

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin

Volume 3, Nomor 10, November 2025, P. 248-254

e-ISSN: 2986-6340

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17797351>

Strategi Kreatif Mengajar Bahasa Inggris Untuk Anak Sekolah Dasar

Nadia Tiara Antik Sari ¹, Alfia Habwah Hendranti ², Bunga Aldenina ³, Deli Setiasari ⁴,
Dhya Ariz Azizah ⁵, Destiana Eka Putri ⁶, Fadinda Syifa Faozan ⁷, Isna Handayani ⁸

¹²³⁴⁵⁶⁷⁸Universitas Pendidikan Indonesia

Email: nadiatiara.as@upi.edu

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar (SD) memegang peranan krusial dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global (Oktafiah & Laksita, 2023). Namun, seringkali pembelajaran Bahasa Inggris menghadapi kendala seperti metode yang monoton, kurangnya motivasi siswa, dan persepsi bahwa Bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang sulit. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis strategi pembelajaran kreatif yang efektif untuk meningkatkan minat, motivasi, dan kemampuan dasar Bahasa Inggris siswa SD, melalui pendekatan studi literatur deskriptif kualitatif. Strategi kreatif yang ditemukan menekankan pada penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan ramah anak, yang dikenal sebagai *fun learning* atau *joyful learning* (Ajeng Parnawati & Eka Fajarwati, n.d.). Pendekatan ini diimplementasikan melalui berbagai teknik, termasuk penggunaan permainan edukatif (*games*), bermain peran (*role play*), lagu, dan media visual-audio yang kontekstual. Hasil dari studi literatur menunjukkan bahwa implementasi strategi berbasis kreativitas dan aktivitas terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, serta penguasaan kosakata dan keterampilan berbicara siswa SD (Freda Daar et al., 2025). Keberhasilan ini juga sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator dan demonstrator yang mampu mengembangkan kemampuan pedagogik dan fleksibel dalam memodifikasi pelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.

Kata kunci: *Bahasa Inggris Sekolah Dasar, Strategi Kreatif, Fun Learning, Permainan Edukatif, Studi Literatur Kualitatif.*

Abstract

English Language learning at the Primary School (Elementary) level holds a crucial role in preparing the younger generation to face global challenges (Oktafiah & Laksita, 2023). However, often English learning faces constraints such as monotonous methods, lack of student motivation, and the perception that English is a difficult subject. This study aims to identify and analyze effective creative learning strategies to improve primary school students' interest, motivation, and basic English Language proficiency, through a qualitative descriptive literature study approach. The creative strategies found emphasized on the creation of a fun, interactive, and child-friendly learning atmosphere, known as *fun learning* or *joyful learning* (Ajeng Parnawati & Eka Fajarwati, n.d.). This approach was implemented through a variety of techniques, including the use of educational games (*games*), role play (*role play*), songs, and contextualized visual-audio media. The results of the literature study showed that the implementation of creativity and activity-based strategies proved to be effective in increasing the enthusiasm, active participation, as well as vocabulary acquisition and speaking skills of elementary school students (Freda Daar et al., 2025). This success also depends heavily on the role of teachers as facilitators and demonstrators who are able to develop pedagogical skills and be flexible in modifying lessons according to students' characteristics.

Keywords: *Primary School English, Creative Strategies, Fun Learning, Educational Games, Qualitative Literary Studies.*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan dalam berbagai bidang, seperti ekonomi, sains, teknologi, dan budaya. Generasi muda di Indonesia perlu menguasai bahasa ini agar mampu bersaing di era global. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris

memerlukan perhatian serius, terutama pada jenjang sekolah dasar sebagai fondasi awal perkembangan kemampuan berbahasa siswa (Dwiyanti & Saputra, 2024). Urgensi peningkatan pengajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing di seluruh jenjang pendidikan pun semakin nyata untuk mempersiapkan generasi masa depan menghadapi tantangan global. Namun demikian, pelaksanaannya di tingkat sekolah dasar masih mengalami pasang surut, baik dari sisi kebijakan maupun implementasinya di lapangan (Bakri et al., 2024).

