

Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia
Volume 3, Nomor 3, Juni 2024, Halaman 217-220
Licenced by CC BY-SA 4.0
ISSN: 2986-7002
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13117919>

Pembelajaran Aktif dan Menyenangkan: Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Helena Badu

Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas Negeri Gorontalo

*Email korespondensi: helenabadu@ung.ac.id

Abstrak

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian ini adalah meningkatnya motivasi belajar siswa, serta bertambahnya pembendaharaan kata dalam bahasa Inggris. Siswa diajarkan dengan menggunakan berbagai strategi, metode yang aktif dan menyenangkan seperti penerapan *games*, *songs*, serta penerapan media yang menarik. Siswa dari berbagai tingkatan kelas yang berjumlah 7 orang merupakan sasaran dalam kegiatan ini yang berlokasi di Rumah Bermain dan Belajar, Griya Nabilla Permai, Kelurahan Tapa, Kecamatan Sipatana, Kota Gorontalo. Kegiatan ini dilaksanakan dalam empat kali pertemuan, dengan metode dan materi yang berbeda pada setiap pertemuan. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa para siswa merasa senang dan termotivasi dalam belajar bahasa Inggris.

Kata kunci: motivasi belajar, pembelajaran aktif dan menyenangkan

Abstract

The objectives to be achieved in this service activity are increasing student motivation to learn, as well as increasing vocabulary in English. Students are taught by using various strategies, active and fun methods such as the application of games, songs, and the application of interesting media. Students from various grade levels totalling 7 people are the targets in this activity which is located at Rumah Bermain dan Belajar, Griya Nabilla Permai, Tapa Village, Sipatana District, Gorontalo City. This activity was carried out in four meetings, with different methods and materials at each meeting. The results of this service activity show that students feel happy and motivated in learning English.

Keywords: learning motivation, active and fun learning

Article Info

Received date: 20 Juni 2024

Revised date: 25 Juni 2024

Accepted date: 30 Juni 2024

PENDAHULUAN

Pandemi Coronavirus Disease (COVID-19) telah mengubah sistem pembelajaran yang semula berlangsung tatap muka di sekolah menjadi pembelajaran daring (online). Perubahan ini berdampak signifikan pada proses pembelajaran, terutama dalam hal motivasi belajar siswa. Sistem pembelajaran daring menyebabkan beberapa siswa menjadi kurang tertarik untuk belajar, enggan mengerjakan tugas, dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget.

Motivasi merupakan dorongan dari dalam diri untuk melakukan pekerjaan. Motivasi ini diperlukan dalam mempelajari berbagai keterampilan, termasuk keterampilan berbahasa Inggris. Menurut Eggen and Kauchak (2007) siswa yang memiliki motivasi dapat bertahan mengerjakan tugas-tugas, kemampuan mengelola informasi dan unggul dalam proses pembelajaran. Adapun masalah motivasi belajar terjadi pada setiap mata pelajaran, salah satunya adalah bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang pendidikan dasar hingga menengah keatas. Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dianggap penting agar para siswa dapat menguasai kosa kata dasar bahasa Inggris. Kosa kata atau vocabulary menurut Richards (1985) yakni “*set lexemes including single words, compound words and idiom*”.

Selanjutnya, Hornby (1994: 1978) berpendapat bahwa “ *vocabulary is the stock words number of which (with rules for combining them) make up language, vocabulary is (range of) words know, to, or, used by, a person, in trade profession*”.

Dalam menguasai kosakata bahasa Inggris, siswa membutuhkan waktu yang banyak untuk berlatih ataupun belajar bahasa Inggris. Akan tetapi waktu pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar tidaklah cukup. Dengan keterbatasan waktu siswa belajar dari sekolah, beberapa upaya telah dilakukan selama Covid, seperti kunjungan-kunjungan kepada siswa (Wati et al. 2022), akan tetapi hal ini membutuhkan waktu dan tenaga yang cukup banyak. Alternatif lain yang dapat dilakukan yakni siswa dapat belajar di Rumah Bermain dan Belajar (RBB). Rumah Bermain dan Belajar (RBB) berlokasi di Griya Nabilla Permai, Kelurahan Tapa, Kota Gorontalo yang dirintis oleh sekelompok dosen Bahasa Inggris yang peduli dengan pentingnya memberikan pembelajaran Bahasa Inggris kepada anak-anak usia sekolah dasar, selain pembelajaran lainnya yang diterapkan di RBB ini.

