

English Virus Environment: Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Games dan Songs

Ely Helydydiana Selamat¹, Yulian Juita Ekalia², Maria Ersan Kurniati Kudus³, Yulius Harianto Gagul⁴
^{1,2,3,4}Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Unika Santu Paulus Ruteng
¹ely.selamat@gmail.com, ²enueka@gmail.com, ³ersankudus@gmail.com, ⁴yuliusharianto1456@gmail.com

Abstract

The ability to speak foreign languages, particularly English language in this era, has a very crucial role for the survival of one's career. To make it easier for our generation to respond to challenges in the current era, there have been many activities that can launch one's English skills, for example through the English community, English music, learning English through courses or other training. However, for people in remote cities, far in the far east of East Nusa Tenggara, activities that can support English language proficiency are still unable to enjoy the convenience of participating in activities that can support people's English proficiency. Therefore, as one of the agents of change in society, lecturers and students at one of the campuses in our city took the initiative to hold direct English learning mentoring activities for the students of SDK Rejeng, Lelak sub-district, Manggarai Regency, Flores-NTT. This mentoring activity is packaged in a collaborative Community Service (PkM) activity between lecturers and students. PkM activities carried out are divided into two types of activities, namely indoor activities, which types of activities include; english short songs, how to introduce yourself in english, recognize the alphabet and numbers in english, learn animal names in english. As well as activities outside the classroom (outdoor activities), the types of activities include: direction games and vocabulary games. The activity which was carried out for about a week had a very positive impact on the students in the schools we visited. From the observations, students at this institution have high enthusiasm for learning in English subjects.

Keyword: *English language learning, media in teaching, games, songs*

Abstrak

Kemampuan berbahasa asing pada era ini memiliki peran yang sangat krusial bagi kelangsungan karir seseorang. Untuk memudahkan generasi kita menyikapi tantangan di era sekarang, telah banyak sekali kegiatan yang dapat melancarkan kemampuan bahasa Inggris seseorang, misalnya melalui komunitas bahasa Inggris, musik bahasa Inggris, belajar bahasa Inggris melalui kursus atau pelatihan lainnya. Namun, bagi masyarakat di kota terpencil, jauh dipelosok timur Nusa Tenggara Timur, kegiatan yang dapat mendukung kecapan berbahasa Inggris masih belum dapat menikmati kemudahan dalam mengikuti kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang kecakapan Bahasa Inggris masyarakatnya. Oleh karena itu, sebagai salah satu agen perubahan pada masyarakat, dosen dan mahasiswa pada salah satu kampus di kota kami berinisiatif untuk mengadakan kegiatan pendampingan pembelajaran bahasa Inggris secara langsung kepada siswa/siswi SDK Rejeng, kecamatan Lelak, Kabupaten Manggarai, Flores-NTT. Kegiatan pendampingan ini dikemas dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) kolaborasi antara dosen dan mahasiswa. Kegiatan PkM yang diusung dengan tema English Virus Environment (EVer), yang didalamnya terdapat berbagai macam jenis kegiatan dan salah satunya adalah kegiatan pendampingan bagi sekolah-sekolah mitra yang berada dalam wilayah kampus Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng. Dalam kaitannya dengan hal tersebut, kegiatan PkM yang dilakukan terbagi dalam dua jenis kegiatan yaitu kegiatan dalam kelas (indoor activities), yang mana jenis kegiatannya meliputi; english short songs, cara memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris, mengenal abjad dan angka dalam bahasa Inggris, belajar nama hewan dalam bahasa Inggris. Serta kegiatan di luar kelas (outdoor activities), jenis

kegiatannya meliputi: direction game dan vocabulary games. Kegiatan yang dilaksanakan selama kurang lebih seminggu ini memberikan dampak yang sangat positif bagi para siswa di sekolah yang kami kunjungi ini. Dari hasil pengamatan, siswa di lembaga ini memiliki antusias dan semangat belajar yang tinggi pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Keyword: pembelajaran Bahasa Inggris, media pembelajaran, permainan, lagu

