

Pembelajaran Daring dalam Program *English for Kids* di Masa Pandemi Covid-19

Helena Badu¹, Mohamad Riyandi Badu²

¹Fakultas Sastra dan Budaya, Prodi Bahasa Inggris, Universitas Negeri Gorontalo

²Fakultas Teknik, Prodi Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Gorontalo

Email correspondent : helenabadu@ung.ac.id

ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan Pembelajaran Daring “English for kids” ini adalah meningkatnya minat dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris, serta bertambahnya kosakata bahasa Inggris siswa. Siswa belajar melalui zoom (daring) dengan menggunakan berbagai strategi yang menyenangkan seperti penerapan *games, songs, arts and craft*. Siswa dari berbagai tingkatan kelas yang berjumlah 10 orang merupakan sasaran dalam kegiatan ini yang merupakan anak dari anggota Dharma- Wanita Persatuan (DWP) Fakultas Teknik (FT) UNG. Adapun kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 4 (empat) kali pertemuan dengan menggunakan metode yang berbeda serta materi yang berbeda pula. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa para siswa merasa senang dalam belajar bahasa Inggris.

Kata Kunci: English for kids, Minat siswa, DWP FT

Article Info

Received date: 30 November 2024

Revised date: 20 December 2024

Accepted date: 25 December 2024

PENDAHULUAN

Mewabahnya covid-19 merubah sistem pembelajaran disekolah, yang awalnya dilakukan dengan tatap muka menjadi via online atau daring. Pembelajaran daring ini tentulah sangat beda penerapannya dengan tatap muka atau luring. Metode dan strategi yang digunakan pun tentulah berbeda (Widya & Agustiana, 2021).

Menyikapi kondisi diatas, Dharma Wanita Persatuan yang salah satu bidang tugasnya pada pendidikan membuat program pembelajaran daring yang diberi nama *English for Kids*. Program ini dikhususkan untuk anak-anak anggota dharma wanita, khususnya di Fakultas Teknik. Program *English for kids* ini dirasa perlu untuk dilaksanakan karena selain untuk memenuhi program DWP, tapi juga untuk meningkatkan minat anak dalam belajar utamanya pembelajaran Bahasa Inggris. Sehingga melalui kegiatan ini kosakata Bahasa Inggris anak juga bertambah.

Upaya dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa belajar Bahasa Inggris perlu adanya penerapan pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan. Ini dapat dilakukan dengan menerapkan *games* menarik juga *arts and craft*. Selain itu pula, pembelajaran bahasa Inggris bagi anak dianggap penting agar mereka dapat menguasai kosa kata bahasa Inggris dasar. Kosakata merupakan kumpulan kata, termasuk kata tunggal, majemuk, dan idiom, yang membentuk suatu bahasa. Kosakata mencakup kata-kata yang diketahui atau digunakan oleh individu sesuai dengan kebutuhan komunikasi dan konteks tertentu. Kosa kata atau *vocabulary* menurut (Richards, 1985) yaitu “set lexemes including single words, compound words and idiom”. Selanjutnya, (Hornby, 1994) 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”.

LANDASAN TEORI

Pembelajaran bahasa merupakan interaksi antara pelajar dan lingkungan yang menghasilkan keterampilan praktis dalam memahami dan berbicara dalam pandangan Krashen (Setiyadi & Salim, 2013). Pembelajaran bahasa asing pada anak-anak sering kali lebih efektif bila dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Mulyasa, 2006). Akan tetapi dimasa covid, pembelajaran menyenangkan akan sulit terwujud karena interaksi secara langsung belum bisa terjadi.

Pembelajaran daring menjadi solusi dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar saat covid. Pembelajaran daring sendiri menggunakan ICT (*Information Communication Technology*), dengan beragam fasilitas berupa LMS (*Learning Management System*), multimedia, monitoring, modular dan lainnya (Dewi, 2017). Desain pembelajaran yang menyenangkan serta mampu meningkatkan motivasi dan minat perlu diupayakan masa covid.

Motivasi merupakan dorongan dari dalam diri untuk melakukan pekerjaan. Hal ini dibutuhkan untuk mempelajari sebuah keterampilan, termasuk bahasa Inggris. Menurut Eggen and Kauchak (2007) siswa yang memiliki motivasi dapat bertahan mengerjakan tugas-tugas, kemampuan mengelola informasi dan unggul dalam proses pembelajaran.

