

UPAYA PENINGKATAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI LAGU DAN PERMAINAN EDUKATIF PADA SISWA SD NEGERI NUSAMANGIR

Resti Arfiana Atikoh Zulfa^{*1}, Hastin Tri Utami²
UIN Prof KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia^{1,2}
Email: restiarfianazulfa@gmail.com

Received: 30 Oktober 2021; Accepted 22 Februari 2022; Published 1 Maret 2022
Ed 2022; 3 (1): 51-59

ABSTRACT

Mata pelajaran bahasa Inggris seringkali menjadi mata pelajaran yang menakutkan bagi siswa karena Abstract : Bahasa Inggris bukanlah bahasa asli mereka. Bahasa Inggris terkesan sulit dan tidak asyik bagi siswa karena tata bahasanya yang memiliki banyak rumus, ditambah cara penyampaian materinya yang kurang interaktif sehingga membuat mereka tidak tertarik dan mengantuk. Hal tersebut dibuktikan dari pengamatan guru SD Negeri Nusamangir terhadap siswa-siswanya saat kelas bahasa Inggris sedang berlangsung. Saking tidak tertarik dengan mata pelajarannya, mereka hanya bermain dengan teman lainnya saat guru sedang mengajar. Dari pengalaman tersebut, guru bahasa Inggris SD Negeri Nusamangir mencari ide agar siswa tertarik dengan mata pelajaran tersebut. Belajar bahasa Inggris membutuhkan praktik agar siswa lebih mudah memahami apa yang diajarkan. Oleh karena itu, guru Bahasa Inggris SD Negeri Nusamangir melakukan uji coba penerapan lagu dan permainan edukatif dalam menjelaskan materinya dengan harapan siswa menjadi aktif dalam belajar dan mudah untuk memahami materi. Setelah dilakukan uji coba pembelajaran dengan menggunakan lagu dan permainan, ternyata diperoleh peningkatan yang cukup baik dari tingkat kephahaman siswa terhadap mata pelajaran bahasa Inggris. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan lagu dan permainan dapat mejadi upaya dalam meningkatkan pemahaman materi bahasa Inggris siswa kelas 6 SD Nusamangir

Kata kunci : Bahasa Inggris, Lagu, Motivasi Belajar, Permainan edukatif, Peningkatan.

ABSTRACT

English subject is often become a scary subject for students because English language isn't their origin language. English language is impressed difficult and not attractive for students because the grammar rules and the teacher way to teach them are seem not interesting so the students become sleepy in English class. It prove by the teacher observation to the students when the English class was in progress. The students was not interested to the subject and only playing with their friend although the teacher is teaching in front of them. From that experience, English teacher in SD Negeri Nusamangir start to looking for some idea in order to the students reacted to the material because learning english is needed some practice. So, the teacher doing a trial by applying the song and educative games in the english class with the hope that the students will more easy to understand the material. After doing the observation using song and educative games, there are some improvment in the students learning process. The students more easy to

understanding the material. So we can conclude that song and educative games can be a effort to improve the students learning in SD Negeri Nusamangir.

Key words : English Language, Song, Learning Motivation, Educative games, Improvement

PENDAHULUAN

Negara Indonesia merupakan negara berkembang. Untuk menjadi negara yang maju, dibutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas ditentukan oleh mutu dan tingkat pendidikan manusia itu sendiri. Sebab, kualitas pendidikan yang rendah mengakibatkan kualitas sumber daya manusia menjadi rendah. Semakin tinggi tingkat pendidikan maka akan semakin tinggi pula kualitas sumber daya manusianya. (Hery Rahmat, Miftahul Jannatin, 2018)

Dalam pendidikan terdapat berbagai macam cabang ilmu, salah satu diantaranya yaitu ilmu bahasa. Bahasa merupakan kekayaan yang dimiliki oleh suatu negara. Dengan bahasa, kita dapat berinteraksi dengan banyak orang, baik itu dari lain daerah, lain kota, bahkan lain negeri. Bahasa yang umum digunakan untuk berinteraksi dengan orang luar negeri yaitu bahasa Inggris. Oleh sebab itu, bahasa Inggris termasuk salah satu bahasa asing yang wajib kita pelajari. Tidak hanya untuk kalangan dewasa saja, melainkan untuk semua kalangan, minimalnya kalangan taman kanak-kanak atau sekolah dasar Mata pelajaran Bahasa Inggris seringkali dianggap sulit oleh sebagian besar siswa karena tata bahasanya yang memiliki banyak rumus dan sulit untuk dihafal. Hal tersebut membuat siswa menjadi tidak semangat untuk belajar apalagi berlatih *speaking* dalam bahasa Inggris. Hal tersebut menjadi PR bagi guru-guru bahasa Inggris supaya siswa-siswi menjadi tertarik dengan mata pelajaran bahasa Inggris dan kemudian menjadi bisa.