© 2022 Jurnal Pustaka Mitra

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting yang tidak terpisahkan dari masyarakat karena pendidikan juga merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan selalu di kaitkan dengan sebuah pemahaman siswa belajar. [1] Belajar adalah sebuah kegiatan mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arahan tertentu. Jadi belajar bisa di katakan sebagai proses mengenal sesuatu lebih dalam lagi, hingga suatu tujuan yang ingin di capai dapat tercapai. Pendidikan juga merupakan kemerdekaan, merdeka berarti setiap orang bisa memilih menjadi apa saja, dengan catatan adanya penghargaan terhadap kemerdekaan yang dimiliki orang lain[2]. Oleh sebab itu pendidikan sangat di perlukan oleh anak-anak, agar mereka dapat memahami suatu hal dengan baik, dan mereka bisa menjadi karakter yang lebih jujur, kreatif, dan mandiri, namun harus memperhatikan hak orang lain pula. Selain pendidikan yang mereka dapatkan, mereka pula harus mendapatkan pelayanan pengajaran yang baik, agar segala hal yang mereka pelajari akan mereka pahami lebih mudah lagi. Dengan pelayanan pengajaran yang baik anak-anak dapat mengorganisasikan tempat atau lingkungan belajar mereka sendiri, mereka dapat menjadi pribadi yang baik, serta mereka dapat menghadapi kehidupan, masyarakat sehari-hari[3]. Dengan demikian seiring berjalannya waktu anak-anak akan menjadi pribadi berkarakter.

Disamping itu, bahasa merupakan bagian terpenting dalam kehidupan kita sebagai manusia di jadikan sebagai alat bunyi yang arbirter dan di gunakan oleh kita masyarakatnya untuk bekerja sama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri kita[4]. Seiring perkembangan zaman dan pengetahuan, di sekolah tidak lagi hanya mempelajari bahasa lokal saja, tetapi bahasa asing juga harus di pelajari terlebih khusus bahasa inggris. Bahasa Inggris telah di jadikan sebagai internasional dan menjadi second language bagi kita warga indonesia. Akibat perkembangan zaman dan tuntutan dunia luar, maka bahasa inggris wajib di pelajari di sekolah-sekolah. Selain itu juga, mempelajari bahasa Inggris dapat membantu generasi bangsa Indonesia mampu bersosialisasi dengan bangsa lain. Terlebih khusus generasi kita mampu untuk memperkenalkan semua keragaman alam yang kita miliki kepada bangsa lain.

Penerapan bahasa Inggris di Indonesia juga telah lama ada, bahkan sejak awal kemerdekaan bangsa Indonesia. Terdapat juga kebijakan yang telah disusun mengenai program bahasa Inggris di sekolah dasar sebagai mata pelajaran muatan lokal yaitu tertuang dalam SK Menti Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 tanggal 25 Februari 1993[5]. Kemudian sebenarnya bahasa Inggris juga merupakan bahasa target, yaitu bahasa yang sedang di pelajari dan ingin di kuasai[6]. Namun dilihat dari penerapannya di Indonesia masih sangat kurang dioptimalkan, hingga kualitas pendidikan di Indonesia saat ini masih sangat rendah. Maka dibentuknya sebuah program kreatifitas mahasiswa, dimana merupakan sebuah forum atau kegiatan yang dibentuk oleh Direktorat Kemahasiswaan dan studi di bawah Kementrian Riset, Teknologi dan pendidikan tinggi (Kemendiknas) Republik Indonesia[7].

Seperti yang diketahui bahwa sudah banyak sekali di Indonesia yang telah membangun sekolah-sekolah formal. Namun berbeda hal dengan sekolah yang berada di desa, yang kualitas pendidikan yang mereka dapatkan belum optimal akibat dari kurang optimalnya penyelenggaraan pembelajaran bahasa inggris di sekolah-sekolah yang ada di Indonesia. Hal ini menyebabkan anak-anak susah berbicara bahasa Inggris terlebih khusus di tingkat sekolah dasar. Dilihat dari kondisi dan situasi di desa-desa, bahwa anak-anak sudah terbiasa menggunakan bahasa pertama mereka atau bahasa ibu, yang mana bahasa pertama atau bahasa ibu merupakan bahasa yang di peroleh dan di pahami siswa-siswi dalam kehidupan dan berkomunikasi di lingkungan. Kemudian Pada saat berada di tingkat sekolah dasar, bisa dilihat atau di buktikan bahwa tidak semua siswa-siswi yang berada di sekolah dasar sudah diajarkan pelajaran bahasa inggris. Bisa saja ada sekolah dasar yang belum memiliki mata pelajaran bahasa inggris, yang menyebabkan siswa-siswi merasa bahwa bahasa inggris merupakan mata pelajaran opsional dan sebagai pelajaran ekstra saja.

