

Fun Learning: Alternatif Metode Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Bagi Peserta Didik Level Sekolah Dasar

Istiqomah Nur Rahmawati^{1*}, Karinda Salsabilla²

^{1,2}Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, UIN Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

Email: ^{1*}istiqomahnurrahmawati@radenintan.ac.id, ²karinda.salsabilla@gmail.com

Abstrak – Pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangatlah penting untuk dilakukan guna untuk menarik minat belajar anak, serta tercapainya target dari proses belajar. Terlebih lagi pada saat paska pandemi ini yang mana proses pembelajaran bisa dilakukan secara daring atau *online* yang diakses pada handphone masing-masing dengan menggunakan *platform* seperti *Zoom Meeting*, *Google Meet*, dan lainnya yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. Karena tidak adanya interaksi secara langsung antara guru dan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung maka akan terjadinya penurunan minat belajar anak, terlebih lagi jika mengajar peserta didik pada tingkatan sekolah dasar (SD). Dalam program pengabdian masyarakat disini tim pengabdian membuat program kerja dalam bentuk bimbingan belajar dengan menggunakan metode *fun learning* bagi peserta didik pada tingkatan sekolah dasar yang berada di kelurahan Gedong Pakuon, Bandarlampung. Adapun tujuan dari dilakukannya kegiatan ini adalah untuk meningkatkan minat belajar anak dalam berbahasa Inggris, serta mencapai hasil belajar akan materi yang mana sebelumnya belum tercapai. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimental dengan melakukan pengamatan apakah dengan diterapkannya metode *fun learning* dapat meningkatkan minat belajar anak. Hasil dari penelitian ini adalah meningkatnya minat belajar anak pada saat proses pelaksanaan program, serta tercapainya target belajar yaitu anak dapat mengucapkan kosata kata serta kalimat sederhana terkait materi pembelajaran.

Kata Kunci: Alternatif Metode Belajar, Bahasa Inggris, *Fun Learning*, Peserta Didik, Sekolah Dasar

Abstract – *The choice of an effective pedagogical strategy is critical in evoking children's participation in the learning process and achieving the intended educational objectives. In the post-pandemic age, the educational landscape has undergone major change, with a trend toward online learning modes accessible via mobile devices. This is made possible through a variety of digital platforms, such as Zoom Meeting, Google Meet, and other similar applications meant to support instructional activities. The lack of direct teacher-child engagement during the learning process has the potential to reduce children's interest in learning, particularly in the setting of elementary school (ES) instruction. The current community service project entailed the development of a service team that designed a work program based on mentoring elementary school pupils in Gedong Pakuon, Bandarlampung. The team's pedagogical approach emphasised delightful and engaging learning experiences. The goal of this initiative is to increase children's interest in English language acquisition while also achieving educational goals on hitherto undiscovered topic matter. The research methodology used is experimental in nature, and the effectiveness of the fun learning approach in increasing children's interest in learning is noticed. The current study's findings show a significant increase in children's participation in knowledge acquisition during the period of program implementation. Furthermore, the study demonstrates that the achievement of learning objectives was effective. Specifically, the ability of youngsters to pronounce vocabulary items and basic sentences relevant to learning materials is a goal.*

Keywords: *Alternative Learning Methods, English, Fun Learning, Elementary School, Young Learners*

1. PENDAHULUAN

Pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas akan dapat menentukan hasil yang dicapai anak dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan metode pembelajaran yang akan mereka gunakan nantinya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini akan mempengaruhi pengetahuan mereka tentang konsep materi yang mereka pelajari. Dalam dunia pendidikan sendiri, terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran (Risnawati: 2010). Mulai dari metode atau pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CLT)*, *problem solving*, *problem social*, *cooperative learning*, metode resitasi, *fun learning*, *learning quantum set*, dan sebagainya. Metode ini dapat digunakan untuk membantu anak-anak meningkatkan kinerja akademik atau tujuan kelas. Dalam menentukan metode atau pendekatan mana yang harus digunakan dalam proses pengajaran, pengajar harus mempertimbangkan

penggunaan model, pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang tepat agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Andrian: 2014). Apalagi di masa setelah pandemi saat ini, ketika proses belajar mengajar dapat dilakukan secara *online* dan *offline*. Istilah *online* sendiri merupakan gabungan dari dua kata yaitu *on* dan *line*. Dengan kata lain, pembelajaran *online* adalah proses pembelajaran yang berlangsung secara daring dan tidak mengharuskan guru dan anak berinteraksi secara langsung, melainkan hanya dihubungkan dengan aplikasi pembelajaran atau jejaring sosial lain dalam jaringan.

