

Pembelajaran Menyenangkan sebagai Upaya Memberdayakan Potensi dan Menumbuhkan Minat Belajar Siswa SDIT Qurratu A'yun Kota Gorontalo

Helena Badu¹, Magvirah El Walidayni Kau², Irmawaty Umar³, Nurlaila Husain⁴, Indri Wirahmi Bay⁵, Sri Widyarti Ali⁶, Fahria Malabar⁷, Hendra Uloli⁸

^{1,2,3,4,5,6,7}Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas Negeri Gorontalo

⁸Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo

e-mail: helenabadu@ung.ac.id

Abstract

The purpose of this community service activity is to empower students' potential in English through fun learning activities, as well as to foster students' interest in learning English. This activity is conducted by implementing several games and songs in learning processes. The 5th grade students of SDIT Qurratu A'yun, which was located in Kota Tengah Districts, Gorontalo City, with a total number of 20 students were taken as the sample of this activity. This community service activity was carried out for eight meetings using various methods and materials that were considered fun for the students. The result showed that the students were interested and motivated in learning English that led to their vocabulary improvement.

Keywords: *fun activities, learning english, potential empowerment.*

Abstrak

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian ini adalah memberdayakan potensi yang ada di dalam diri siswa melalui aktifitas belajar Bahasa Inggris yang menyenangkan, serta untuk dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Metode yang digunakan yakni dengan menerapkan beberapa permainan (*games*) dan lagu (*songs*). Siswa kelas 5 SDIT Qurratu A'yun yang berjumlah 20 orang merupakan sasaran dalam kegiatan ini yang berlokasi di Kecamatan Kota Tengah, Kota Gorontalo. Adapun kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 8 (delapan) kali pertemuan dengan menggunakan metode yang beragam serta materi yang beragam pula. Hasil dari kegiatan ini yakni siswa tertarik dalam belajar bahasa inggris dan kosa kata bahasa inggris mereka bertambah.

Kata kunci: aktifitas yang menyenangkan, pembelajaran Bahasa Inggris, pemberdayaan potensi.

Diterima : 15/04/2023
Disetujui : 17/05/2023
Dipublikasi : 31/05/2023

©2023 Helena, Magvirah, Irmawaty, Nurlaila, Indri, Sri, Fahria, Hendra

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran penting dalam setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Sebagai bahasa internasional, bahasa inggris menjadi kebutuhan untuk bisa berdaya saing dan mampu menguasai bidang ilmu lainnya. Bagi siswa sekolah dasar, mempelajari kosa kata/*vocabulary* salah satu materi penting yang perlu dikuasai. Hal ini pula sebagai pondasi awal dalam belajar bahasa inggris.

Pembelajaran bahasa Inggris di SDIT Qurratu A'yun diterapkan sejak siswa duduk dibangku kelas 3. Hal ini diterapkan dengan harapan siswa dapat menguasai kosa kata bahasa inggris dasar dan mampu menggunakannya dalam kegiatan di kelas maupun di luar kelas. Sehingga pembelajaran kosa kata sangat diperlukan, terlebih diawal jenjang pendidikan (tira nur fitria 2022). Para siswa di SDIT Qurratu A'yun memiliki potensi yang baik untuk terus dikembangkan walaupun masih banyak siswa yang kurang memiliki minat dalam belajar Inggris.

Kendala tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya kurangnya ketersediaan buku pelajaran oleh masing-masing siswa, media pembelajaran yang kurang mendukung ataupun metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional (El et al., 2022). Dengan melihat kondisi ini, perlu adanya strategi penyelesaian agar siswa dapat menikmati pembelajarannya di sekolah berdasarkan potensi yang dimiliki oleh masing-masing siswa.

Hal ini sejalan dengan yang apa yang diungkapkan oleh Gardner bahwa setiap anak memiliki beragam potensi, salah satunya kecerdasan berbahasa (Gardner, 2000). Perlu adanya metode khusus agar para siswa tertarik dan mudah dalam menguasai bahasa Inggris dasar, salah satunya dengan menciptakan suasana dan kondisi belajar yang menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif (Dryden & Vos, 2000).

Secara definisi, pembelajaran menyenangkan terjadi apabila terjadi ikatan yang kuat antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran terjadi secara natural tanpa adanya perasaan terpaksa atau tertekan (Mulyasa, 2006). Pembelajaran menyenangkan memiliki dampak positif dalam meningkatkan motivasi dan percaya diri anak (Karsudianto, 2020) serta memudahkan dalam proses pembelajaran (Winarti & Nuramdiani, 2020). Selain itu pembelajaran menyenangkan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dengan mengingat dan menirukan materi yang diajarkan (Ranuntu & Tulung, 2018)

Dalam pengabdian ini pembelajaran menyenangkan menggunakan metode *games* dan *songs*. Dengan diterapkan metode ini diharapkan siswa memiliki minat belajar yang baik. Untuk menjaga keberlangsungan ataupun keberlanjutan program, guru pengajar bahasa Inggris dapat pula menerapkan hal yang sama selama proses pembelajaran di kelas.