Seperti halnya di SDK Rejeng, Desa Bangka Lelak, Kec. Lelak. Kabupaten Manggarai. Kualitas pendidikan di sana masih kurang memadai. Hal ini ditinjau dari fasilitas pendidikan serta pembelajaran mata pelajaran muatan lokal hanya terbatas pada mata pelajaran budaya saja, sedangkan mata pelajaran bahasa inggris belum di terapkan di sekolah tersebut kemudian akibat aspek geografisnya juga, siswa belum memahami

pembelajaran bahasa inggris. Jauhnya letak desa rejang dengan ibu Kota Ruteng berpengaruh karena akan memperlambat penerimaan sebuah informasi yang masih baru atau pemberian materi akibat kurangnya informasi dan tenaga kerja ataupun informasi mengenai kurikulum. Siswa-siswi yang berada di sekolah tersebut pun sama sekali belum menerima pengajaran bahasa inggris. Jika dilihat dari kenyataannya sudah banyak sekali kebijakan mengenai hal-hal seperti ini, misalnya menurut (Charles O. Jones dalam Agustino 2008:8) bahwa kebijakan lebih sering dan secara luas di pergunakan dalam kaitannya dengan tindakan-tindakan pemerintah serta perilaku negara pada umumnya. Di mana diantaranya adalah kebijakan Depdikbud RI Nomor 0487/14/1992 yang menyatakan sekolah dasar dapat menambahkan matapelajaran dalam kurikulum dengan aturan tidak mengganggu atau bertentangan dengan pelajaran lain. Dari hal ini tentu saja SDK Rejang bisa menambahkan mata pelajaran bahasa inggris dalam kurikulum, namun itu belum dipraktekan. Oleh sebab itu di adakannya lah kegiatan PKM (Program Kreativitas Mahasiswa) ini, agar membantu siswa mengenal dasar-dasar pembelajaran bahasa Inggris, serta mereka juga merasa tertarik dengan pembelajaran bahasa inggris.

Pada kegiatan PKM kali ini di gunakan metode pengajaran dengan lagu dan permainan. pembelajaran bahasa inggris bagi anak SD berbeda dengan orang dewasa, anak SD hendaknya di berikan inovatif,kekreatifan dan keunikan dalam memberi pelajaran bahasa inggris salah satunya melalui belajar sambil bermain[8]. Selain itu juga lagu pun bisa di gunakan sebagai media pembelajaran dalam belajar bahasa inggris[9]. Dengan di lakukannya kegiatan ataupun strategi pembelajaran seperti ini tentu saja siswa-siswi akan lebih tertarik untuk belajar bahasa inggris. Siswa-siswi yang belajar bahasa inggris dengan penggunaan metode sambil bermain akan meningkatkan kemampuan belajar ataupun strategi belajar, karena permainan yang di gunakan dalam pembelajaran bahasa inggris merupakan beberapa game yang ada kaitannya dengan bahasa inggris, hal ini pun membuat siswa-siswi belajar sambil bermain [10]seperti halnya Siswa-siswi SDK Rejang dalam jenis permainan yang di gunakan seperti vocabulary games, direction games, tanpa siswa-siswi sadari di samping mereka bermain, mereka pun belajar untuk bekal ataupun ilmu untuk kehidupan sehari-hari atau selanjutnya. Lagu pun dalam pembelajaran bahasa inggris tidak kalah pentingnya dengan strategi pembelajaran bahasa inggris dengan bermain, belajar bahasa inggris dengan lagu pun dapat meningkatkan kosakata,kemampuan mendengar serta pelafalan siswa-siswi[11]. Dengan demikian siswa akan menikmati proses pembelajaran. Siswa akan menikmati dan tidak akan pernah bosan dengan pelajaran bahasa inggris dengan media pengantara lagu[12]