Pembelajaran *online* dilakukan melalui gawai masing-masing siswa. Guru kemudian menghubungkan peserta didik dengan sejumlah aplikasi atau *platform* terkait yang dapat digunakan untuk mendukung proses pengajaran, seperti *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Google Classroom* atau bahkan *WhatsApp*. Karena pemerintah telah menetapkan aturan untuk mengizinkan sekolah melakukan proses pembelajaran daring, selama proses pembelajaran, guru juga akan memberikan materi pembelajaran secara daring. Penyampaian materi yang dilakukan secara *online* pada dasarnya sama dengan *offline*, namun dalam prosesnya dianggap kurang efektif, hal ini dikarenakan guru menggunakan metode yang kurang menarik atau kurang akurat dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan wawancara tatap muka penulis dengan beberapa orang tua yang menyatakan bahwa proses pembelajaran daring dirasa kurang efektif atau dapat dikatakan kurang menarik, sehingga *outcome* atau tujuan pembelajaran tidak tercapai. Kemudian ada juga orang tua yang mengatakan selama pembelajaran daring hanya diberi tugas tentang materi tanpa dijelaskan.

Oleh karena itu, disini tim pengabdian menerapkan metode *fun learning* dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam program pengabdian masyarakat ini. *Fun learning* sendiri merupakan metode pembelajaran, digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tetap efektif dengan tetap menerapkan satuan kurikulum yang ada, serta memberikan materi yang menarik kepada siswa, memperlancar proses pembelajaran, membantu meningkatkan hasil belajar siswa (Darmasyah: 2011). Maka tim pengabdian mencoba menerapkan metode *fun learning* untuk mengetahui “Apakah penerapan metode *fun learning* dapat meningkatkan minat belajar bahasa Inggris peserta didik di desa Gedong Pakuon, Kota Bandar Lampung?”. Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah dasar usia 5-12 tahun dengan tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan minat anak dalam belajar bahasa Inggris.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Pelaksanaan Program Pengabdian

Penelitian ini dilakukan di lingkungan Gedong Pakuon, Kecamatan Teluk Betung Selatan, Bandar Lampung. Penelitian ini sendiri menggunakan metode penelitian eksperimental. Metode penelitian eksperimental merupakan salah satu teknik penelitian yang paling banyak digunakan didalam melakukan penelitian bahasa kedua. Penggunaan metode eksperimental sendiri untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat yang terjadi diantara variabel satu dengan variabel lainnya (Ratminingsih:2010). Dalam penggunaannya, metode penelitian ini akan melibatkan sasaran peserta didik secara langsung didalam proses pengabdian sehingga hasil yang didapat akan terlihat dengan jelas di lapangan setelah melakukan proses pembelajaran.

Terdapat dua instrumen yang digunakan didalam pengabdian ini untuk penganalisisan data, diantaranya adalah wawancara dan observasi. Proses wawancara dilakukan untuk mengetahui persoalan yang sesuai dengan dilakukannya kegiatan ini. Lalu untuk proses observasi atau pengamatan dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Disini tim pengabdian ingin membuktikan apakah penggunaan metode *fun learning* dapat meningkatkan minat belajar anak dalam mempelajari bahasa Inggris. Lalu objek penelitian yang digunakan peneliti adalah peserta didik sekolah dasar dengan rentang umur 6-12 tahun di desa Gedong Pakuon, Bandar Lampung. Adapun teknik yang digunakan penulis dari metode pengabdian eksperimental ini sebagai berikut :

1. Tahapan Persiapan

Melakukan interview secara langsung kepada beberapa orang tua untuk mengetahui minat belajar anak selama ini.

2. Tahapan pelaksanaan

- a. Memberikan pengenalan terhadap bahasa asing yaitu bahasa Inggris secara langsung pada sasaran peserta didik di Ruang Belajar yang telah disiapkan sebelumnya.
- b. Memberikan praktek kepada peserta didik tentang pembelajaran bahasa Inggris mendasar dengan nuansa *Fun Learning* secara berangsur.
- c. Mengevaluasi hasil belajar anak selama proses pembelajaran.

