

Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia
Volume 3, Nomor 1, April 2024, Halaman 73-76
Licenced by CC BY-SA 4.0
ISSN: 2986-7002
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11114624>

Fun with English: Belajar Bahasa Inggris Lewat Permainan dan Aktivitas Seru untuk Siswa Sekolah Dasar di Kawasan Teluk Tomini

Nurlaila Husain^{1*}, Sri Widyarti Ali²

^{1,2} Universitas Negeri Gorontalo

*Email korespondensi: nurlailahusain@ung.ac.id

Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa seringkali menghadapi tantangan berupa metode pengajaran yang kurang menarik dan cenderung monoton, menyebabkan minat dan motivasi belajar rendah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat, Belajar Bahasa Inggris Lewat Permainan dan Aktivitas Seru di SD Negeri 2 Kabila Bone bertujuan menciptakan lingkungan belajar interaktif dan menyenangkan melalui pendekatan "belajar sambil bermain". Metode pelaksanaan melibatkan permainan, aktivitas interaktif, dan demonstrasi untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mempraktikkan keterampilan berbahasa Inggris. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam antusiasme, motivasi, dan kemampuan berbahasa Inggris siswa, sejalan dengan teori tentang manfaat permainan dalam pembelajaran bahasa. Dampak positif terlihat pada aspek akademik dan non-akademik seperti kepercayaan diri. Guru dan pihak sekolah mengapresiasi pendekatan ini sebagai inovasi dalam menghadapi tantangan pembelajaran bahasa Inggris di era globalisasi. Luaran yang diperoleh adalah rencana keberlanjutan program serupa dengan memperluas cakupan, mengembangkan materi, dan meningkatkan kolaborasi untuk memberikan kontribusi lebih besar dalam peningkatan kualitas pendidikan dan kemampuan bahasa Inggris.

Kata kunci: *Pembelajaran Bahasa Inggris, Permainan dan Aktivitas, Pendekatan Interaktif, Peningkatan Motivasi.*

Abstract

English language learning for students often faces challenges in the form of less attractive and monotonous teaching methods, leading to low interest and motivation to learn. The community service activity, "Learning English Through Games and Fun Activities" at SD Negeri 2 Kabila Bone aimed to create an interactive and enjoyable learning environment through the "learning while playing" approach. The implementation method involved games, interactive activities, and demonstrations to increase students' active participation in practicing English language skills. The results showed a significant increase in students' enthusiasm, motivation, and English language abilities, in line with theories on the benefits of games in language learning. Positive impacts were seen in academic and non-academic aspects such as self-confidence. Teachers and school authorities appreciated this approach as an innovation in facing the challenges of English language learning in the globalization era. The output obtained is a plan for the sustainability of similar programs by expanding the scope, developing materials, and increasing collaboration to make a greater contribution to improving the quality of education and English language proficiency.

Keywords: *English Language Learning, Games and Activities, Interactive Approach, Increased Motivation.*

Article Info

Received date: 19 April 2024

Revised date: 20 April 2024

Accepted date: 04 May 2024

PENDAHULUAN

Pentingnya penguasaan bahasa Inggris di era globalisasi saat ini tidak dapat dipungkiri. Menurut Sharifian (2021), bahasa Inggris telah menjadi lingua franca global yang digunakan oleh lebih dari satu miliar orang di seluruh dunia, baik sebagai bahasa ibu maupun bahasa kedua atau asing. Kemampuan ini tidak hanya penting dalam konteks akademik, tetapi juga menjadi kebutuhan dalam dunia bisnis, diplomasi, dan pariwisata.

