

BIMBINGAN BELAJAR BAHASA INGGRIS MELALUI JOYFUL LEARNING PADA USIA SEKOLAH DASAR

^{1*}Winda Lidia Lumbantobing, ²Yeremia Niaga Atlantika, ³Siprianus Jewarut
Institut Shanti Bhuana, Kalimantan Barat, Indonesia
Email : 1*winda.tobing@shantibhuana.ac.id

Manuskrip: Oktober-2023; Ditinjau: Nopember -2023; Diterima: Desember -2023; Online: Januari
-2024; Diterbitkan: Januari-2024

ABSTRAK

Peningkatan Sumber Daya Manusia di era digitalisasi sangat diperlukan terutama di wilayah perbatasan. Peningkatan SDM dapat dilakukan sejak dini. Salah satunya dapat digerakkan melalui bidang pendidikan. Di era perkembangan IPTEK yang pesat ini, pendidikan mendorong setiap individu menguasai bahasa asing, dalam hal ini yakni bahasa internasional yakni bahasa Inggris yang diterapkan melalui pembelajaran di kelas. Namun, berdasarkan diskusi yang dilakukan bersama dengan pihak sekolah SD Negeri 1 Bengkayang, baik kepala sekolah dan guru ditemukan bahwa pembelajaran bahasa Inggris atau pun pembelajaran yang menggunakan bahasa Inggris tidak diterapkan di kelas. Hal tersebut terjadi dikarenakan ketidakadaan SDM yang menguasai bahasa Inggris yang mampu menerapkannya di kelas. Oleh sebab itu, mencermati permasalahan yang dihadapi mitra, maka program pengabdian kepada masyarakat yang diterapkan berfokus pada bimbingan belajar bahasa Inggris kepada peserta didik sekolah dasar melalui joyful learning. Kegiatan ini dilaksanakan dengan tahap diskusi, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi dengan menggunakan analisis secara tematik pada setiap notulensi di lapangan. Hasil analisis dapat disimpulkan bahwa peserta didik di Sekolah Dasar di wilayah perbatasan dapat memiliki kontribusi yang besar dalam peningkatan SDM melalui ketertarikan dan peningkatan penguasaan bahasa asing yakni bahasa Inggris. Berdasarkan hasil evaluasi juga ditemukan bahwa peserta didik SD Negeri 1 Bengkayang mengalami peningkatan kesadaran, keingintahuan dan antusias belajar bahasa Inggris serta peningkatan pemahaman berbahasa Inggris melalui Joyful Learning.

Kata Kunci: Bimbingan Belajar, Bahasa Inggris, Joyful Learning

PENDAHULUAN

Pembangunan maupun peningkatan sumber daya manusia dapat dilakukan melalui bidang pendidikan. Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas setiap manusia, sehingga pendidikan perlu dilakukan sejak dini. Pendidikan menjadi fondasi yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kemampuan siswa. Bahasa Inggris yang merupakan bahasa Internasional yang sangat urgensi dalam menghadapi berbagai tantangan global yang semakin

kompleks. Kemampuan berbahasa Inggris setiap individu harus ditumbuhkembangkan sejak dini. Pemerintah sejak dahulu sudah membuat sebuah kebijakan pemerintah yakni menetapkan bahasa Inggris diajarkan sejak dini didalam kurikulum 1994 yang berlaku pada tahun 2014, dan hal ini dapat dilihat dari Kebijakan Pemerintah secara resmi kebijakan tentang memasukan pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar sesuai dengan kebijakan Depdikbud RI No 0487/1992. Dalam pembelajaran juga tidak selalu menggunakan pembelajaran forma, namun guru dan sekolah dapat mengupayakan pemberian bimbingan kepada peserta didik dalam menemukan dan meningkatkan kualitas diri peserta didik dalam bentuk bimbingan. Bimbingan memiliki defenisi sebagaimana tertuang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 28 Tahun 1990 tentang Pendidikan Dasar Bab X, yakni memberikan bantuan yang diberikan kepada siswa dalam rangka upaya menemukan pribadi, mengenal lingkungan dan merencanakan masa depan. Bimbingan sudah seharusnya dilakukan dengan berbagai cara yang menarik, di mana peserta didik dapat menikmati dan merasa nyaman dalam proses bimbingan.

Peserta didik pada usia jenjang sekolah dasar berada pada masa perkembangan yang sering berubah-ubah. Peserta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, energi yang luar biasa melimpah, dan tentunya pemikiran imajinatif sehingga peserta didik perlu ruang untuk mengeksplorasi minat dan kemampuan mereka. Penerapan pembelajaran dengan joyful learning memungkinkan peserta didik belajar berbahasa Inggris secara natural melalui pembelajaran berinteraksi, bermain dan berbicara. Sehingga diharapkan belajar bahasa bukan hanya saja sebagai subjek pelajaran tetapi dapat dipahami bahwa bahasa sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang nyata digunakan terutama ditengah perkembangan IPTEK yang semakin pesat.