Dari uraian diatas, kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa ini bertujuan untuk 1) mengisi sedikit kekosongan yang dirasakan oleh siswa-siswi yang ada di lembaga pendidikan yang dituju. 2) Selain itu kegiatan ini memberikan sedikit dasar pengetahuan *Bahasa Inggris bagi siswa-siswi di SDK Rejang, seperti; Mengenal abjad dan angka, memperkenalkan diri, mengenal anggota keluarga, mempelajari arah serta mengenal anggota tubuh dalam bahasa inggris* 3) menumbuhkan rasa cinta terhadap mata pelajaran bahasa Inggris oleh setiap siswa-siswi di lembaga pendidikan ini 4) Agar siswa-siswi SDK Rejang mengetahui kosakata dasar dalam bahasa inggris. 5) Meningkatkan kreatifitas siswa-siswi SDK Rejang dalam menerapkan, dan mengembangkan pengetahuan bahasa inggris yang di dapat, terlebih khusus dalam kegiatan PKM yang telah dilakukan. 6) Mengembangkan sikap inovatif, mandiri, kooperatif serta tanggung jawab dalam diri siswa-siswi SDK Rejang mengenai bagaimana caranya belajar bahasa inggris dan bekerja Sama dalam diskusi kelompok.

Tentunya kegiatan ini juga memberikan banyak manfaat bagi kami sebagai mahasiswa, seperti; 1) Mengembangkan kemampuan mengajarnya secara nyata dalam lingkungan kelas maupun lingkungan sekolah; 2) Dapat bersosialisasi dan meningkatkan hubungannya dengan lingkungan sekolah; 3) Mahasiswa bisa lebih memahami karakter dari setiap siswa-siswi. 4) Melatih sikap mandiri dan tanggung jawab mahasiswa dalam memberikan pelayanan bagi masyarakat, terlebih khusus bagi dunia pendidikan.

2. Metode Pelaksanaan

Dalam Program kreativitas mahasiswa ini yang dilaksanakan di SDK Rejang, Kec. Lelak. Patner yang bekerjasama dengan anggota PKM adalah Anak-anak usia sekolah dasar dan guru-guru yang ada di lembaga sekolah tersebut. Kemudian karakter serta kemampuan anak-anak di sekolah ini ketika di lihat dan diuji mereka memiliki potensi untuk menjadi generasi penerus bangsa yang akan membawa perubahan dan berdaya saing dalam mengikuti perkembangan zaman. Perubahan tersebut tentunya adalah perubahan yang membawa dampak positif terhadap kemajuan bangsa dari berbagai aspek. Salah satunya adalah ketrampilan berbahasa Inggris.

Di SD Rejang ini, masih memiliki kekurangan dalam pengembangan system pembelajaran berbasis teknologi. Terlebih lagi mata pelajaran muatan lokal di lembaga ini masih terbatas pada pemebelajaran budaya saja, sedangkan muatan lokal yang berbasis Bahasa asing masih belum di terapkan di lembaga ini. Hal ini menyebabkan minimnya kesadaran bahwa bahasa Inggris biasanya adalah syarat untuk pemenuhan kebutuhan kerja di era yang semakin modern ini. Dilain pihak, hal tersebut tentunya menjadi kendala serta kekurangan yang harus di tanggulangi sesegera mungkin oleh berbagai pihak,

baik dari pihak lembaga maupun lembaga yang terkait erat dengan dunia pendidikan. Karena kekurangan tersebut menjadi halangan bagi pengembangan potensi berbahasa Inggris anak-anak di sekolah ini.

Anak-anak yang memiliki potensi yang baik dalam pengembangan skill berbahasa asing (Inggris) jika tidak di dukung oleh fasilitas yang baik akan menemui kebuntuan. Tentunya ini menjadi kesenjangan yang serius dalam dunia pendidikan, apalagi jikaditinjau dari segi perkembangan era sekarang yang dimana kemampuan berbahasa sangat berperan penting dalam kelangsungan karir setiap orang, baik sekarang ataupun dimasa depan.

Kemampuan berbahasa Inggris memiliki peranan yang sangat krusial dalam persaingan dunia kerja dan semakin mudahnya hubungan antar bangsa memungkinkan tuntutan bahasa Inggris untuk bisa digunakan oleh setiap orang. Untuk menjawab setiap persoalan yang berkaitan dengan pengembangan Bahasa Inggris, diperlukanya sosialisasi tentang pentingnya Bahasa Inggris sejak dini. Selain itu hambatan yang berkaitan dengan fasilitas harus di antisipasi agar mempermudah setiap siswa untuk mengembangkan potensi skill berbahasa Inggris. Dengan kegiatan pelayanan ini diharapkan membentuk generasi emas yang siap unggul demi kemajuan bangsa terutama di kancah internasional.