Sementara itu, sebagian besar siswa mulai mengenal dan mempelajari bahasa baru, termasuk Bahasa Inggris, sejak sekolah dasar. Pada masa ini, kemampuan berbahasa mereka dapat berkembang secara bertahap jika diberikan perhatian dan stimulasi yang tepat sejak dini (Fitriani & Sabarniati, 2021). Sayangnya, proses pembelajaran di banyak sekolah masih menempatkan siswa sebagai penerima pasif melalui metode klasik, seperti pemberian daftar kosakata dan aktivitas menghafal. Pendekatan yang monoton seperti ini kerap menurunkan minat dan antusiasme siswa, terlebih jika tidak disertai media pembelajaran yang menarik dan mampu memotivasi mereka (Salsabila & Megawati, 2024).

Walaupun Bahasa Inggris telah masuk dalam kurikulum sekolah dasar di Indonesia, kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menumbuhkan minat belajar. Berbagai faktor turut memengaruhi kondisi tersebut, seperti metode pengajaran yang kurang variatif, minimnya dukungan lingkungan, hingga rendahnya motivasi internal siswa (Arjun et al., 2024). Untuk mengatasi permasalahan ini, dibutuhkan strategi kreatif yang mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Joyful Learning*, yaitu strategi pembelajaran yang menekankan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan bermakna melalui kegiatan "*learning by doing*". Pembelajaran menyenangkan memungkinkan siswa terlibat langsung dalam aktivitas yang meningkatkan keterampilan berbahasa sekaligus pemahaman konsep (A'yun, 2024).

Pengenalan Bahasa Inggris sejak dini sebenarnya sudah banyak dilakukan, namun metode pengajaran yang kurang variatif menjadi salah satu alasan mengapa mata pelajaran ini kurang diminati oleh sebagian siswa (Amelia, 2023). Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak SD perlu dirancang menggunakan pendekatan kreatif dan menyenangkan agar siswa tidak hanya memahami bahasa, tetapi juga menikmati proses belajar. Pendekatan inilah yang menjadi dasar munculnya berbagai strategi inovatif dalam pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan gambaran yang mendalam mengenai berbagai strategi kreatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar berdasarkan teori, hasil penelitian sebelumnya, dan sumber ilmiah yang relevan. Metode ini memungkinkan peneliti menyusun deskripsi yang sistematis dan faktual tanpa melibatkan pengumpulan data lapangan atau analisis statistik. Sejalan dengan Lestari (2021), pendekatan deskriptif kualitatif dalam studi literatur berfungsi untuk memahami fenomena secara kontekstual melalui penelaahan sumber-sumber tertulis.

Data dalam penelitian ini sepenuhnya berasal dari literatur sekunder, meliputi buku, artikel jurnal terakreditasi, laporan penelitian, dan publikasi ilmiah lainnya yang membahas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, strategi kreatif, *Joyful Learning*, *storytelling*, *role-playing*, dan inovasi pembelajaran bahasa. Sumber-sumber tersebut dianalisis untuk mengidentifikasi konsep, pola, dan temuan yang relevan sebagai dasar penyusunan pembahasan dalam artikel ini.

Proses analisis dilakukan dengan membaca, mengelompokkan, dan menelaah literatur berdasarkan tema-tema utama, seperti metode pembelajaran kreatif, tantangan pembelajaran Bahasa Inggris di SD, serta strategi inovatif yang direkomendasikan dalam penelitian sebelumnya. Temuan dari berbagai literatur kemudian disintesis untuk menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai strategi kreatif mengajar Bahasa Inggris kepada anak sekolah dasar.