Namun, kenyataan yang ditemukan saat melakukan observasi di SD Negeri 1 Bengkayang, pembelajaran bahasa Inggris tidak ditemukan dalam pembelajaran formal. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya Sumber Daya Manusia yang dapat menerapkan pembelajaran bahasa Inggris. Peserta didik hanya mengenal bahasa Inggris dari berbagai media, seperti Televisi, YouTube dan saat anak bermain game digital. Bukan hanya itu saja, dukungan atau peran dari orang tua maupun wali murid pun sangat minim untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris peserta didik bahkan ditemukan masih terdapat peserta didik yang memiliki latar belakang yang cukup memprihatikan. Peserta didik juga mengalami kesulitan memahami setiap kalimat bahasa sederhana yang disampaikan pada saat observasi. Hal ini juga tidak hanya terjadi di SD Negeri 1 Bengkayang, namun dalam penelitian Maili & Hestningsih (2016) ditemukan juga bahwa partisipasi sekolah terhadap pembelajaran bahasa Inggris, ada sekolah- sekolah yang kurang mendukung keberadaan pembelajaran bahasa Inggris, ini bisa dilihat dari kurangnya fasilitas yang mendukung terciptanya suasana belajar bahasa Inggris yang menyenangkan, serta juga kurang diberikan pelatihan – pelatihan bahasa Inggris bagi para pendidik yang mengajar mata pelajaran bahasa Inggris, padahal fasilitas – fasilitas yang mendukung pembelajaran bahasa Inggris dan pelatihan – pelatihan yang diberikan pada pendidik bahasa Inggris membuat materi yang

diberikan pada peserta didik akan dengan mudah dipahami sehingga proses kegiatan belajar-mengajar menjadi hidup dan membuat tujuan yang hendak dicapai oleh pendidik bahasa Inggris akan mudah tercapai. Oleh sebab itu pihak akademisi menawarkan untuk mengadakan program pengabdian kepada masyarakat berupa bimbingan belajar bahasa Inggris kepada peserta didik melalui joyful learning di SD Negeri 1 Bengkayang.

METODE

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan di SD Negeri 1 Bengkayang pada peserta didik kelas IV sebanyak 25 orang dengan melalui 3 tahapan. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan/ Diskusi

Melakukan diskusi bersama kepala sekolah dan guru terkait berbagai masalah yang dihadapi di sekolah dasar serta menentukan tindakan yang dapat dilakukan untuk mengatasi solusi dari beberapa masalah yang dihadapi. Kemudian pada tahap ini dilakukan diskusi dalam menentukan jadwal dan tempat yang untuk melaksanakan kegiatan serta kebutuhan-kebutuhan lainnya dalam pelaksanaan kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan/Penerapan

Pada tahap ini dilaksanakan proses pembelajaran bahasa Inggris melalui joyful learning di kelas setelah selesai sekolah. Peserta didik diajak melakukan berbagai kegiatan yang menyenangkan untuk menumbuhkan minat belajar bahasa Inggris terlebih dahulu. Penerapan pembelajaran berfokus kepada pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan kepada anak melalui penggunaan berbagai media dan metode pembelajaran yang diterapkan. Peserta didik juga diberikan kesempatan untuk menceritakan setiap kesulitan-kesulitan yang dialami selama pembelajaran dan juga membagikan pengalaman-pengalaman yang dilalui peserta didik.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk menemukan kekurangan terkait kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai bimbingan belajar bahasa Inggris yang diterapkan di sekolah. Kegiatan ini dievaluasi dengan menggunakan observasi partisipan dengan mempersiapkan catatan lapangan yang digunakan untuk menunjukkan proses kegiatan berlangsung (Fraenkel dkk., 2011). Tahap evaluasi juga melibatkan seluruh peserta didik yang mengikuti bimbingan belajar bahasa Inggris selama pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) memiliki dampak yang baik sebagai peluang besar bagi para akademisi menerapkan ilmu yang dimiliki kepada masyarakat. Program PkM kali ini berfokus pada penumbuhkembangan kemampuan *softskill* berbahasa Inggris peserta didik di jenjang sekolah dasar, yang

diharapkan memberikan sumbangsi kepada peningkatan SDM nantinya. Program ini diterapkan melalui pengadaan bimbingan belajar kepada peserta didik sesuai pulang sekolah. Program ini diikuti sebanyak 25 orang peserta didik SD Negeri 1 Bengkayang, yang mana lokasinya tidak jauh dari pusat kecamatan Bengkayang. Namun, berdasarkan hasil observasi sebelumnya disadari bahwa kemampuan berbahasa Inggris peserta didik di SD Negeri 1 Bengkayang masih jauh dari kata “baik”. Untuk itu, program bimbingan belajar berbahasa Inggris ini bekerja sama dengan pihak sekolah, orang tua dan juga mahasiswi dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Pelaksanaan bimbingan belajar memakai *joyful learning* yang mana peserta didik menikmati setiap proses pembelajaran dan menggali rasa keingintahuan mereka. Pelaksanaan bimbingan belajar ini berdurasi 60 menit pada setiap pertemuannya.