2.1 Skema Metode Pelaksanaan

2.1.1 Survei Lokasi

Survei lokasi ini dilakukan dengan melakukan kerjasama dengan mitra terkait lembaga pendidikan SDK Rejeng, Kecamatan Lelak, Kabupaten Manggarai.

2.2.2. Sosialisasi

Sosialisasi ini berkaitan dengan pengenalan kegiatan PKM dengan mitra terkait di SDK Rejeng, KecamatanLelak, KabupatenManggarai

2.2.3. Kegiatan PKM

Kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu:

2.2.3.1 Pengenalan

Pada tahap pengenalan ini, anak-anak usia dini dikenalkan dengan benda-benda di sekitar. Dikenalkan nama-nama dalam bahasa Indonesia dan kemudian diterjemahkan dalam bahasa Inggris. Pengenalan tidak di khususkan pada benda saja, mereka juga dikenalkan abjad, angka, binatang, dan bagian tubuh dalam bahasa Inggris.

2.2.3.2. Pembelajaran

Pada saat jam pembelajaran, anak-anak diperkenalkan terhadap cara belajar dengan bermain sehingga mereka tidak jenuh saat pembelajaran berlangsung.

2.2.3.3. Pengevaluasian

Pengevaluasian diadakan setelah anak-anak paham dengan pembelajaran. Penilaian pada setiap anak didasarkan pada keaktifan saat pembelajaran berlangsung.

2.2.3.4. Peninjauan Ulang

Setelah diadakannya evaluasi, diharapkan anak-anak tidak melupakan apa yang telah merekadapatkan agar mereka mempunyai bekal untuk melanjutkan pendidikan ketahap selanjutnya.

Dalam pelaksan kegiatan ini, metode yang digunakan adalah dengan alih teknologi yaitu transfer ilmu. Pelatihan ini dimaksudkan agar setiap siswa memiliki kesadaran bahwa keterampilan berbahasa Inggris ini sangat penting di masa sekarang ini. Diharapkan siswa-siswi SDK Rejeng sebagai peserta juga tidak hanya mengerti, memahami dan menguasai materi yang diberikan, tetapi lebih dari itu. Setiap siswa melalui pelatihan ini mampu mengimplementasikan ilmu yang telah di dapat setelah selesainya pelatihan atau bimbingan ini. Bimbingan ini di laksanakan dengan materi yang sama walaupun dengan tingkatan level (kelas) yang berbeda. Hal ini disebabkan oleh pengsosialisasian Bahasa Inggris pada lembaga pendidikan di SDK Rejeng masih belum maksimal, sehingga diperlukanya pelatihan Bahasa Inggris dasar disetiap tingkatan kelasnya. Pengajarannya dilakukan dengan berbagai cara yang efektif agar mudah dipahami oleh siswa-siswa selama kegiatan berlangsung. Metode dalam kegiatan ini terbagi menjadi dua tahapan yaitu; 1) Kegiatan Indoor (dalam ruang kelas). Dalam tahap ini, anggota PKM memberikan Pelatihan/Pengenalan kepada siswa-siswi SDK Rejeng tentang Bahasa Inggris dasar di dalam ruangan kelas selama (90 menit), adapun materi-materi yang diberikan adalah; Mengenal abjad dan angka, memperkenalkan diri, mengenal anggota keluarga, mempelajari arah serta mengenal anggota tubuh dalam bahasa inggris. 2) Kegiatan Outdoor (luar kelas). Kegiatan di diluar kelas lebih kepada penerapan materi dalam kelas selama (60 menit) dengan menggunakan metode permainan, yang diharapkan mudah untuk siswa-siswi SDK Rejeng memahami.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Kegiatan yang berlangsung pada tanggal kegiatan hari Sabtu 14 Mei 2022. Kegiatan ini berlangsung selama dua setengah jam (150 menit), di ikuti oleh 60 peserta kegiatan yang merupakan gabungan dari kelas 3-5 sekolah Dasar. Kegiatan ini diikuti secara antusias oleh siswa di lembaga ini. Semangat menerima dan tekun mendengarkan ditunjukkan oleh setiap peserta yang terlibat. Kegiatan berlangsung mulai pukul 09.00-11.30, Pagi. Dengan spesifikasi kegiatan sebagai berikut;

Kegiatan diawali dengan kegiatan Indoor dimulai dari pukul 09.00-10.30 Pagi, dengan memberikan pembelajaran atau pengajaran materi dasar Bahasa Inggris. Kegiatan ini dibagi pada tiga ruangan berbeda, dengan narasumber atau pendamping yang berbeda-beda. Dalam setiap ruangan terdapat 5-6 pembimbing, dikarenakan terdapat 20 siswa SD yang terdapat di satu ruangan. Hal ini bertujuan memudahkan mahasiswa mengkordinir siswa agar berfokus pada materi ajar. Pengajaran masih menggunakan peralatan manual, menggunakan alat tulis dan papan tulis sebagai media penyampaian materi. Hal ini disebabkan masih kurangnya tunjangan fasilitas pendukung yang ada di lembaga ini.