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai kontribusi *workshop* dalam meningkatkan wawasan dan keterampilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi kreatif dalam mengajar Bahasa Inggris untuk anak Sekolah Dasar harus mencerminkan karakteristik siswa SD, yaitu senang bergerak, senang bermain, dan belajar yang terpusat pada siswa (*student-centered*) (Azzahra & Febriani Sya, 2023a).

1. Mengadopsi Pendekatan Pembelajaran Menyenangkan (*Fun/Joyful Learning*)

Pembelajaran kreatif merupakan proses yang mengharuskan guru memotivasi dan memunculkan kreativitas peserta didik selama proses berlangsung (Pentury, 2017). Konsep *fun learning* atau *joyful learning* adalah strategi kunci, didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang menciptakan suasana rileks, menarik, dan melibatkan siswa secara aktif. Hal ini sejalan dengan teori *Affective Filter Hypothesis* yang menekankan pentingnya kondisi afektif yang rendah (kecemasan rendah dan motivasi tinggi) agar proses pemerolehan bahasa berjalan optimal (Ajeng Parnawati & Eka Fajarwati, n.d.).

Model pembelajaran *joyful learning* yang diterapkan dapat mengikuti tiga tahapan: persiapan, pemodelan, dan praktik, di mana dosen/guru memberikan kegiatan yang menyenangkan di semua tahap (Diana et al., n.d.).

2. Pemanfaatan *Game* (Permainan Edukatif)

Games adalah salah satu cara pembelajaran yang atraktif dan informal. Permainan edukatif atau *games* sangat efektif dalam membantu menyampaikan materi dan meningkatkan motivasi siswa agar lebih giat belajar. *Games* dapat meningkatkan suasana positif di dalam kelas sehingga alur pembelajaran berjalan dengan baik tanpa ketegangan yang berlebihan (Oktafiah & Laksita, 2023).

Games dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa. Beberapa variasi teknik permainan yang dapat digunakan meliputi (Oktafiah & Laksita, 2023):

- a. *Gap Information*: Siswa A memiliki informasi yang tidak dimiliki Siswa B, dan Siswa B harus mencari informasi tersebut untuk menyelesaikan tugas.
- b. *Guessing Games*: Pemain dengan informasi menyembunyikannya, dan pemain lain berusaha menebak benda atau kata yang disembunyikan.
- c. *Search Games*: Melibatkan seluruh kelas, di mana setiap siswa memiliki sebagian informasi dan harus mengumpulkannya untuk memecahkan masalah.
- d. *Matching Games*: Siswa mencocokkan kartu-kartu atau gambar-gambar yang sama, yang dapat dimainkan sebagai kegiatan seluruh kelas atau kelompok kecil.
- e. *Spelling Activity*: Siswa berlomba meneja kata-kata sederhana untuk memperkuat pemahaman kosakata.
- f. *Bingo*: Permainan kosakata yang baik dilakukan setelah mengajarkan suatu materi (*Post Activity*) untuk memudahkan siswa mengingat.

3. Implementasi *Role Play* dan Simulasi

Role play (bermain peran) adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk memerankan situasi yang digambarkan atau disimulasikan. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara (*speaking*), memperkenalkan situasi komunikasi yang relevan, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (Hermansyah et al., 2025).

Role play dapat berupa dialog sederhana seperti perkenalan diri (*Introducing Myself*), menyebutkan hobi, atau bertanya jawab (Freda Daar et al., 2025). Selain itu, simulasi dapat melibatkan tiruan suatu kondisi seperti ruang kelas, hotel, atau pasar swalayan untuk berlatih interaksi antar individu (Oktafiah & Laksita, 2023). Penerapan *role play* membantu siswa untuk (Hermansyah et al., 2025):

- a. Mengurangi kecemasan dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi lisan.
- b. Mengaplikasikan kosakata dan struktur kalimat dalam konteks nyata.
- c. Meningkatkan kefasihan dan spontanitas berbicara.

4. Mengintegrasikan Gerakan dan Musik

Karakteristik anak-anak yang suka bergerak sangat mendukung strategi yang melibatkan aktivitas fisik.