Dalam artikel ini, penulis memaparkan tentang pengalamannya ketika melaksanakan program kuliah kerja nyata di desa Nusamangir. Penulis mendapati sejumlah siswa yang kurang antusias dalam belajar di kelas khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Meski guru sedang mengajar di depan, siswa banyak yang asik ngobrol ataupun mainan sendiri. Dari pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dalam belajar bahasa Inggris masih sangat rendah, oleh karena itu guru bahasa Inggris di SD Nusamangir sedang berusaha untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris namun belum menemukan metode yang cocok dan sesuai untuk mereka. Penulis ikut serta membantu dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di SD Nusamangir dalam rangka melaksanakan program kerja Kuliah Kerja nyata yang sudah direncanakan sejak awal. Penulis mencoba mengajar dengan metode lagu dan permainan edukatif sebagai pengantar belajar, maupun sebagai penjelas materi. Ternyata setelah di uji coba, lagu dan permainan edukatif dapat merangsang siswa untuk menghafal materi dan memahaminya dengan mudah dan lebih cepat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa lagu dan permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris, khususnya siswa kelas 6.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mengungkapkan berbagai informasi kualitatif dengan pendeskripsian yang teliti dan penuh dengan nuansa untuk meng-gambarkan secara cermat sifat-sifat suatu hal (individu atau kelompok), keadaan, gejala atau fenomena yang telah berharga daripada hanya pernyataan dalam bentuk angka-angka dan tidak terbatas pada pengumpulan data melainkan meliputi analisis dan interpretasi data.

Adapun penelitian ini dilakukan pada minggu ke-4 kegiatan Kuliah Kerja Nyata yang dilaksanakan oleh penulis dalam rangka memenuhi program kerjanya, yaitu mulai dari tanggal 16 Agustus 2021-19 Agustus 2021 di SD Negeri Nusamangir yang tepatnya berlokasi di desa Bengkelung Nusamangir Kecamatan Kemranjen dengan target atau sasarannya adalah siswa kelas 6 SD Nusamangir. Penulis melakukan observasi untuk mengumpulkan data penelitian. Adapun observasi adalah serangkaian proses yang dilakukan oleh peneliti di suatu tempat, atau dalam hal ini yaitu dikelas, dalam rangka menemukan informasi atau menguatkan teori yang ditemukan dari tokoh tertentu.

Subjek penelitian ini adalah lagu dan permainan atau game edukatif yang diberikan kepada siswa dalam rangka untuk meningkatkan kepahaman mereka terhadap materi bahasa Inggris yang dilakukan dengan¹ mengamati keadaan siswa dalam kelas terlebih dahulu sebelum menggunakan media lagu dan permainan, kemudian mencoba menerapkan song atau lagu dan permainan edukatif dengan harapan siswa dapat mengalami peningkatan dalam proses pembelajarannya, dan selanjutnya mengamati perubahan atau peningkatan cara belajar siswa setelah beberapa kali diberikan lagu dan permainan dalam memahami materi yang diberikan serta menuliskan laporan mengenai perkembangan pemahaman peserta didik terhadap materi bahasa Inggris yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan lagu sebagai media pembantu pembelajaran telah terbukti baik secara teoretis dan empiris sebagai salah satu teknik yang efektif dalam meningkatkan kompetensi bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Harmer menyatakan lagu merupakan cara yang bagus untuk mengekspos bahasa otentik. Di samping itu, lagu dapat menghadirkan kenikmatan, dan oleh karenanya guru dapat menghidupkan suasana kelas dengan merangsang ketertarikan siswa melalui lagu. Dalam aktifitas pembelajaran, lagu dapat digunakan untuk memberikan pengulangan yang menarik dari struktur bahasa yang cenderung membosankan, dapat melatih pemberian irama dan tekanan yang benar, dapat mengajarkan kosakata baru, dan dapat digunakan untuk mengajar dalam kelompok maupun dalam latihan perorangan. Brewster menambahkan bahwa banyak anak menyukai lagu (songs), syair (rhymes), dan syair yang diujarkan pendek-pendek (chants) dan naturalitas pengulangan-pengulangan serta irama yang ada di dalamnya menjadikannya alat yang ideal untuk belajar bahasa (Brewster dkk., 2002).