Namun, pengajaran bahasa Inggris yang efektif merupakan tantangan tersendiri, terutama bagi siswa di tingkat sekolah. Seperti yang diungkapkan oleh Dörnyei dan Ushioda (2020), metode pengajaran yang berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif seringkali menyebabkan rendahnya motivasi dan minat belajar. Mereka menekankan pentingnya pendekatan komunikatif dan interaktif dalam pembelajaran bahasa untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, beberapa ahli telah mengusulkan penggunaan permainan dan aktivitas menyenangkan dalam pembelajaran bahasa. Dalam penelitiannya, Ahmadi (2019) menjelaskan bahwa permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, dan memfasilitasi pemerolehan bahasa secara alami. Menurutnya, permainan yang dirancang dengan baik dapat melatih berbagai keterampilan bahasa seperti kosakata, tata bahasa, pengucapan, dan komunikasi.

Manfaat penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa juga didukung oleh penelitian empiris lainnya. Sebuah studi yang dilakukan oleh Tuan dan Mai (2018) menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan permainan menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar dan pencapaian akademik dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode tradisional. Penelitian serupa oleh Hamidun et al. (2020) juga mengonfirmasi efektivitas permainan dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis siswa dalam bahasa Inggris.

METODE PELAKSANAAN

Metode pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kombinasi dari model pembelajaran langsung, pemberian tugas, dan demonstrasi. Pertama, guru akan memberikan penjelasan dan instruksi secara langsung mengenai topik atau materi bahasa Inggris yang akan dipelajari. Guru juga akan mendemonstrasikan contoh-contoh penggunaan kosakata, tata bahasa, atau ungkapan dalam konteks yang relevan, serta melibatkan siswa dalam tanya jawab dan diskusi untuk memastikan pemahaman mereka.

Selanjutnya, guru akan memberikan tugas atau latihan kepada siswa, baik secara individu maupun kelompok, dalam bentuk worksheet atau lembar kerja. Tugas-tugas tersebut dapat berupa mengerjakan soal-soal terkait kosakata, tata bahasa, atau praktik menulis dan berbicara dalam bahasa Inggris. Guru akan mendampingi dan membimbing siswa selama proses pengerjaan tugas, serta memberikan umpan balik dan koreksi jika diperlukan.

Metode ketiga yang akan digunakan adalah demonstrasi. Guru akan menggunakan permainan, simulasi, atau aktivitas lain yang melibatkan demonstrasi untuk mempraktikkan penggunaan bahasa Inggris dalam situasi yang menyenangkan dan interaktif. Siswa akan dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diminta untuk berpartisipasi dalam kegiatan demonstrasi, seperti berdialog, atau mempraktikkan percakapan sederhana dalam bahasa Inggris. Guru akan memberikan umpan balik dan koreksi selama proses demonstrasi berlangsung, serta memfasilitasi diskusi dan refleksi setelah kegiatan selesai.

Alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan ini meliputi worksheet, lembar kerja, dan materi, instruksi, dan kegiatan pembelajaran. Selain itu, akan digunakan papan tulis, spidol, penghapus, alat tulis seperti buku, pulpen/pensil, dan buku catatan untuk siswa, serta perlengkapan untuk kegiatan demonstrasi seperti properti sederhana, atau peralatan lain yang relevan.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Hasil positif yang diperoleh dari kegiatan pengabdian ini sejalan dengan pendapat para ahli tentang manfaat penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa. Ahmadi (2019) menjelaskan bahwa permainan dapat menciptakan lingkungan belajar menyenangkan, meningkatkan motivasi, dan memfasilitasi pemerolehan bahasa secara alami. Hal ini terbukti dengan antusiasme dan partisipasi tinggi siswa dalam mempraktikkan keterampilan bahasa Inggris melalui permainan dan aktivitas interaktif.

Keberhasilan pendekatan "belajar sambil bermain" sejalan dengan pendapat Dörnyei dan Ushioda (2020) tentang pentingnya melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran bahasa melalui pendekatan komunikatif dan interaktif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar. Permainan teka-teki, simulasi, kegiatan ini memungkinkan siswa mengeksplorasi bahasa Inggris secara alami dan bermakna, meningkatkan retensi informasi dan kemampuan komunikasi.