- a. *Total Physical Response* (TPR): Metode ini sangat sesuai untuk anak usia dini karena menghubungkan perintah, ucapan, dan gerak tubuh, mempermudah penguasaan bahasa (Ajiza & Rahman, 2023). TPR digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan respons verbal siswa terhadap Bahasa Inggris.
- b. Bernyanyi (*Songs and Chants*): Lagu-lagu sederhana dalam Bahasa Inggris, seperti *Hello Song* atau lagu yang berkaitan dengan materi, sangat efektif dalam melatih pendengaran dan pelafalan (pengucapan). Lagu membantu anak menyimpan informasi dengan lebih baik dibandingkan hafalan biasa karena menggabungkan irama dan pengulangan (Lawalata, n.d.).

5. Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Konteks yang Nyata

Guru perlu mengembangkan media pembelajaran sebagai salah satu strategi dalam menyusun pembelajaran yang inovatif (Azzahra & Febriani Sya, 2023b). Anak-anak lebih cepat mengerti melalui hal-hal yang mereka lihat, dengar, dan sentuh secara langsung daripada belajar melalui penjelasan abstrak (Oktavia et al., 2023).

Media yang dapat digunakan meliputi (Fredy Daar et al., 2025):

- a. Media Gambar dan *Flashcards*: Membantu siswa mengasosiasikan kata dalam Bahasa Inggris dengan objek nyata atau gambar, efektif untuk pembelajaran kosakata.
- b. Video Pembelajaran dan Film Kartun: Mempermudah peserta didik mencerna materi dengan dibantu audio dan visual.
- c. Materi Otentik (*Authentic Material*): Materi yang sesuai dengan kejadian atau pengalaman hidup sehari-hari, seperti nama benda di sekitar sekolah/rumah atau simulasi belanja di warung.

6. Peran Guru sebagai Fasilitator Kreatif

Guru adalah kunci keberhasilan pendidikan dan dituntut untuk menjadi teladan kreatif (*creative role model*). Guru kreatif adalah mereka yang mampu menciptakan suasana yang menarik dan tenang serta bisa memodifikasi pelajaran (Pentury, 2017). Guru yang kreatif akan:

- a. Memanfaatkan kemampuan pedagogiknya untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif, efisien, dan kreatif.
- b. Bertindak sebagai fasilitator dan *demonstrator* dalam proses pembelajaran, bukan lagi sebagai pusat pembelajaran (*teacher-centered*).
- c. Memberikan *feedback* positif atau penghargaan (*reward*) kepada siswa yang aktif dan berani mencoba. Pujian dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan rasa percaya diri siswa (Lawalata, n.d.).

Guru harus memberikan fasilitas dalam pembelajaran kosakata dengan mengajarkan kata yang berguna dan membantu anak memahami maknanya dengan caranya sendiri. Selain itu, guru harus mampu memvariasikan aktivitas di dalam kelas, karena hal ini penting untuk menghindari suasana pembelajaran yang kaku dan jenuh (Oktafiah & Laksita, 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur dengan pendekatan deskriptif kualitatif, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar perlu menerapkan strategi kreatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penerapan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bersifat partisipatif terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi, kepercayaan diri, serta peningkatan kemampuan dasar Bahasa Inggris siswa, terutama pada aspek kosakata dan keterampilan berbicara.

Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas kreatif, seperti penggunaan permainan edukatif, *role play*, lagu, serta media audio-visual yang kontekstual, merupakan pendekatan yang efektif untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat dan persepsi negatif siswa terhadap Bahasa Inggris.

Sebagai tindak lanjut, guru disarankan untuk terus mengembangkan kompetensi pedagogik dan kreativitas dalam merancang aktivitas belajar yang berpusat pada siswa, serta menyesuaikan metode dengan kebutuhan dan karakteristik kelas. Penelitian lanjutan dapat dilakukan melalui studi empiris di lapangan guna mengukur efektivitas strategi kreatif secara lebih mendalam dan menyeluruh, termasuk pada keterampilan bahasa lainnya seperti membaca dan menulis.

