepuasan siswa terhadap kegiatan pembelajaran bahasa Inggris yang bermakna dan menyenangkan.

Hasil dan Pembahasan

Pada awal kegiatan, siswa diberikan tes awal yang bertujuan untuk mengukur pemahaman dan kemampuan awal mereka dalam bahasa Inggris. Hasil tes awal mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan bahasa Inggris yang masih terbatas. Namun, setelah mengikuti serangkaian aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan bahasa Inggris siswa berdasarkan hasil tes akhir yang diberikan.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Rata-rata Tes

Kelas	Rata-rata Tes Awal	Rata-rata Tes Akhir	Peningkatan
3	62,5	78,2	15,7
4	64,7	82,1	17,4
5	67,3	85,6	18,3

Berdasarkan data pada Tabel 1, terjadi peningkatan nilai rata-rata pada tes akhir untuk semua tingkatan kelas dibandingkan dengan tes awal. Peningkatan tertinggi terjadi pada siswa kelas 5 dengan kenaikan sebesar 18,3 poin, diikuti oleh kelas 4 dengan kenaikan 17,4 poin, dan kelas 3 dengan kenaikan 15,7 poin. Keberhasilan peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa ini tidak terlepas dari metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif yang diterapkan selama kegiatan berlangsung. Tim menggunakan berbagai aktivitas pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa seperti permainan bahasa, bernyanyi, dan mewarna.

Permainan bahasa merupakan salah satu aktivitas yang digunakan untuk merangsang siswa belajar kosakata dan tata bahasa Inggris dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar sambil bermain, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Selain itu, kegiatan bernyanyi juga dimanfaatkan untuk membantu siswa mengingat kosakata baru dalam bahasa Inggris. Siswa belajar melafalkan kata-kata dengan benar sambil bernyanyi bersama. Kegiatan bernyanyi ini menciptakan suasana yang gembira dan membantu siswa mengingat kosakata baru dengan mudah.

Aktivitas mewarnai juga digunakan untuk membantu siswa menghubungkan kosakata baru dengan gambar visual. Siswa diberikan gambar-gambar yang berkaitan dengan tema pelajaran, seperti buah-buahan atau hewan, dan diminta untuk mewarnai gambar tersebut sambil mempelajari kosakata bahasa Inggris yang sesuai. Kegiatan mewarnai ini membantu siswa untuk menghubungkan kosakata baru dengan gambar visual, sehingga memudahkan proses penguasaan kosakata.



Gambar 2. Aktivitas Pembelajaran Bahasa Inggris

Gambar di atas menunjukkan siswa terlihat antusias dan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif dari Piaget (1952) yang menyatakan bahwa pelibatan indera dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan pembelajar untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang disajikan. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mudah diingat.

Keberhasilan kegiatan PkM ini sejalan dengan teori dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Salah satu faktor utama yang menyumbang kesuksesan adalah penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Harmer (2007) yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa yang menyenangkan akan membantu siswa untuk lebih termotivasi dan terlibat dalam proses belajar. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui aktivitas seperti permainan bahasa, bernyanyi, dan mewarnai, siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan juga sesuai dengan teori perkembangan kognitif dari Piaget (1952), yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret dan lebih mudah memahami konsep-konsep yang disajikan melalui kegiatan yang melibatkan indera mereka. Menurut Cheng (2023), aktivitas pembelajaran yang melibatkan gerakan, permainan, dan kegiatan visual dapat membantu siswa sekolah dasar untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan permainan bahasa dalam kegiatan ini juga terbukti efektif dalam membantu siswa belajar kosakata dan tata bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan. Menurut Derakhshan & Khatir (2015), permainan bahasa dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, dan membantu mereka mengingat kosakata baru dengan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan temuan dalam kegiatan ini, di mana siswa terlihat antusias dan terlibat aktif dalam permainan bahasa yang diberikan.



Gambar 3. Aktivitas Permainan Bahasa dan Penggunaan Lagu

Selain permainan bahasa, penggunaan lagu seperti *Bingo*, *Water Melon*, *If You're Happy* dan *We are in the train of Love* dalam pembelajaran bahasa Inggris juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan berbahasa siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Millington (2011), penggunaan lagu dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan kemampuan mendengarkan, dan membantu mereka mengingat kosakata baru. Kegiatan bernyanyi dalam kegiatan ini menciptakan suasana yang gembira dan membantu siswa mengingat kosakata baru dengan lebih mudah.

Aktivitas mewarnai yang dilakukan dalam kegiatan ini juga memiliki manfaat dalam membantu siswa menghubungkan kosakata baru dengan gambar visual. Menurut Hashemi dan Pourgharib (2013), penggunaan gambar dalam pembelajaran bahasa dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat kosakata yang diajarkan. Dengan mewarnai gambar-gambar yang berkaitan dengan tema pelajaran, siswa dapat mengasosiasikan kosakata baru dengan gambar visual, sehingga memudahkan mereka dalam mengingat dan memahami materi.

Selain kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, keberhasilan kegiatan ini juga didukung oleh persiapan yang matang oleh tim PkM. Materi pembelajaran yang disusun disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dan kurikulum sekolah, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan prinsip pengajaran bahasa yang disampaikan oleh Richards (2006), yang menyatakan bahwa materi pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan siswa agar proses belajar menjadi lebih efektif.