Sevik (2011) menyatakan bahwa dengan penguasaan lagu, seorang guru akan mampu memotivasi peserta didik dengan membuat mereka menikmati proses belajar bahasa Inggris guna mencapai beberapa tujuan antara lain : 1) membantu peserta didik menjadi akrab dengan suara bahasa Inggris dan pengucapannya melalui lagu, 2) mengembangkan ingatan dan konsentrasi anak melalui ritme dan musikalitas, 3) mengembangkan koordinasi dan pengembangan fisik anak dengan melakukan pertunjukan dan respon gerakan, 4) mengembangkan kemampuan sosialisasi karena siswa dapat berpartisipasi dalam sebuah kelompok dan mengungkapkan perasaan mereka, 5) dan memperbesar pembelajaran kognitif, untuk menggunakan bahasa dengan cepat dan natural. Semua tujuan ini saling terkait dalam arti bahwa menjadi seorang pendidik dengan penguasaan lagu dan permainan untuk pengajaran bahasa adalah untuk membuat anak senang belajar bahasa Inggris dan membuat kualitas pendidikan lebih baik. Karena itulah, menjadi sangat penting untuk ketika mengajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing kita harus menjadi sangat kreatif sehingga mampu menarik minat dan meningkatkan motivasi peserta didik.

Sisi Positif Penggunaan Lagu

Lagu merupakan ‘alat’ yang sangat baik untuk membantu proses belajar bahasa Inggris siswa, lebih khusus lagi lagu dipercaya mampu memotivasi siswa selama mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Dapat pula dikatakan bahwa lagu merupakan bagian yang penting dari pembelajaran bahasa Inggris karena lagu menjadikan para siswa lebih sensitif terhadap bunyi, dan mempelajari bahasa tidak lain adalah mempelajari berbagai jenis bunyi yang bermakna. Lagu juga bisa menjadikan kelas lebih menarik dan semarak. Saat anak menyukai lagu yang diajarkan guru, mereka akan dengan senang hati dan antusias menirukannya dan berusaha memahami makna dari lagu tersebut. Dan saat itulah, secara tidak langsung mereka tengah mempelajari sesuatu melalui lagu tersebut, secara bertahap.

Menurut Brewster dalam (Ida Vera Sophya, 2013) ada banyak keuntungan menggunakan lagu sebagai learning resource. Pertama, lagu merupakan linguistic resource. Dalam hal ini lagu mejadi media pengenalan bahasa baru, sekaligus media untuk menguatkan tata bahasa dan kosakata. Lagu juga mepresentasikan bahasa yang sudah dikenali siswa dalam bentuk yang baru dan menyenangkan. Lagu juga memungkinkan terjadinya pengulangan bahasa secara alamiah dan menyenangkan. Lagu bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan semua keterampilan bahasa secara integratif, termasuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa, khususnya pronunciation. Dalam percobaan yang dilakukan kepada siswa kelas 6 SD Negeri Nusamangir, mereka nampak senang dan antusias ketika belajar dengan lagu. Banyak diantara mereka yang menyukai musik. Belajar dengan menggunakan lagu dibuktikan dapat memudahkan mereka dalam memahami materi, setelah aktif bertanya kepada guru dan mampu mengekspresikan kepercayaan dirinya kepada teman-teman lainnya.