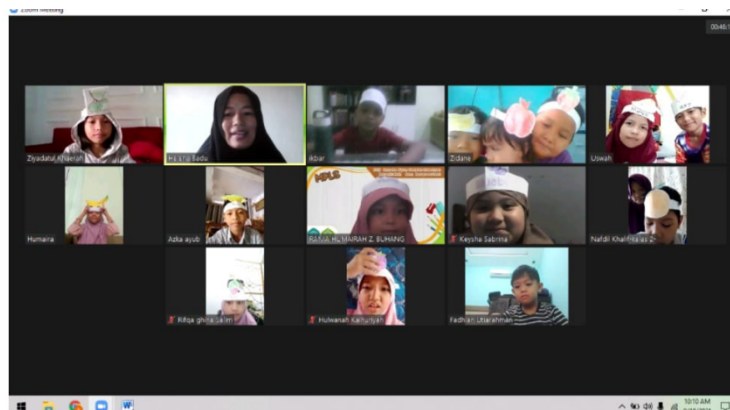
Dengan landasan teori ini, program "*English for Kids*" dirancang untuk memanfaatkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, memanfaatkan teknologi daring untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi anak-anak.

METODOLOGI

Pelaksanaan pengabdian ini menggunakan metode dalam prosesnya seperti ceramah, pembelajaran interaktif seperti *games* dan *crafts*. Peserta yang terlibat dalam kegiatan ini yaitu anak-anak usia 7-10 tahun secara daring/online via zoom. Kegiatan berlangsung selama 4 pertemuan, dengan masing-masing pembahasan yaitu pengenalan diri, makanan dan minuman, buah-buahan, anggota tubuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

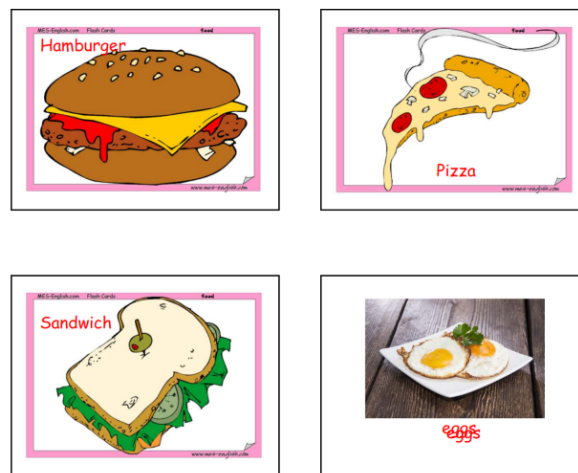
Pertemuan perdana dimulai pada bulan Desember 2021, dengan jumlah peserta yang hadir yaitu 10 orang dengan tingkatan kelas dengan metode yang digunakan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Materi diawali dengan pengenalan diri (*self-introduction*). Peserta diajarkan memperkenalkan diri melalui game seperti *show me*. Materi diawali dengan bagaimana cara memperkenalkan diri seperti nama siapa, umur berapa dan beberapa identitas diri lainnya. Kemudian mereka diminta mempraktikkan apa yang telah dipelajari.



Gambar 1. Pertemuan perdana

Pada pertemuan kedua, materi yang diajarkan berfokus pada jenis-jenis makanan dan minuman. Peserta diajarkan cara penyebutan nama-nama makanan dan minuman dalam bahasa

inggris, serta dilibatkan dalam dalam diskusi untuk mengetahui makanan dan minuman apa yang mereka sukai. Untuk mendukung pembelajaran ini, mereka mewarnai makanan dan minuman yang mereka sukai dan menjelaskannya kepada teman-teman yang lain.



Gambar 2. Media gambar

Pada pertemuan ketiga, peserta belajar menggunakan *flashcard* dengan materi yang berfokus pada buah-buahan seperti pisang, apel, jeruk, manga dan lainnya. Beberapa cara untuk memanfaatkan *flashcard*, dimulai dengan melatih pengucapan kata-kata yang tertera pada kartu yang disebutkan oleh pematari, yang kemudian diulang oleh peserta. Selanjutnya, peserta dilatih untuk mencocokkan gambar pada *flashcard* dengan pengucapan yang benar. Setelah itu, mereka berlatih menghafal nama-nama buah yang terdapat pada kartu, dengan cara menyebutkan kartu yang ditempel dan kemudian mengidentifikasi nama buah yang hilang setelah kartu tersebut dicabut.