Di Rumah Bermain dan Belajar (RBB), terdapat tujuh anak dari berbagai tingkatan kelas yang menjadi sasaran kegiatan ini. Untuk memotivasi mereka dalam pembelajaran Bahasa Inggris serta memudahkan penguasaannya, diciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Suasana menyenangkan terlihat dari raut wajah mereka yang ceria serta antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini dapat diwujudkan melalui penerapan *games* (Karsudianto 2020), *songs*, serta penggunaan media yang menarik (Saragih et al. 2021).

Dengan diterapkan strategi ataupun metode ini diharapkan siswa memiliki motivasi belajar yang baik. Untuk menjaga keberlanjutan program, guru pengajar bahasa Inggris dapat pula menerapkan hal yang sama selama proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran kosa kata bahasa Inggris di sekolah dasar dianggap penting agar para siswa dapat menguasai kosakata bahasa Inggris dasar. Hal ini pula sebagai pondasi awal dalam belajar bahasa Inggris.

METODE

Pada program kegiatan pengabdian ini akan menerapkan beberapa strategi, metode pembelajaran agar para siswa mudah dalam belajar. Anak-anak dilatih ataupun belajar menggunakan bahasa Inggris melalui pemberian materi/ceramah, praktek, penggunaan *games*, *songs*, dan penggunaan media yang menarik. Dan adapun demi terselenggaranya kegiatan ini dibutuhkan sebuah mitra yakni Rumah Bermain dan Belajar. Mitra ini dapat membantu terlaksananya kegiatan karena Rumah Bermain dan Belajar yang memiliki anak-anak usia 7-10 tahun dan memiliki tanggung jawab terhadap anak-anak tersebut.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 4 (empat) kali pertemuan dibulan Mei dan Juni tahun 2021, yang berlokasi di Rumah Bermain dan Belajar, Griya Nabilla Permai, Kelurahan Tapa, Kecamatan Sipatana, Kota Gorontalo. Peserta yang ikut dalam program ini berjumlah 7 orang siswa dari berbagai tingkatan kelas. Siswa-siswa ini diajarkan berbagai macam materi dengan menggunakan strategi dan metode yang berbeda pula.

Pada pertemuan pertama, anak-anak belajar tentang topik pengenalan diri (*self-introduction*). Dalam kegiatan ini, siswa diajarkan cara memperkenalkan diri, seperti menyebutkan nama, umur, makanan kesukaan, hobi, dan informasi lainnya. Mereka secara bergiliran memperkenalkan diri. Setelah itu, diterapkan permainan/ *games* di mana anak-anak duduk melingkar, lalu bola dipegang oleh salah satu anak. Sambil menyanyikan lagu, bola ini secara bergiliran dipegang oleh anak-anak. Ketika lagu berhenti, siswa yang terakhir memegang bola harus menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan pengenalan diri.

Pada pertemuan kedua, anak-anak mempelajari materi *introducing others*. Dalam kegiatan ini, siswa diajarkan cara memperkenalkan orang lain/ teman. Namun, ini menggunakan cara yang sederhana yakni hanya dengan menggunakan sapaan dan menyebutkan nama teman. Setelah itu, mereka bermain seperti pada pertemuan sebelumnya. Materi dalam permainan bukan hanya *introducing others*, melainkan ditambah materi *self-introduction*.

Pada pertemuan ketiga, siswa belajar tentang buah-buahan dengan menggunakan media *flashcard*. Pertama, siswa dikenalkan pada berbagai jenis buah, seperti pisang, apel, jeruk, mangga,

dan lainnya. Setelah itu, mereka bermain menggunakan *flashcard* tersebut. Misalnya, jika satu nama buah disebutkan, siswa berlomba-lomba untuk menyentuh *flashcard* yang sesuai dengan nama buah yang disebutkan.