METODE

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian masyarakat yaitu dengan melakukan pendampingan dan transfer ilmu kepada peserta didik. Hal ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kondisi anak-anak selama proses kegiatan pembelajaran. Adapun hasil kegiatan dideskripsikan dengan menggunakan kata-kata yang sesuai dengan realita dilapangan. Adapun SD yang dijadikan mitra yaitu SDIT Qur'atu A'yun Wahdah Islamiyah Gorontalo. Subjek pengabdian yaitu siswa kelas 5 SDIT Qurratu A'yun Wahdah Islamiyah Gorontalo yang berjumlah kurang lebih 20 orang siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Adapun pelaksanaan program pengabdian diuraikan sebagai berikut:

Kegiatan Awal

Kegiatan dimulai 08.00 WITA, setelah siswa mengikuti apel dan sholat dhuha bersama. Tim Pengabdian mulai mempersiapkan materi serta beberapa atribut sebelum memulai kegiatan. Kemudian kegiatan dimulai dengan mengucapkan salam, memberikan pengantar, memperkenalkan diri dan berdoa bersama sebelum memulai.

Kegiatan Inti

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 8 (delapan) kali pertemuan di bulan September sampai dengan Oktober tahun 2021, yang berlokasi di SDIT Qurratu A'yun, Kecamatan Kota Tengah, Kota Gorontalo. Peserta yang ikut dalam program ini siswa kelas 5 (lima) yang berjumlah kurang lebih 20 orang siswa. Siswa-siswa ini diajarkan berbagai macam materi dengan menggunakan strategi dan metode yang berbeda pula. Satu sub topik diajarkan dua kali pertemuan agar mereka lebih banyak menguasai materi pelajaran.

Pada pertemuan pertama dan kedua, anak-anak belajar tentang topik *my classmate*, dengan sub topik *This is Hellen*. Dalam kegiatan siswa belajar dan mempraktekkan instruksi *make a line, clean the board, write your name dan turn around*. Lalu mereka menyimak dan mengikuti kalimat-kalimat seperti: *is he in grade three?, No, he is not. He is in grade four*. Kemudian para siswa belajar tentang *what grade are you in?. I'm in grade 5*. Pada pertemuan pertama ini, terdapat siswa yang masih memiliki kesulitan dalam belajar bahasa Inggris karena adanya rasa ragu dan cemas terhadap kondisi dan suasana yang ada. Hal tersebut bisa terjadi dikarenakan faktor pertemuan perdana yang membutuhkan penyesuaian dalam belajar. Akan tetapi pada pertemuan kedua, siswa sudah mulai mengimbangi dan terlihat aktif pada proses pembelajaran dikelas. Mereka dapat memahami dan bergiliran mempraktikkan apa yang diminta secara berpasangan bahkan mereka dapat berkompetisi dalam permainan.

Pada pertemuan ketiga dan keempat, anak-anak mempelajari materi dengan subtopic *The library is over there*. Dalam kegiatan ini, siswa belajar tentang *this is canteen, that's the library, this is toilet, that's the basketball court, this is the teacher's room, and that's the parking lot*. Setelah siswa mengenal kosa kata dalam Bahasa Inggris, mereka mempelajari letak/posisi seperti *the laboratory is near the canteen, room 3 is beteen room 2 an d the teacher's room, room 3 is beside the teacher's room*. Kemudian siswa dibagi dalam beberapa kelompok, mereka berkompetisi dalam permainan. Dari kegiatan ini dapat diketahui mana yang menguasai materi dengan baik.



Gambar 1. Siswa bermain dan berkompetisi dalam kelompok

Pertemuan kelima dan keenam, siswa belajar bercakap-cakap dengan menggunakan kalimat berikut; *let's go to the library. I want to borrow some books. library? Where is it?. It's over there, beside room 1. Ok. Let's go now. I want to borrow some books, too*. Siswa secara berpasangan mempraktikkan dialog diatas. Setelah itu mereka dalam kelompok berkompetisi dalam permainan.

Pertemuan ketujuh dan kedelapan, siswa belajar tentang *library card* dan menjawab pertanyaan. Dalam *library card* tercantum; *name, class, age, address*. Setelah mereka memahami materinya, mereka menulis kartu mereka. Pada bagian akhir ada *song* tentang *friend of mine*.



Gambar 2. Siswa menjawab pertanyaan tentang *library card*

Kegiatan Penutup

Setelah semua pertemuan dilaksanakan, Tim Pengabdian mengucapkan terima kasih atas antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan. Selain itu, tim pengabdian memberikan motivasi dalam belajar, sekaligus memberikan hadiah berupa makanan ringan karena telah mengikuti kegiatan sampai dengan selesai.