Penerapan metode *joyful learning* dalam program bimbingan belajar bahasa Inggris yang dilakukan di SD Negeri 1 Bengkayang diterapkan dengan cara belajar sambil bermain. Proses pembelajaran yang mengkombinasikan permainan tradisional anak dengan materi ajar bahasa Inggris seperti permainan *snakes and ladders*, *focus and catch*, and *stick game*. Dalam pelaksanaan pengabdian juga menggunakan beberapa lagu untuk membangkitkan semangat peserta didik saat memulai pembelajaran dan juga dalam pembelajaran juga diterapkan pembelajaran mendongeng. Pembelajaran bahasa Inggris yang diterima anak-anak haruslah bermakna, artinya sumber-sumber belajar, lagu-lagu berbahasa Inggris, cerita berbahasa Inggris dan kosa kata yang digunakan otentik dengan kehidupan mereka sehari-hari (Lumbantobing & Sadewo, 2022).

Penerapan permainan *snakes and ladders* di mana permainan ini merupakan permainan tradisional anak yang sering disebut permainan ular tangga. Permainan ini didesain dengan panjang 5 meter dan lebar 4,5 meter dan juga di dalam permainan ular tangga terdapat beberapa kuis yang harus diselesaikan agar dapat melanjutkan permainan. Kuis yang diberikan merupakan materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Sehingga permainan ular tangga ini berfungsi sebagai cara untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dengan berbantuan *flash card*. Permainan ular tangga ini dilakukan secara team, sehingga apabila ada anggota kelompok yang sulit menjawab kuis, masing-masing anggota kelompok memiliki 1 kesempatan untuk membantu anggota kelompok yang sedang kesulitan menjawab kuis. Hal ini juga untuk menumbuhkan jiwa kebersamaan peserta didik yang satu dengan yang lainnya. Praktik penerapan pembelajaran *snakes and ladders* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Pembelajaran menggunakan *snakes and ladders* berbantuan *flash card*.

Penerapan *stick game* ini dilakukan dengan cara setiap peserta didik membuat kalimat pada setiap stick yang diberikan guru. Peserta didik membuat kalimat bahasa Inggris berdasarkan beberapa kosa kata yang telah guru tuliskan di papan tulis kelas. Kata-kata yang dituliskan guru merupakan kata-kata yang bermakna positif karena selain memberikan dampak yang baik, peserta didik yang kalah juga wajib mengucapkan kalimat yang dibuat dalam *stick* tersebut kepada teman lawan yang menang. Peserta didik yang kalah juga harus memberikan *stick* yang berisi kalimat yang dibuat tersebut. Namun, diakhir permainan diharapkan peserta didik yang menang dapat membagikan beberapa sticknya kepada yang kalah dengan mengucapkan kalimat yang tercantumkan dalam *stick* tersebut. Dengan memadukan permainan *stick* dengan materi ajar bukan hanya saja untuk memahami siswa akan materi ajar, akan tetapi juga mendorong peserta didik dapat menerapkan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Melalui permainan ini juga memacu jiwa kompetisi peserta didik. Belajar memuji dan mengapresiasi kemenangan teman, menerima kekalahan dengan ikhlas dan menyemangati teman yang kalah. Penerapan pembelajaran dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Pembelajaran menggunakan *stick game*.

Permainan *focus and snatch* merupakan permainan tradisional anak untuk melatih fokus peserta didik agar cepat dan tepat dalam mencapai sesuatu hal. Permainan ini dipadukan dengan penyampaian materi dengan cara guru memberikan beberapa kosa kata terlebih dahulu dan kemudian membawa benda secara nyata sesuai dengan kosa kata yang diajarkan guru. Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk berpasang-pasangan dan berhadapan-hadapan satu sama lain. Setiap pasangan memberi ruang satu kotak dihadapan mereka. Setiap peserta didik

mengucapkan bahasa Inggris setiap benda yang dihadapan mereka. Kemudian permainan dimulai dengan mengucapkan *clap*, *boom*, dan *snatch* secara acak dengan mempraktikkan masing-masing Gerakan kata tersebut. Setiap guru mengucapkan kata “snatch” maka setiap siswa berusaha dengan cepat meraih benda yang dihadapan mereka. Setiap yang kalah wajib mengucapkan “good job” kepada teman yang berhasil mendapatkan benda tersebut. Penerapan pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Pembelajaran melalui permainan “focus and snatch”