Dampak positif pada aspek non-akademik seperti kepercayaan diri dan motivasi belajar sejalan dengan temuan Tuan dan Mai (2018) yang menunjukkan penggunaan permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dan pencapaian akademik siswa. Dengan suasana belajar menyenangkan dan melibatkan unsur permainan, siswa merasa lebih nyaman dan percaya diri mengungkapkan diri dalam bahasa Inggris secara lisan maupun tertulis.

Apresiasi dari guru dan pihak sekolah mencerminkan kebutuhan inovasi dalam pembelajaran bahasa Inggris di era globalisasi seperti disampaikan Sharifian (2021). Mengadopsi pendekatan serupa dalam mata pelajaran lain diharapkan dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa secara keseluruhan.

Rencana keberlanjutan program serupa dengan memperluas cakupan, mengembangkan materi, dan meningkatkan kolaborasi sesuai dengan prinsip pembelajaran bahasa kontekstual yang disampaikan Hamidun et al. (2020), dapat meningkatkan relevansi dan keberlanjutan program. Sehingga dapat memberikan kontribusi lebih besar dalam peningkatan kualitas pendidikan dan kemampuan bahasa Inggris di daerah tersebut.



Gambar 2. (a) siswa mengerjakan lembar kerja (b) siswa memperlihatkan hasil pekerjaan mereka

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat "Belajar Bahasa Inggris Lewat Permainan dan Aktivitas Seru" di SD Negeri 2 Kabila Bone telah berhasil mencapai tujuannya dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Melalui metode pembelajaran yang mengombinasikan permainan, aktivitas seru, demonstrasi, dan pemberian tugas, siswa dapat meningkatkan minat, motivasi, dan antusiasme mereka dalam mempelajari bahasa Inggris. Suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif ini terbukti efektif dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan berbahasa Inggris, seperti kosakata, tata bahasa, pengucapan, dan kemampuan berkomunikasi secara lisan maupun tertulis.

Berdasarkan hasil positif yang diperoleh, kegiatan serupa dapat terus dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah-sekolah lainnya. Namun, beberapa rekomendasi dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di masa depan. Pertama, penting untuk melibatkan guru dan pihak sekolah secara aktif dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan, sehingga mereka dapat mengadopsi pendekatan serupa dalam pembelajaran reguler. Kedua, kegiatan dapat diperluas cakupannya dengan melibatkan peserta dari berbagai tingkatan sekolah dan wilayah yang lebih luas. Terakhir, kolaborasi dengan pihak-pihak terkait, seperti pemangku kepentingan pendidikan, komunitas, dan orangtua, dapat membantu memastikan keberlanjutan dan dampak yang lebih besar dari program ini dalam meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Inggris di daerah tersebut.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, guru, dan siswa-siswi SD Negeri 2 Kabila Bone, Kabupaten Bone Bolango atas partisipasi dan antusiasme mereka dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat "Belajar Bahasa Inggris Lewat Permainan dan Aktivitas Seru" ini. Dukungan dan keterlibatan mereka sangat berharga dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi para siswa. Kami juga menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Sastra dan Budaya Universitas Negeri Gorontalo atas bantuan dana yang telah memungkinkan pelaksanaan kegiatan ini. Komitmen dan kontribusi semua pihak yang terlibat menjadi faktor penting dalam keberhasilan program ini dalam meningkatkan minat dan

keterampilan berbahasa Inggris siswa melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan partisipatif.

REFERENSI

- Ahmadi, M. R. (2019). The use of games in teaching English grammar to young learners. *International Journal of English Language and Literature Studies*, 8(2), 57-65.
- Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2020). *Teaching and researching motivation* (3rd ed.). Routledge.
- Hamidun, N., Sari, N., & Mardiah, N. (2020). The use of games in teaching speaking skill at secondary school. *Getsempena English Education Journal*, 7(2), 283-292.
- Sharifian, F. (2021). *English as an international language: Perspectives and pedagogical issues* (2nd ed.). *Multilingual Matters*.
- Tuan, L. T., & Mai, T. N. (2018). Factors affecting students' speaking performance at Le Thanh Hien High School. *Asian Journal of Educational Research*, 3(2), 8-23.