Gambar 1. Peserta belajar tentang *fruits* menggunakan *flashcard*

Pertemuan keempat, siswa belajar tentang *colours* dengan menggunakan media *giant twister*. Sebelum permainan, siswa dikenalkan tentang warna; *red, blue, yellow, green* serta *left hand, right hand, left foot, right foot* dan instruksi *put.....on*. Siswa secara bergiliran memainkan *game* ini, misalnya ada instruksi *put your right hand on blue...put your left foot on yellow* dan seterusnya.



Gambar 2. Peserta belajar tentang *colours*

Dari setiap pertemuan yang diikuti anak-anak tersebut terlihat keceriaan di wajah mereka. Mereka sangat bersemangat belajar, terutama ketika diterapkan permainan. Beberapa kosa kata yang mereka pelajari dapat mereka ingat dan terapkan dalam berinteraksi dengan teman-teman mereka di luar jam belajar. *Games* menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan vocabulary peserta (Lafta Jassim and Dzakiria 2019).

Dalam kegiatan pengabdian ini, telah nampak perubahan yang ada dalam diri siswa, yaitu mereka sangat aktif dan antusias dalam belajar Bahasa Inggris, mereka menikmati proses belajar, mereka tertawa riang saat belajar. Hal ini dikarenakan kondisi belajar yang menyenangkan (Mulyasa 2006). Melihat hal ini berarti bahwa motivasi siswa dalam belajar utamanya dalam pelajaran Bahasa Inggris meningkat. Mereka tidak hanya senang bermain, melainkan pula senang belajar. Situasi ini

pula nampak ketika mereka bersemangat menjawab ketika mendapat giliran atau untuk mendemonstrasikan apa yang telah dipelajari (Dryden and Vos 2000).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik dan lancar sesuai rencana. Peserta belajar dan memperoleh ilmu tentang topik-topik dasar Bahasa Inggris melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, serta penggunaan media yang menarik bagi siswa. Melalui kegiatan ini, siswa tampak bergairah dalam belajar, dan menikmati prosesnya. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam belajar terutama dalam pelajaran Bahasa Inggris meningkat.

Selama empat pertemuan, siswa menerima materi dan penerapan metode yang berbeda agar mereka tidak merasa jenuh saat belajar. Setiap pertemuan menunjukkan perubahan yang signifikan dalam diri siswa. Mereka tidak hanya senang bermain, tetapi juga mampu menguasai beberapa kosakata Bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Dryden, Gordon, and Jeannette Vos. 2000. *Revolusi Cara Belajar*. Bandung: Kaifa.
- Eggen, Paul, and Donn Kauchak. 2007. *Educational Psychology: Windows on Classrooms*. Pearson/Merrill/Prentice Hall.
- Hornby, Albert Sydney. 1994. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. New York: Oxford University Press.
- Karsudianto, Fransiskus. 2020. "Improving Students' Motivation and Self-Confidence in Speaking Using Mingling Games." *Journal of Applied Studies in Language* 4(1):1–8. doi: 10.31940/jasl.v4i1.1591.
- Lafta Jassim, Lina, and Hisham Dzakiria. 2019. "A Literature Review on the Impact of Games on Learning English Vocabulary to Children." *International Journal of Language and Literary Studies* 1(1):47–53. doi: 10.36892/ijlls.v1i1.22.
- Mulyasa, Enco. 2006. *Menjadi Guru Yang Profesional: Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya.
- Richards, Jack. 1985. *Longman Dictionary of Applied Linguistics*. England: Longman Group Ltd.
- Saragih, Marice, Risma Hartati, Ropinus Sidabutar, and Rini Wati Sembiring. 2021. "Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Di Sekolah Yabes School Medan." *Jurnal Widya* 2(Apri):75–82.
- Wati, Iing Krisna, Dinda Marsela, Djenta Kesuma Nurisa, Feli Liska Dinata, and Nurul Aulia. 2022. "Pengabdian Masyarakat Membantu Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Anak Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Desa Gunung Raja Kecamatan Sungai Barat Kabupaten Lampung Utara." *Jurnal Griya Cendikia* 7(1).