Pada pertemuan terakhir, peserta diajak untuk mengenali tentang anggota tubuh atau *parts of body*. Kegiatan ini dimulai dengan memperkenalkan beberapa anggota tubuh seperti mata, hidung, mulut, tangan, kaki dan seterusnya. Lebih lanjut, agar peserta lebih paham terkait materi tersebut, mereka bernyanyi sambil menyentuh anggota tubuh yang disebutkan.

Hal yang patut diperhatikan selama pandemi adalah bagaimana melakukan persiapan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal. Salah satunya dengan menggunakan teknologi agar materi tersampaikan dengan baik. Penggunaan platform seperti *zoom*, *microsoft teams* dan *youtube* merupakan alternative pembelajaran di masa pandemi, terutama dalam proses menyampaikan pembelajaran (Rasman, 2021), (Rahmasari, 2022).

Meningkatkan motivasi dan minat belajar saat pandemi juga menjadi tantangan tersendiri. Salah satu tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan minat dan motivasi dengan pembelajaran yang menyenangkan (Wati et al., 2022). Pemanfaatan beragam media seperti media kartu bergambar digunakan untuk meningkatkan motivasi dan minat dalam belajar bahasa Inggris (Zainuddin, 2021). Harapannya dengan beragam media bisa membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran sehingga minat dan motivasi mereka bertambah dalam belajar.

Beragam aktifitas menyenangkan lainnya dilakukan untuk meningkatkan motivasi pembelajaran seperti bermain game untuk meningkatkan interaksi dengan peserta (Husain & Ali, 2024). Dengan pembelajaran menyenangkan tersebut seyogyanya materi lebih mudah diterima.

KESIMPULAN

Program "*English for Kids*" telah berjalan dengan baik dan berhasil meningkatkan minat serta kosakata Bahasa Inggris siswa. Sebagai rekomendasi, disarankan untuk menambah durasi pembelajaran dan memperkenalkan metode yang lebih variatif guna mempertahankan semangat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, L. (2017). Rancangan Program Pembelajaran Daring di Perguruan Tinggi: Studi Kasus pada Mata Kuliah Kurikulum Pembelajaran di Universitas Pendidikan Indonesia. *EduTech*, 16(2), 205–221.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2007). *Educational Psychology: Windows on Classrooms*. Pearson/Merrill/Prentice Hall.
- Hornby, A. S. (1994). *Oxford advanced learner's dictionary of current English*. Oxford University Press.
- Husain, N., & Ali, S. W. (2024). 2024 Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia Fun with English : Belajar Bahasa Inggris Lewat Permainan dan Aktivitas Seru untuk Siswa Sekolah Dasar di Kawasan Teluk Tomini 2024 Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia. 3(1), 73–76.
- Mulyasa, E. (2006). *Menjadi Guru yang Profesional: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Menyenangkan*. Rosdakarya.
- Rahmasari, B. S. (2022). Aplikasi Microsof Teams: Alternatif Media Pembelajaran Membaca Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2854–2862. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2506>
- Rasman. (2021). Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Masa Pandemi Covid 19. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(2), 118–126.
- Richards, J. (1985). *Longman Dictionary of Applied Linguistics*. Longman Group Ltd.
- Setiyadi, A. C., & Salim, M. S. (2013). Pemerolehan Bahasa Kedua Menurut Stephen Krashen. *Jurnal At-Ta'dib*, 8(2).
- Wati, I. K., Marsela, D., Nurisa, D. K., Dinata, F. L., & Aulia, N. (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). <https://juma.umko.ac.id/index.php/griya-cendikia/article/view/204>
- Widya, & Agustiana, E. (2021). Strategi Mengajar Bahasa Inggris secara Daring di Era Pandemi COVID-19. *SENADA: Semangat Nasional Dalam Mengabdi*, 2(1), 29–37.
- Zainuddin, N. (2021). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris melalui Media Handbook pada Siswa Kelas IX SMP Cokroaminoto Palopo. *Jurnal Dieksis Id*, 1(2), 59–68. <https://doi.org/10.54065/dieksis.1.2.2021.81>