Gambar 1. Mahasiswa melakukan pengajaran atau penyaluran materi.

Pengajaran dilakukan secara bergantian oleh mahasiswa, dan mahasiswa yang lainnya menjadi pemandu siswa untuk melakukan atau mempraktikkan apa yang diajarkan oleh pengajar.

3.2 Pembahasan

Kegiatan yang telah dilaksanakan di SDK Rejeng berjalan dengan cukup baik, dimana outcome dari apa yang di rancang sebelum kegiatan hampir di capai. Peralannya semua kegiatannya diapresiasi dengan sikap antusiasme dari siswa-siswa yang terlibat, sehingga hampir semua berjalan sesuai rancangan dan tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan ini. Namun demikian ada beberapa hal yang mempengaruhi pencapaian kegiatan hingga menyebabkan kegiatan tidak mencapai target yang sesungguhnya, seperti waktu yang terbatas, serta tempat kegiatan untuk aktivitas Outdoor-Nya yang berlangsung dibawah terik matahari yang menyebabkan peserta merasa cepat lelah.

Kegiatan indoor juga memiliki beberapa faktor penghambat seperti kurangnya respon peserta kegiatan terhadap topik pengajaran, akibat dari baru pertama kalinya siswa-siswa di SDK Rejeng diperkenalkan

dengan Bahasa Inggris. Bukan tanpa alasan, hal ini dikarenakan pemebelajaran muatan lokal di SDK Rejeng masih terbatas pada pemebelajaran budaya saja.

Idealnya pemebelajaran bahasa Inggris itu diterapkan sejak kelas 1 SD, sebagai awal pengenalan tentang Bahasa Inggris kepada siswa. Bahkan lebih efektif lagi jika diterapkan sejak masih pada level TK. Jika metode ini diterapkan, akan sangat baik bagi perkembangan potensi kemampuan berbahasa Inggris anak. Namun, harapan tersebut terpuus karena keadaan lembaga ini yang masih belum mumpuni untuk menerapkan matapelajaran muatan lokal Bahasa Inggris. Ini sebabkan karena, di lembaga ini belum ada fasilitas penunjang untuk hal tersebut, dimulai dari berlum adanya guru atau tenaga pendidikan dibidang Bahasa Inggris.

Penerapan Bahasa Inggris bagi anak usia Sekolah dasar bukanlah perkara yang mudah. Dimana pada usia ini mereka akan mudah mersa jenuh jika pemebelajaran yang dilakukan sanagat monoton. Yang dimaksud disini adalah kebanyakan metode pemebelajaran terasa sangat membosankan jika hanya diajarkan terbatas dengan teori-teori saja. Bagaimanapun ada hal yang bisa diteliti tentang pemebelajaran Bahasa Inggris yang efektif bagi anak usia Sekolah Dasar. Pada saat kegiatan berlangsung, pemebelajaran dilakukan dengan penyaluran materi tertulis PKM. Adapun kegiatan yang di lakukan pada saat PKM adalah kegiatan di dalam kelas (indoor), jenis kegiatannya meliputi: memperkenalkan diri dalam bahasa inggris, mengenal abjad dan angka dalam bahasa inggris, serta mengenal anggota tubuh dalam bahasa inggris(head and shoulder game), dan mengenal nama hewan dalam bahasa inggris(old mcdonald song) Serta tambahan game Role play, dan english short songs (ingat-ingat itu remember song).Alasan diselengi permainan atau pun diajarkan lagu-lagu berdurasi pendek agar mengurangi kejenuhan peserta kegiatan.

Adapun kegiatan-kegiatan di dalam kelas, yaitu:

3.2.1. Cara memperperkenalkan Diri dalam Bahasa Inggris.

Kegiatan pertama yang di lakukan oleh para anggota PKM dan peserta PKM siswa-siswi SDK Rejeng adalah belajar memperkenalkan diri dalam bahasa inggris.Hal ini di lakukan agar siswa mampu memperkenalkan dirinya dalam bahasa inggris, dan siswa-siswi pun mengerti apa saja yang harus di katakan pada saat ingin memperkenalkan diri.