PEMBAHASAN

Dari setiap pertemuan yang dialami anak-anak diatas nampak keceriaan di wajah anak-anak. Mereka sangat bergairah dalam belajar, apalagi saat diterapkannya *game* (permainan). Games menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan minat belajar dalam bahasa inggris (Karsudianto, 2020). Dampak lain yang ditimbulkan penggunaan game dalam pembelajaran bahasa inggris yaitu meningkatnya tingkat keberhasilan anak dalam menguasai *vocabulary* (Lafta Jassim & Dzakiria, 2019).

Metode lain yang digunakan yaitu pembelajaran melalui lagu/*songs* (Matodang, 2005). Melalui kegiatan ini menunjukkan perubahan yang ada dalam diri siswa, yaitu mereka sangat senang dan bersemangat dalam belajar bahasa inggris, mereka menikmati proses belajar, mereka tersenyum bahagia saat belajar.

Pembelajaran menyenangkan menghendaki setiap siswa dapat mengekspresikan kemampuan mereka. Adapun hasil pengamatan diawal pertemuan menunjukkan bahwa siswa masih terlihat ragu dan cemas dalam mempraktikkan materi. Rasa cemas ini berpengaruh terhadap kemampuan bahasa inggris, sehingga mereka kesulitan dalam mengekspresikan diri dalam berbicara bahasa inggris (Djahimo, 2018). Olehnya, pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa lebih percaya diri dan termotivasi dalam belajar. Kondisi ini dapat menumbuhkan minat serta dapat memberdayakan potensi yang ada dalam diri siswa.

KESIMPULAN

Program pengabdian ini berjalan sebagaimana mestinya seperti yang telah direncanakan sebelumnya. Para peserta belajar dengan penuh ceria sebagai ekspresi senangnya dengan kondisi belajar. Mereka mendapatkan pengetahuan tentang topik-topik dalam Bahasa inggris yang sesuai dengan kurikulum di kelas 5 (lima). Hal tersebut berjalan melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, serta melalui penggunaan media yang menunjang proses pembelajaran di kelas.

Melalui kegiatan ini potensi siswa dapat diberdayakan, serta mereka dapat menguasai materi pelajaran, dan menikmati prosesnya. Selama delapan kali pertemuan, siswa mendapatkan

materi dan penerapan metode yang berbeda agar mereka tidak jenuh saat belajar. Adapun di setiap pertemuan di kelas menunjukkan perubahan yang signifikan dalam diri siswa. Mereka tidak hanya senang dengan permainan, namun mereka mampu menguasai beberapa kosa kata Bahasa Inggris.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada pihak SD Qurra'tu A'yun Wahdah Islamiyah Gorontalo yang telah menyediakan tempat, fasilitas sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Djahimo, S. E. . (2018). Student anxiety and their speaking performance: teaching EFL to Indonesian student. *International Journal of Social Sciences and Humanities*, 2(3), 187–195. <https://doi.org/10.29332/ijssh.v2n3.235>
- Dryden, G., & Vos, J. (2000). *Revolusi Cara Belajar*. Kaifa.
- El, M., Kau, W., Umar, I., Husain, N., Bay, W., Ali, S. W., Badu, H., & Malabar, F. (2022). *Peta Ide sebagai Strategi Menulis Deskriptif Teks pada Siswa Pondok Pesantren Al-Falah*. 1(1), 1–6.
- Gardner, H. E. (2000). *Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century*. Hachette.
- Karsudianto, F. (2020). Improving students' motivation and self-confidence in speaking using mingling games. *Journal of Applied Studies in Language*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.31940/jasl.v4i1.1591>
- Lafta Jassim, L., & Dzakiria, H. (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. <https://doi.org/10.36892/ijlls.v1i1.22>
- Matodang, E. M. (2005). Menumbuhkan minat belajar bahasa Inggris anak usia dini melalui music and movement (gerak dan lagu). *Jurnal Pendidikan Penabur*.
- Mulyasa, E. (2006). *Menjadi Guru yang Profesional: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Menyenangkan*. Rosdakarya.
- Ranuntu, G. C., & Tulung, G. J. (2018). Peran Lagu dalam Pengajaran Bahasa Inggris Tingkat Dasar. *Jurnal LPPM Bidang EkoSosBudKum*, 4(1), 99–110.
- Winarti, W., & Nuramdiani, D. (2020). DAMPAK TEKNIK ROLE PLAYING SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN DALAM MATA KULIAH BAHASA INGGRIS MAHASISWA ADMINISTRASI RUMAH SAKIT. *Jurnal Teras Kesehatan*, 3(1), 86–100.