2.2. Fun Learning

Ada pun pernyataan dari DePorter dalam (Darmasyah:2011) yang mengemukakan bahwa strategi proses pembelajaran menyenangkan (*Fun learning*) merupakan suatu strategi yang dapat digunakan dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif didalam penyampaian materi pembelajarannya. Penggunaan metode *Fun Learning* sendiri masih menerapkan atauran-aturan kurikulum yang ada, serta didalam penyampaian materi yang diberikan oleh guru dibuat semenarik serta sejelas mungkin sehingga akan memudahkan proses belajar. Dengan demikian dampak positif yang didapatkan akan meningkatkan prestasi ataupun minat anak didalam proses pembelajaran.

Lalu ada juga Djamarah (2010) yang berpendapat bahwa proses pembelajaran menyenangkan adalah suatu pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan. Dengan kata lain, pemberian proses pembelajaran yang menyenangkan dapat terjadi karena adanya pola hubungan yang baik antara guru dengan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Akan tetapi keadaan aktif serta menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak berlangsung secara tidak efektif, dengan kata lain tidak menghasilkan apa yang seharusnya dikuasai oleh peserta didik setelah dilakukannya proses pembelajaran. Tolstoy dalam (Andi:2021) mengemukakan jika proses belajar yang menyenangkan sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, karena hal ini akan sangat membantu bagi peserta didik dalam kepuasan belajar mereka, lalu pemberian materi pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan berkesan, serta dapat memotivasi belajar mereka.

Oleh karna itu, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berupa *fun learning* merupakan suatu cara atau proses belajar yang mengasyikkan dan menyenangkan yang mana metode ini akan berpusat kepada kondisi psikologi anak serta pada atmosfir lingkungan atau kondisi kelas pada saat dilakukannya proses belajar mengajar. Maka dari itu, penerapan metode ini akan sangat membantu anak menikmati pelajaran dengan memandang peserta didik sebagai manusia seutuhnya. Dengan demikian proses interaksi yang terjadi diantara anak dengan guru dapat terjembatani, sehingga akan membantu guru didalam membangun jalinan kepada anaknya, dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, serta dapat membantu anak dalam mengingat informasi yang diberikan pada saat proses pembelajaran.

2.2. Metode Fun Learning

a. *Flash Card*

Flash card merupakan kumpulan beberapa kartu yang bergambar yang dilengkapi dengan kosa kata ataupun kalimat sederhanay didalamnya. Gambar serta kosa kata yang ada didalam flasch card sendiri dapat berupa alphabet, angka, warna, buah-buahan, hewan, pakaian, anggota tubuh, dan lain-lainnya. Kartu-kartu tersebut nantinya akan dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak secara satu persatu. Tujuan dari penggunaan metode ini sendiri dapat melatih kemampuan otak kanan anak untuk mengingat gamabar serta kosa kata yang berapa di katu tersebut.

b. Metode Bernyanyi

Kegiatan bernyanyi sendiri dapat menjadi salah satu aktifitas yang menyenangkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Terlebih lagi dengan pemberian nyanyian yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Bagi anak-anak sendiri kegiatan menyayi merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi mereka, serta pengalaman untuk mengetahui nyanyia yang berkaitan dengan materi pelajaran akan memberikan kepuasan tersendiri bagi anak. Dan juga dengan menggunakan

metode nyayian akan membantu anak didalam mengingat materi dibandingkan dengan pemberian materi dengan cara biasanya.

c. Metode Permainan/*Games*

Dengan dilakukannya metode bermain pada saat proses pelaksanaan proses pembelajaran sendiri akan membantu anak untuk nyaman, rileks, serta perasaan aman yang nantinya akan dapat mendorong otak untuk berfikir secara jernih dan lebih prodeuktif lagi. Dalam penggunaan metode ini terdapat dua jenis permainan, yaitu permainan secara spontan, dan permainan secara struktur.