Pembelajaran dengan *story telling* membuat anak semakin berpikir imajinatif. Peserta didik sangat antusias ketika waktunya mendengarkan cerita. Peserta didik berusaha mengerti setiap kosa kata baru bahasa Inggris yang ditemukan setiap cerita. Menebak bagaimana akhir dari setiap cerita yang didengarkan dan mengenali setiap karakter tokoh dalam cerita. Peserta didik menunjukkan sikap semangat dan bergairah dalam setiap cerita yang dibawakan. Peserta mulai tidak asing lagi mendengarkan cerita menggunakan bahasa Inggris, bahkan peserta didik sudah mulai mendefinisikan makna setiap kalimat yang diceritakan. Dengan pembelajaran yang menyenangkan peserta didik dapat dengan mudah menerima materi ajar bahasa Inggris. *A joyful learning experience creates new neural pathways in the brain and enhances the acceptance of content.* Pengalaman pembelajaran yang menyenangkan menciptakan jalur saraf baru di otak dan meningkatkan penerimaan materi ajar. Dengan begitu *the enemies of joyful learning are anxiety, stress, confusion, intolerance, intimidation and inflexibility* dapat dihindarkan (Waterworth, 2020). Pembelajaran dengan *story telling* dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Pembelajaran dengan *story telling*

Pada setiap pertemuan berfokus pada pemberian pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Dengan memadukan permainan tradisional yang dekat dengan dunia peserta didik, mampu meningkatkan pemahaman dan kecintaan terhadap sesuatu yang baru dirasakan peserta didik. Pislar, et al, (2009) menggunakan lima pendekatan tradisional untuk mengajar Bahasa Inggris bagi anak-anak yaitu: *a) learning through stories, b) arousing children's interest to learn English, c) using play as a teaching method, d) introducing rhymes and songs, and e) carefully prepared worksheets*. Dengan *joyful learning* anak menikmati seluruh proses pembelajaran bahasa Inggris dan meningkatkan minat serta kemampuan berbahasa Inggris peserta didik. Singh (2014) and Wei (2011) *wrote the learning that makes the learning environment useful and enjoyable for students (Joyful Learning) will improve students' thinking power for the better*. Dengan demikian peserta didik dapat terpacu mempelajari bahasa Inggris lebih dalam dan luas lagi, sebab penguasaan bahasa Inggris sangat penting dikuasai yang mempengaruhi semua dimensi peradaban. Kemajuan suatu peradaban manusia didukung karena adanya bahasa. Karena bahasa mempengaruhi semua aspek di kehidupan tak terkecuali Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa universal, bahasa pemersatu dunia (Hastuti & Roviati, 2020).

KESIMPULAN

Program pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Bengkayang ini memberikan dampak positif secara khusus bagi peserta didik yang mengikuti kegiatan bimbingan belajar bahasa Inggris melalui *joyful learning*. Pembelajaran yang menyenangkan menumbuhkan semangat belajar, keantusiasan peserta didik dan juga perasaan bahagia selama proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah menerima dan memahami pembelajaran bahasa Inggris yang hendak dicapai dan peserta didik juga memiliki pengalaman yang bermakna. Program bimbingan belajar melalui *joyful learning* ini sangat efektif diterapkan kepada peserta didik terutama pada jenjang sekolah dasar di era perkembangan IPTEK yang sangat cepat dan dituntut memiliki *softskill* berbahasa Inggris yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Hastuti, N., & Roviati, E. (2020). Pendampingan belajar pengenalan bahasa inggris menyenangkan dari rumah di masa pandemi covid 19. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 1–9.
- Lumbantobing, W. L., & Sadewo, Y. D. (2022). Menumbuhkan Minat Belajar Bahasa Inggris Peserta Didik Sekolah Dasar di Daerah Perbatasan Kalimantan Barat. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdikan Untuk Negeri*, 4(2), 218–225.
- Maili, S. N., & Hestingsih, W. (2016). Masalah-Masalah Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar. 11(2), 54–62.
- Pišlar, Betka. et. al. (2009). Five Elements of Teaching English to Young Learners: An Example from Little Red Riding Hood. *MEXTESOL Journal*, Volume 33,

- No.1, 2009. Retrieved from <http://www.mextesol.net/journal/>
- Singh, S. (2014). Creating a Joyful Learning Environment at Primary Level. *Shaikshik Parisamvad (An International Journal of Education)*. 4(1), 10.
- Waterworth, P. G. (2020). Creating Joyful Learning within a Democratic Classroom. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education*, 3(2), 109–116.
- Wei C.W et al. (2011). A Joyful Classroom Learning System with Robot Learning Companion for Children to Learn Mathematics Multiplication. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, volume 10 Issue 2.