REFERENSI

- Ajeng Parnawati, T., & Eka Fajarwati, Y. (n.d.). *Chusnul Chotimah*.
- Ajiza, M., & Rahman, A. (2023). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 215–220. <http://ojs.stiami.ac.id>
- Amelia, L. (2023). Pemanfaatan Strategi Joyfull Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Al-Ihda' : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 18(2), 1060–1069.
- Arjun, M., Amin, M., & Faren, M. R. (2024). *Strategi Dalam Mengenalkan Dan Mengembangkan Minat Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Siswi Sdn 001 Benteng Di Kelurahan*. 2, 5–8.
- A'yun, N. S. Q. (2024). *Strategi kreativitas agar anak semakin semangat belajar bahasa Inggris*. 2(10), 404–408.
- Azzahra, S., & Febriani Sya, M. (2023a). Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. In *Karimah Tauhid* (Vol. 2, Issue 1).
- Azzahra, S., & Febriani Sya, M. (2023b). Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. In *Karimah Tauhid* (Vol. 2, Issue 1).
- Bakri, F., Weda, S., Hasbi, M., Halim, A., & Nasta, M. (2024). *Pelatihan Mengajar Bahasa Inggris dengan Metode PPP Pendahuluan*. 5(2), 433–440.
- Diana, M. W., Nurhajati, D., Nusantara, U., & Kediri, P. (n.d.). “Strategi Menghadapi Sistem Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19 Untuk Generasi Indoneisa yang unggul dan Tangguh” *NUSANTARA PGRI KEDIRI*.
- Dwiyanti, V. P., & Saputra, E. R. (2024). *Refleksi Praktik Mengajar Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar Negeri*. 9(1), 87–95.
- Fitriani, N., & Sabarniati. (2021). Motivational Writing Problems of College Students in English Class. *JETLi: Journal of English Teaching and Linguistics*, 2(2), 84–90. <https://doi.org/10.55616/jetli.v2i2.144>
- Fredi Daar, G., Manggas, M. M., Trifoniati Astuti, E., Angelitari Aryanto, M., Marsiana, S., Jegaut, F., Djerubu, D., & Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng, U. (2025). Fun English For Elementary Students: Meningkatkan Keterampilan Bahasa Inggris Siswa S Kelas 6 Melalui Metode Interaktif Dan Permainan Edukatif. In *Jurnal Pengabdian Kolaborasidan Inovasi IPTEKS* (Vol. 3, Issue 2).
- Hermansyah, S., Astinah, A., Sapri, Lukman, Usman M, & Firman Saleh. (2025). Penerapan Metode Role Play dalam Pelatihan Bahasa Inggris Komunikatif untuk Anak Usia Sekolah Dasar di Kabupaten Sidrap. *Science and Technology: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 55–64. <https://doi.org/10.69930/scitech.v2i2.355>

- Lawalata, R. J. (n.d.). *SILIMO: Community Service Journal Strategi Kreatif Dalam Memperkenalkan Diri Menggunakan Bahasa Inggris Pada Siswa SD YPPK Bunda Maria Pikhe*.
- Oktafiah, O. Y., & Laksita, D. (2023). Game Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Dan Menarik Untuk Meningkatkan Minat /Motivasi Belajar Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(5). <http://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI>
- Oktavia, D., Habibah, N., & Kurniawan, R. (2023). Kurikulum Merdeka Dan Pengajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar: Need Analisis Study. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1).
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris. In *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* (Vol. 4).
- Salsabila, S., & Megawati, F. (2024). *Penguatan Kemampuan Literasi Bahasa Inggris Melalui Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar bagi Siswa Sekolah Dasar*. 4, 60–71. <https://doi.org/10.56972/jikm.v4i1.145>