Kedua, lagu merupakan affective/psychological resource. Selain menyenangkan, lagu juga mampu memotivasi siswa sekaligus memupuk attitude yang positif terhadap bahasa Inggris. Lagu bukan merupakan hal yang menakutkan atau mengancam bagi siswa. Bahkan lagu bisa membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa. Sebagai bukti bahwa mereka sudah menguasai sesuatu dalam bahasa Inggris, siswa dapat dengan bangga menyanyikan lagu bahasa Inggris di depan orang tua mereka. Adapun lagu yang digunakan dalam proses belajar mengajar dikelas adalah lagu yang mendidik, bukan lagu yang sembarang saja. Contohnya untuk mempelajari grammar secara asyik, penulis dibnantu guru Bahasa Inggris SD Negeri Nusamangir menggunakan lagu, salah satunya lagu yang berjudul “ A Million Dreams, (a Greatest

Snowman), karena setelah didengarkan, lagu tersebut memiliki banyak susunan tata bahasa yang dapat menjadi media pembelajaran untuk melatih siswa mempelajari tentang grammar rules secara tidak langsung.

Ketiga, lagu merupakan cognitive resource. Lagu membantu meningkatkan daya ingat, konsentrasi juga koordinasi. Siswa menjadi lebih sensitif terhadap tanda rima sebagai alat bantu untuk memaknai makna. Seperti yang dilakukan kepada siswa kelas 6 SD Negeri Nusamangir, biasanya ketika guru hanya mengajar dengan cara konvensional, siswa akan lebih sering menguap dan tidak fokus. Namun, setelah dicoba dengan menggunakan lagu, siswa menjadi lebih konsentrasi karena apa yang mereka pelajari mungkin sama seperti biasanya, namun cara mereka mendapatkannya berbeda dari biasanya.

Keempat lagu bisa menjadi culture resource dan social resource. Lagu yang siswa pelajari bisa menjadi sumber daya budaya bagi siswa. Ketika lagu yang diperdengarkan merupakan lagu yang bernuansa positif, maka siswa dapat menuai semangat dan motivasi yang tinggi dari lagu yang didengar. Seperti contoh lagu “ a million dream” lagu tersebut memiliki nuansa positif, karena arti dari lagu tersebut positif. Sebagai sosial resource, lagu juga dapat berperan sebagai sumber daya sosial. Melalui lagu, jiwa siswa akan lebih erat terhubung dengan temannya misal dengan cara bernyanyi bersama ketika dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan ikatan batin siswa sehingga meningkatkan sumber daya sosial.

Brewster juga mengungkapkan bahwa lagu memberi manfaat yang luar biasa bagi pembelajaran pronunciation khususnya. Beberapa fitur penting pronunciation seperti stress atau penekanan dan rhythm atau irama dan juga intonasi bisa dilatihkan secara natural melalui media lagu. Maka dari itu, pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan lagu kini banyak dipercaya oleh guru Bahasa Inggris bahwa media tersebut mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi untuk belajar Bahasa Inggris siswa. Namun perlu didukung juga oleh motivasi internal siswa untuk mau mempelajari Bahasa Inggris atau tidak. Jika sudah ada kemauan yang kuat dari dalam diri siswa, maka motivasi eksternal seperti media dan sesuatu yang menarik dalam pembelajaran akan menjadi pendukung yang optimal dalam proses pembelajarannya.

Sisi Positif Penggunaan Game Educative

Salah satu metode yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dikelas adalah dengan menggunakan satu media yaitu game atau biasa kita sebut dengan permainan. Dalam hal ini game yang kita gunakan adalah game edukatif atau permainan berbasis

pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan telah menjadi tren yang berkembang pesat di abad 21. Selain digunakan sebagai sarana hiburan dan penghilang penat, game juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dikelas atau sebagai *ice breaking* jika diperlukan. Permainan edukatif dapat memberikan manfaat bagi siswa karena permainan (*game*) edukatif dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkan motivasi siswa agar bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. (F Y Al Irsyadi, R Annas, Y I kurniawan, 2019)

Game edukatif adalah salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan dalam rangka memberikan pengajaran dan mengkombinasikannya dengan permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir anak. Game edukatif dapat meningkatkan konsentrasi anak melalui media permainan yang unik dan menarik . Selain itu, penggunaan game edukatif dapat meningkatkan semangat siswa untuk berpikir dan menjalankan proses belajar dengan baik dan berusaha untuk memahami materi yang diberikan oleh guru. Adapun game edukatif yang kami gunakan dalam rangka membantu proses pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Nusamangir diantaranya adalah Scrabble dan Pictionary.