Permainan spontan sendiri merupakan permainan yang dilakukan pada saat proses mengajar berlangsung tanpa adanya persiapan games itu sendiri. Sedangkan permainan terstruktur memiliki aturan serta tujuan tertentu dari pelaksanaannya. Ice breaker, energiser, dan brain teaser merupakan 3 jenis permainan yang dapat dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Ice breaker sendiri merupakan salah satu jenis permainan yang dapat digunakan untuk menghidupkan suasana kelas dan interaktif. Selanjutnya ada energizer merupakan salah satu jenis aktifitas yang dapat digunakan untuk meningkatkan semangat anak-anak pada proses pembelajaran yang sudah mulai terlihat lesu, mengantuk, atau bahkan bosan pada saat pembelajaran berlangsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari dilakukannya kegiatan ini terbagi menjadi dua, yaitu pada tahapan pertama merupakan tahapan persiapan, dan tahapan kedua merupakan tahapan pelaksanaan program kerja berupa membuat Ruang Belajar untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat berupa mengajar anak-anak dengan tingkatan sekolah dasar (SD) didalam mempelajari bahasa Inggris. Pada tahapan pertama yaitu tahapan persiapan, disini tim melakukan survei ke beberapa lingkungan area dalam mengetahui persoalan yang sesuai dengan kegiatan program kerja yang akan dilakukan serta dapat mengetahui akan dilakukan dilingkungan berapakah kegiatan program kerja ini. Selanjutnya adalah membuat *lesson plan*, materi pembelajaran serta memilih metode apa yang tepat untuk digunakan didalam proses mengajar dalam meningkatkan minat belajar anak dimasa kini. Setelah menyiapkan materi pembelajaran serta pemilihan metode yang tepat maka tahapan selanjutnya adalah disiapkan sarana-prasarana pendukung dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Lalu terdapat dua instrumen yang digunakan di dalam pengabdian ini, diantaranya adalah wawancara dan observasi. Proses observasi atau pengamatan dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Dilakukannya tahapan observasi sendiri untuk mendapatkan informasi penting melalui data yang didapat oleh responden pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Pada tahapan wawancara sendiri dilakukan untuk mencari tahu kondisi pendidikan yang dimiliki oleh anak-anak di Gedong Pakuon, baik itu dari minat belajar mereka, tingkat pendidikan, dan lain-lainnya. Akan tetapi dikarenakan keterbatasan waktu dan jumlah anggota tim, maka hanya program kerja berbasis pengabdian masyarakat ini hanya diberlakukan untuk 20 orang saja.

Pada tahapan pelaksanaan, langkah pertama adalah pemberian materi mengenai angka didalam bahasa Inggris. Bagaimana cara menghitung angka didalam bahasa Inggris yang benar, karena sebagian anak-anak masih belum mengetahui angka dalam bahasa Inggris, serta masih banyak anak yang salah penyebutan angka didalam bahasa Inggris. Pada saat proses pelaksanaan berlangsung tahapan pertama adalah dengan memperlihatkan angka-angka didalam bahasa Inggris pemberian angka ini sendiri bersamaan dengan kosa kata angka tersebut. Dan untuk metode *fun learning* yang digunakan pada saat pelaksanaan mengajar ini tim menggunakan metode *flash card* di dalam menunjukkan bilangan angka, lalu ada juga lagu yang menggunakan bahasa Inggris, serta ada beberapa *games* yang digunakan guna untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar mereka dalam memahami bilangan angka di bahasa Inggris.

Untuk langkah kedua atau tahapan pelaksanaan kedua didalam program kerja ini adalah pemberian materi mengenai warna di bahasa Inggris. Disini tim memberikan materi tentang beberapa warna dalam bahasa Inggris. Pada tahapan ini metode *fun learning* yang digunakan cukup sama dengan proses pelaksanaan mengajar yang ada di tahapan pertama, yaitu masih menggunakan metode bernyanyi, *games*, serta menggunakan *flash card* di dalam penyampaian materinya.

Penggunaan metode bernyanyi sendiri bukan hanya memberi pengetahuan kepada anak mengenai bagaimana mengucapkan beberapa warna dalam bahasa Inggris akan tetapi merupakan suatu tahapan yang dapat membuat anak mengingat akan materi yang telah disampaikan.

Lalu pada tahapan ketiga atau proses pelaksanaan belajar mengajar yang ketiga itu dilakukan dengan pemberian materi tentang nama-nama makanan didalam bahasa Inggris. Pada proses pelaksanaannya sendiri masih sama dengan tahapan-tahapan sebelumnya yaitu menggunakan *flash card*, metode bernyanyi, serta beberapa *games* yang terkait dengan pemberian materi yang dibawakan.

Untuk mengetahui apakah dengan diterapkannya metode *fun learning* dapat meningkatkan minat belajar berbahasa Inggris pada anak-anak di Desa Kelurahan Gedong Pakuon itu meningkat atau tidaknya adalah dengan cara pengamatan disetiap proses pelaksanaan belajar mengajar. Dari hasil pengamatan penulis serta beberapa teman KKN yang ikut berpartisipasi didalam pelaksanaan prokja ini sendiri dapat dikatakan bahwa dengan diterapkannya metode *fun learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Yang mana hal ini sendiri dilihat dari hasil belajar anak-anak atau target pembelajaran yang berhasil dicapai didalam proses pelaksanaan belajar mengajar.