Meskipun kegiatan ini telah berhasil mencapai tujuannya, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan. Salah satu kendala yang dihadapi adalah keterbatasan waktu, sehingga tidak semua materi dapat disampaikan dengan optimal. Menurut Kerdikoshvili (2012), manajemen waktu yang baik dalam pembelajaran bahasa sangat penting untuk memastikan bahwa semua materi dapat disampaikan secara efektif. Oleh karena itu, perencanaan waktu yang lebih baik perlu dilakukan dalam kegiatan serupa di masa mendatang.

Kendala lain yang dihadapi adalah masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam berpartisipasi selama kegiatan berlangsung. Hal ini mungkin disebabkan oleh faktor-faktor seperti gaya belajar yang berbeda, tingkat motivasi, atau rasa percaya diri yang rendah. Menurut Çakici (2015), guru harus mampu mengidentifikasi dan mengakomodasi gaya belajar yang beragam dari setiap siswa agar proses pembelajaran

lebih produktif dan efektif. Oleh karena itu, penting bagi tim PkM untuk mempertimbangkan keragaman gaya belajar siswa dan mencari strategi yang tepat untuk melibatkan semua siswa dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan PkM ini telah berhasil menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan bagi siswa SD Inpres Werwaru, Kabupaten Maluku Barat Daya. Kegiatan ini telah membuktikan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan melibatkan partisipasi aktif siswa dapat meningkatkan minat, motivasi, dan kemampuan bahasa Inggris mereka. Hasil positif ini diharapkan memberikan kontribusi dan menjadi motivasi bagi para guru untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa

Kesimpulan

Kegiatan PkM "Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan Bagi Siswa SD Inpres Werwaru, Kabupaten Maluku Barat Daya" telah berhasil dilaksanakan. Aktivitas seperti permainan bahasa, bernyanyi, dan mewarnai efektif meningkatkan minat, motivasi, dan kemampuan bahasa Inggris siswa, terbukti dari hasil tes akhir yang meningkat. Manfaat utama kegiatan ini adalah pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa lebih termotivasi dan aktif serta lebih mudah memahami materi. Selain itu, guru mendapat wawasan tentang metode pembelajaran inovatif dan efektif.

Namun, ada beberapa kendala seperti keterbatasan waktu dan beberapa siswa yang kurang aktif. Saran untuk kegiatan PkM di masa mendatang meliputi perencanaan waktu yang lebih baik, pengenalan gaya belajar siswa dan strategi yang tepat, pengembangan metode yang bervariasi sesuai kebutuhan siswa dan kerja sama berkelanjutan dengan pihak sekolah untuk memantau perkembangan siswa. Dengan saran ini, diharapkan kegiatan PkM mendatang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa SD di wilayah terpencil seperti SD Inpres Werwaru.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada SD Inpres Werwaru, Kabupaten Maluku Barat Daya, Kepala Sekolah, guru, staf, serta siswa kelas 3 hingga 5 atas dukungan dan partisipasinya dalam kegiatan "Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan". Juga, terima kasih kepada para dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Pattimura atas dukungan mereka.

Referensi

- Çakıcı, D. (2015). Autonomy in language teaching and learning process. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(1), 31-42.
<https://doi.org/10.17679/iuefd.16168538>
- Cheng, S. (2023). Application of Game Teaching Method in Primary English Teaching. *International Journal of New Developments in Education*, 5(8), 31-36.
<https://doi.org/10.25236/IJNDE.2023.050806>.

- Derakhshan, A., & Khatir, E. (2015). The Effects of Using Games on English Vocabulary Learning. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 2(3), 39-47. https://www.jallr.com/index.php/JALLR/article/view/40/pdf_38
- Ekayati, R., & Rahayu, Y. S. (2019, March). Building Up Students' Motivation in Learning English Through Fun English Learning Strategy (FELS). In *Multi-Disciplinary International Conference University of Asahan* (No. 1). <https://jurnal.una.ac.id/index.php/seminter2019/article/view/583>
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching* (4th ed.). Pearson Longman.
- Hashemi, M., & Pourgharib, B. (2013). The Effect of Visual Instruction on New Vocabulary Learning. *International Journal of Basic Sciences & Applied Research*, 2 (6), 623-627.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 27-38. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>
- Kerdikoshvili, N. (2012). Student-Centered Approach to Classroom Management in English Language Teaching. *Journal of Education*, 1, 53-60. <https://jebs.ibsu.edu.ge/jms/index.php/je/article/view/63>
- Mart, Ç. T. (2013). The Direct-Method: A Good Start to Teach Oral Language. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 3(11), 182-184. <http://dx.doi.org/10.6007/IJARBS/v3-i11/330>
- Millington, N. T. (2011). Using Songs Effectively to Teach English to Young Learners. *Language Education in Asia*, 2(1), 134-141. https://leia.org/LEiA/LEiA%20VOLUMES/Download/LEiA_V2_I1_2011/LEiA_V2I1A11_Millington.pdf
- Peraturan Presiden Nomor 63 Tahun 2020 tentang *Penetapan Daerah Tertinggal Tahun 2020-2024*.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press, Inc.
- Richards, J. C. (2006). *Communicative Language Teaching Today*. Cambridge University Press.
- Sintadewi, N., Artini, N., & Febryan, I. (2020). Analysis of English Learning Difficulty of Students in Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 4 (3), 431-438. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i3.28524>
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2015). The Effects of Integrating Mobile Devices with Teaching and Learning on Students' Learning Performance: A Meta-Analysis and Research Synthesis. *Computers & Education*, 94, 252-275. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>
- Tomlinson, B., & Masuhara, H. (2009). Playing to Learn: A Review of Physical Games in Second Language Acquisition. *Simulation & Gaming*, 40(5), 645-668. <https://doi.org/10.1177/1046878109339969>