Scrabble adalah permainan populer untuk belajar Bahasa Inggris yang dilakukan dengan cara menyusun kata di sebuah papan yang disediakan. Scrabble ini cocok untuk mengembangkan kosa kata Bahasa Inggris anak. Permainan ini biasanya dimainkan oleh 2-4 orang dengan cara menyusun kata diatas papan yang disediakan dan akan mendapat poin jika kata-kata yang disusun benar dan mendapatkan bonus. Selain asyik dan edukatif, permainan ini juga dapat meningkatkan kreatifitas dan konsentrasi anak.

Selain scrabble, kami juga menggunakan pictionary. Adapun kata Pictionary adalah gabungan dari kata Picture dan Dictionary. Pictionary dapat dimainkan dengan cara membagi 2 kelompok terlebih dahulu, lalu membagikan kartu kepada mereka yang berisi 4 kosakata. Setelah itu mereka dapat memilih salah satu kosakata dan menggambarinya. Kemudian pemain lain harus menebak kata berdasarkan gambar tadi. Kelompok yang menang adalah kelompok yang paling banyak menjawab secara benar.

Kedua contoh permainan edukatif tersebut sangat kreatif dan menarik untuk dimainkan saat belajar Bahasa Inggris dikelas. Selain dapat meningkatkan pengetahuan kosa kata, permainan ini juga dapat melatih kreatifitas siswa melalui menggambar.

Game edukatif yang dilakukan dalam pembelajaran Bahasa Inggris juga dapat menghilangkan kantuk sehingga pembelajaran Bahasa Inggris di kelas menjadi lebih nyaman dan hidup. Salah satu penelitian menyimpulkan bahwa kelas bahasa harus hidup dan ramai, dalam artian ramai dengan suara pembelajaran, bukan sekedar ramai karena kegaduhan. Ramainya kelas Bahasa Inggris dapat terjadi apabila guru menguasai teknik pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan *Learning Objective* yang telah disusun sejak awal.

Maka dari itu, sebagai generasi penerus pendidik, hendaklah kita dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran semenarik mungkin untuk siswa agar tercapai tujuan pembelajaran dengan hasil yang maksimal, agar tercapai tujuan negara Indonesia mewujudkan generasi yang cemerlang untuk mewujudkan negara Indonesia yang lebih maju dan berkualitas.

SIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian, dapat disimpulkan bahwa lagu (song) merupakan alat yang sangat baik jika digunakan untuk membantu proses pembelajaran Bahasa Inggris. Sedangkan Permainan edukatif (Educative games) adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam rangka memberikan pembelajaran dan mengkombinasikannya dengan permainan, dengan tujuan meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar. Game Edukatif dapat menjadi upaya yang maksimal dalam meningkatkan sistem pembelajaran Bahasa Inggris khususnya bagi siswa kelas 6 SD Negeri Nusamangir. Adapun dengan adanya media pembantu pembelajaran Bahasa Inggris seperti Lagu dan Permainan edukatif menuai *progress* dan perkembangan yang cukup baik pada tingkat keseriusan siswa kelas 6 SD Nusamangir. Dengan permainan edukatif dan lagu, siswa menjadi lebih konsentrasi dan lebih kreatif dalam belajar. Selain itu siswa juga lebih aktif dan percaya diri ketika *present* didepan guru dan teman-temannya. Hal tersebut merupakan suatu kebanggaan tersendiri bagi guru Bahasa Inggris SD Nusamangir. Oleh karena itu, para guru Bahasa Inggris di SD Negeri Nusamangir akan terus mencari upaya untuk mengembangkan pembelajaran Bahasa Inggris dengan mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih.

DAFTAR REFERENSI

- Al Irsyadi, F Y., Annas, R., Kurniawan, Y I. 2019. Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar, Vol. 9, No 2, p 2088-2270.
- Brewster, J., Ellis, G., Girard, D. 2002. The Primary English Teachr's Guide. England: Penguin English.
- Rahmat, Hery., Jannatin, Miftahul,.2018. Hubungan Gaya Mengajar Guru dengan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris, Vol. 10, No. 2, p. 98-111.
- Sevix, Mustafa. 2011. Teachers Views about Using Sing in Teaching English to Young Learners. Educational Researchand Review, Vol. 6, No. 21, p. 1027-1035.