Gambar 2. Siswi SDK Rejeng sedang belajar memperkenalkan dirinya dalam bahasa Inggris

3.2.2. Belajar Mengenal Abjad dan Angka Dalam Bahasa Inggris.

Siswa-siswi SDK Rejeng juga di latih mengeja huruf, serta mengenal angka dalam bahasa Inggris. Di dalam kelas mereka belajar mengenal huruf bahasa Inggris dengan menyanyi, kemudian mengenal angka, dengan menjawab pertanyaan mengenai angka yang di tulis oleh pengajar dan mereka akan menjawab pertanyaan tersebut, serta mereka juga mencoba menghitung apapun yang mereka inginkan tetapi dalam bahasa Inggris. Contoh hal yang ingin mereka hitung jumlah teman-teman di kelas dalam bahasa Inggris dll.



Gambar 3. Siswa SDK Rejeng sedang belajar mengenal huruf dan angka.

3.2.3. Belajar Mengenal Anggota Tubuh Dalam Bahasa Inggris (Head and Shoulders Game).

Pada pembelajaran pengenalan anggota tubuh dalam bahasa Inggris, pemateri memberikan materi di selingi oleh lagu head and shoulders. Hal ini bertujuan agar siswa dengan mudah memahami pembelajaran terkait bagian-bagian anggota tubuh dalam bahasa Inggris. Respon yang mereka terima pun terkait permainan ini sangat lah tinggi.



Gambar 4. Siswa-siswi SDK Rejeng sedang belajar mengenai anggota-anggota tubuh melalui lagu

3.2.4. Belajar Mengenal Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris (Old Mcdonald song)

Dalam belajar mengenal nama-nama hewan dalam bahasa Inggris, siswa-siswi SDK Rejeng di ajarkan juga lagu yang berhubungan dengan nama-nama hewan, yaitu old mcdonald song.. Hal ini bertujuan agar siswa-siswa SDK Rejeng lebih mudah untuk memahami serta mengingat nama-nama hewan dalam bahasa Inggris.



Gambar 5. Siswa-siswi SDK Rejeng sedang menyanyikan lagu Mcdonald

3.2.5. English Short Songs (Ingat-ingat itu remember) dan role play game

Di akhir kegiatan di dalam kelas ataupun sebagai selingan akhir sebelum kegiatan di dalam kelas di tutup, siswa-siswi SDK Rejeng di ajak untuk Menyanyikan lagu “ingat-ingat itu remember” Lagu ini pun berkaitan dengan melatih kosakata siswa-siswi di mana setiap kata dalam lagu ini memiliki kaitan satu sama lain. Serta permainan role play game di mana melatih kekompakan siswa juga.



Gambar 6. Siswa-siswi SDK Rejeng sedang menyanyikan lagu ingat-ingat itu remember

Permainan, dan lagu-lagu tersebut tentunya berkaitan erat dengan topik pembelajaran. Pada akhirnya ini terbukti bekerja dengan efektif bagi kelangsungan kegiatan dan siswa-siswa dengan mudah memahami teori-teori yang telah di salurkan. Hal ini dibuktikan dengan hasil kegiatan outdoor yang berkaitan dengan :

3.2.6. Vocabulary games

dapat ditanggapi dengan cepat dan cermat oleh peserta kegiatan. Di mana siswa-siswi SDK Rejeng dengan kompak bersama dengan teman-temannya menebak setiap kosakata bahasa Inggris dengan kompak. Dengan ini kemampuan daya ingat mereka di uji kembali, karena mereka sebelumnya telah mempelajari vocabulary mengenai animals dalam pembelajaran di dalam kelas(indoor) sebelumnya. Selanjutnya dengan sendirinya siswa-siswi ini pasti akan dapat berkomunikasi dengan baik kalau penguasaan kosakatanya sudah memadai.



Gambar 7. Siswa SDK Rejeng sedang bermain vocabulary di luar kelas.