Gambar 1. Foto Peserta Kegiatan Dengan Anggota Tim Pengajar



Gambar 2. Proses Pelaksanaan Belajar Mengajar



Gambar 3. Proses Pelaksanaan Belajar Mengajar

4. KESIMPULAN

Mengenai hasil dan pembahasan tentang pelaksanaan program kerja yang berbasis pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim dalam bidang pengajaran Bahasa Inggris selama tiga pekan sesuai dengan kesepakatan pihak lingkungan setempat dapat disimpulkan bahwa anak-anak yang berada di desa Gedong Pakuon mendapatkan minat belajar yang tinggi selama program pelaksanaan metode belajar bahasa Inggris berupa *fun learning*. Selain meningkatnya minat belajar anak dengan diterapkannya proses pembelajaran yang mengasyikan, anak-anak pun mulai dapat melafalkan beberapa kosa kata dan kalimat sederhana bahasa Inggris mengenai materi yang telah disampaikan. Serta mereka pun mulai menyukai mata pelajaran bahasa Inggris dan bersemangat setiap kali pelaksanaan kegiatan ini dilakukan. Tim pengabdian pun dapat mengetahui bahwa dengan menerapkan metode *fun learning* serta pelaksanaan kegiatan yang efektif dapat membantu anak-anak untuk meningkatkan minat belajar mereka. Sehingga dapat disimpulkan bahwa didalam proses pelaksanaan belajar mengajar khususnya pada sasaran anak-anak atau *young learners*, tim pengajar harus menyiapkan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak sehingga pada saat proses pelaksanaan mereka akan tertarik dengan penyampaian materi yang diberikan. Bukan hanya berfokus kepada penyampaian materi saja melainkan metode yang digunakan pada saat proses pelaksanaan berlangsung.

Berdasarkan kesimpulan diatas mengenai proses pelaksanaan program kerja pengabdian masyarakat dengan mengadakan Ruang Belajar dalam ruangan yang lebih kondusif dan nyaman sebagai upaya meningkatkan minat belajar anak dalam berbahasa Inggris di desa Gedong Pakuon, Bandarlampung, terdapat beberapa saran sebagai upaya peningkatan minat belajar anak pada saat ini, yaitu dengan memanfaatkan metode *fun learning* dalam proses pelaksanaan belajar mengajar bukan hanya pada pembelajaran bahasa Inggris saja akan tetapi untuk semua mata pelajaran dengan menyesuaikan materi pembelajaran yang dipelajari.

REFERENCES

- Adrian. (2004). Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan resitasi [Improving Indonesian language learning outcomes through recitation]. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Asmawadi, A. (2021). Fun Learning Melalui Media Whatsapp Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar [Fun Learning through Whatsapp Media in Distance Learning for Grade 1 Elementary School]. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-10.
- Baharudin, H., & Moh. Makin. (2007). Pendidikan Humanistik [Humanistic Education]. Yogyakarta: Ar-Ruzzmedia.
- Darmasyah. (2011). Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor [Fun Learning Strategies with Humor]. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djaali. (2007). Psikologi Pendidikan [Educational Psychology]. Jakarta: Bumi Aksara.

- Djamarah, S. B. (2010). *Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif [Teachers & Students in Educational Interactions]*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika [The Influence of Study Time and Interest in Learning on Mathematics Learning Outcomes]. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115-125.
- Ratminingsih, N. M. (2010). Penelitian Eksperimental Dalam Pembelajaran Bahasa Kedua [Experimental Research in Second Language Learning]. *PRASI: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajarannya*, 6(11), 30-40.
- Risnawati. (2010). Meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui pendekatan CTL [Improving Indonesian language learning outcomes through CTL approach]. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sahabuddin. (2007). *Mengajar dan Belajar [Teaching and Learning]*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Slameto. (2007). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya [Learning and Influencing Factors]*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudirman, et al. (1992). *Ilmu Pendidikan [Education Science]*. Bandung: Remaja Rosada Karya.
- Sudjana, N. (1996). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar [Active Learning Strategies for Students in the Teaching-Learning Process]*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.