3.2.7 Giving Direction game

Dalam permainan direction game, siswa-siswi SDK Rejeng di latih untuk bekerja sama dengan teman-temannya. Karena permainan direction game ini merupakan permainan untuk mengajarkan siswa-siswi ini memberi arahan dalam bahasa Inggris. Kemudian setiap siswa hanya memiliki sebagian informasi, dan hanya menerima arahan dalam bahasa Inggris dari teman pasangannya. Kemudian tanpa membuka mata salah satu temannya harus mampu berjalan melewati teman-teman lain yang menjadi pagar penghalang di depannya. Oleh sebab itu ia

harus mendengar arahan dari teman pasangannya, agar tidak menabrak teman lain sebagai penghalang jalannya. Permainan ini melatih siswa-siswi belajar mengenai arah dalam bahasa Inggris, serta kekompakan dalam bermain team.



Gambar 8. Kegiatan siswa-siswi SDK Rejeng dalam mengikuti direction game

4. Kesimpulan

Pada kegiatan PKM ini begitu banyak hal yang bisa kita ambil mengenai maknanya, karena bisa di ketahui bahwa SDK Rejeng, belum memiliki pengajaran Bahasa Inggris di sekolahnya. Dengan kegiatan PKM ini mereka bisa mengetahui dasar-dasar bahasa Inggris baik dari pengenalan diri, anggota tubuh, abjad, angka, ataupun lagu-lagu bisa mereka pahami. Selain itu pelaksanaan kegiatan PKM ini berjalan dengan baik sesuai dengan harapan, hal ini dibuktikan dengan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan menjawab serta terlibat aktif dalam segala kegiatan yang telah di selenggarakan oleh panitia PKM meskipun sebenarnya ini merupakan pengalaman pertama mereka belajar secara formal bahasa Inggris, karena di sekolah mereka belum ada pelajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut: Waktu pelaksanaan kegiatan PKM, sebaiknya di tentukan dengan baik agar segala kegiatan PKM yang di lakukan tidak terkesan buru-buru ataupun materi yang di berikan pada siswa-siswi tidak merata. Selain itu disarankan bahwa, matapelajaran muatan lokal seperti Bahasa Inggris harus sesegera mungkin diterapkan agar siswa bisa beradaptasi dan memiliki pengetahuan dasar Bahasa Inggris sejak dini. Selain itu di perlukan adanya kegiatan lanjutan yang bisa di lakukan atau di kembangkan setelah kegiatan PKM ini selesai, agar melatih karakter mahasiswa, serta agar kegiatan ini tidak selesai begitu saja.

Daftar Rujukan

- [1] Suprijono. Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi* PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [2] Dewantara, K.H. (1967). *Ki Hadjar Dewantara. Jogjakarta: Madjelis-Leluhur Taman-Siswa*
- [3] Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [4] Chaer, Abdul. 2014. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta. 2011. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [5] *Kemdikbud*. (2020). Buku panduan merdeka belajar–kampus merdeka. *Direktorat jenderal pendidikan tinggi kementerian pendidikan dan kebudayaan*. Diakses dari artikel internet <http://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/04/Buku-Panduan-Merdeka-Belajar-Kampus-Merdeka-2020>
- [6] Chaer, Abdul. 2009. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- [7] Suhartono, 2005. *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- [8] Rizal F. D, Amaliah N. N, & Hartini W A. (2018) Gubernur (Lagu Bermain untuk Belajar)Sebagai Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Inggris di SD.Hal. 56-64
- [9] Dewi, S. L., Zuraini, Z., Iswadi, I., Misnar, M.(2020). Pelatihan Bahasa Inggris Komunikatif Dengan Bermain Dan Bernyanyi Bagi Siswa Sd Negeri 15 Peusangan Bireuen Aceh. *RAMBIDEUN: Jurnal*3(1),23–26. <http://103.215.72.91/index.php/pkm/article/view/176>
- [10] Marpaung F. D. N, & Rosmen (2021) Bermain Sambil Belajar untuk Meningkatkan Minat dan Semangat Siswa/I MTS AL-Iklas Pangkala Susu dalam Pelajaran Bahasa Inggris.VOL 2, NO 1,hal. 7-13
- [11] Manurung, S., & Yana, D. (2018). Learning English Using Songs for Elementary Students At Kavling Seroja. *Minda Baharu*, 2(2), 132. <https://doi.org/10.33373/jmb.v2i1.1389>
- [12] Dede Nurdiawati. (2019). Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu Di Sd Negeri 1 Jatisawit. *DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1), 159–170. <https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jdpgsd/article/view/402/315>