

## IMPLEMENTASI GAMES AND SONGS SEBAGAI STRATEGI PENGENALAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR (SEKOLAH DASAR)

Germana Oreng Ritan

Institut keguruan dan Teknologi Larantuka  
*germanaritan@ikt.ac.id*

### Abstract

English learning for children should be based on imitation and fun, not focused on the concept and purpose of the learning. In order for the learning process to be more interesting and enjoyable, the right strategy, method, media and approach are needed. so that it can increase students' learning motivation. In this activity, the PKM team used the games and songs method and several media such as audiovisual. The songs used in the activity are very relevant to the use of audiovisual media. This can support the student learning process to improve the pronunciation of English vocabulary and expressions (Ratnawati & Anggreini, 2021). This method is a very easy, simple and fun method. There are several principles that must be considered so that children's language learning outcomes can be achieved optimally.

*Keywords: Children's Learning, Fun Learning Methods.*

### Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris untuk usia anak- anak harus didasarkan pada penirauan dan bersenang-senang, bukan fokus pada konsep dan tujuan dari pembelajaran tersebut. Agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, dibutuhkan strategi, metode, media dan juga pendekatan yang tepat. sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam kegiatan ini tim PKM menggunakan metode games dan songs dan beberapa media seperti audiovisual. Lagu yang digunakan dalam kegiatan tersebut sangat relevan dengan penggunaan media audiovisual. Hal ini dapat mendukung proses pembelajaran siswa untuk meningkatkan pelafalan kosa kata dan ungkapan bahasa Inggris (Ratnawati & Anggreini, 2021). Metode ini merupakan metode yang sangat mudah, sederhana dan menyenangkan. Ada beberapa hal prinsip yang harus diperhatikan agar hasil belajar bahasa anak- anak dapat tercapai dengan maksimal.

*Keywords: Pembelajaran Anak-Anak, Metode Belajar Menyenangkan.*

## PENDAHULUAN

Pengajaran bahasa inggris untuk anak sekolah dasar merupakan proses membimbing dan memfasilitasi peserta didik pada usia 5 – 12 tahun (*golden age*) dalam mempelajari, mengetahui, mengerti dan memahami ide, sikap, nilai , keterampilan dan informasi Bahasa Inggris. Dalam proses tersebut, guru sebagai pengajar dan pendidik

menggunakan beberapa strategi tertentu untuk membantu peserta didik memahami bahasa asing. Dalam pembelajaran bahasa untuk anak-anak pada usia *golden age* diyakini lebih efektif mempelajari bahasa asing pada kondisi tertentu. Dengan demikian Syafei (2016) medeskripsikan beerapa pertimbangan dalam pengajaran bahasa inggris sebagai berikut

- a) Proses pembelajaran harus terkesan memberi semangat kepada peserta didik sehingga terjadi Interaksi yang menyenangkan.
- b) Dalam pembelajaran bahasa asing, peserta didik mempelajari bunyi terlebih dahulu daripada abjad dalam pelafalan.
- c) Anak-anak pada usia emas harus belajar intonasi dan pelafalan dengan tepat
- d) Makna harus dapat dipelajari secara nyata
- e) Ide pengajaran harus dimulai dari yang telah dipelajari

Metode pembelajaran bahasa asing pada anak usia *golden age*, harus memperhatikan karakter peserta didik agar tujuan pembelajaran bahasa asing sebagai bahasa target dapat tercapai. Metode umum yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris tingkat sekolah dasar adalah *Fun* dan *Natural*.

Menurut Imaniah dan Nargis : 2017, Seorang guru bahasa inggris, dalam proses pembelajaran terhadap anak – anak usia SD menghadapi sebuah masalah yakni mempertahankan minat belajar siswa Oleh karena itu guru dituntut untuk selalu kreatif menggunakan teknik pembelajaran yang menarik. *Games* dan *songs* diyakini memiliki dampak besar terhadap hasil belajar siswa karena penyajian tema yang menarik sehingga siswa mampu mengekspresikan apa yang mereka inginkan dan apa yang mereka lihat.

Pembelajaran bahasa Inggris untuk usia anak- anak harus didasarkan pada penirauan dan bersenang-senang, bukan fokus pada konsep dan tujuan dari pembelajaran tersebut.

Pembelajaran dapat diartikan lebih bermakna apabila pembelajaran dilakukan secara praktis dan mudah

agar pembelajaran lebih optimal (Ratnawati & Anggreini, 2021). Metode ini merupakan metode yang sangat mudah, sederhana dan menyenangkan. .

1. Cameron (2010:19) mendeskripsikan ada beberapa konsep bermakna yaitu berkaitan dengan perintah orang dewasa yang dikaitkan menjadi pengertian kepada peserta didik anak-anak agar mereka dapat melakukan dengan baik.
2. Anak-anak membutuhkan ruang lingkup pembahasan yang lebih baik sehingga ruang lingkup secara rutin dan pembelajaran menjadi lebih bermakna yang dapat membantu pertumbuhan psikologis anak menjadi lebih baik.
3. Bahasa yang digunakan untuk membawa tanda yang diketahui dan dimaknai secara psikologis yang dapat dicerna oleh peserta didik usia anak.
4. Dapat dilihat sebagai bahasa transaksional dan interpersonal sama dengan digunakan oleh anak kecil.
5. Anak-anak belajar bahasa asing seharusnya berkaitan dengan kebiasaan anak yang berkaitan dengan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dan pemilihan metode yang digunakan dalam pengajaran bahasa Inggris kepada anak- anak harus memperhatikan tingkat perkembangan mereka.

Dalam kegiatan ini, pengabdian menggunakan metode *games and songs*

dalam proses pembelajaran pelafalan dapat berkaitan dengan cara belajar yang benar untuk anak kecil berbeda dengan orang dewasa

Beberapa hasil penelitian mengatakan bahwa pentingnya belajar bahasa Inggris sebagai subyek pelafalan dapat menjadi *linguistics resources*. Dengan lagu dapat meningkatkan kosa kata (*vocabulary*) siswa, dan pelafalan (*pronunciation*).

Brewster dkk (2002:162) mendeskripsikan beberapa keuntungan menggunakan

lagu sebagai *learning resource* yakni

a) lagu merupakan *linguistic resource*. Dalam hal ini lagu mejadi media pengenalan bahasa baru, sekaligus media untuk penguatan tata bahasa dan kosakata. Lagu juga mepresentasikan bahasa yang sudah dikenali siswa dalam bentuk yang baru dan menyenangkan. Lagu jugamemungkinkan terjadinya pengulangan bahasa secara alamiah dan menyenangkan. Lagu bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan semua keterampilan bahasa secara integratif, termasuk meningkatkan kemampuan *pronunciation* siswa.

b) lagu merupakan *affective / psychological resource*. Selain menyenangkan, lagu juga mampu memotivasi siswa sekakigus memupuk attitude yang positif terhadap bahasa Inggris. Lagu bukan merupakan hal yang menakutkan atau mengancam bagi siswa. Bahkan lagu bisa membantumeningkatkan 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.

c) lagu merupakan *cognitive resource*. Lagu membantu meningkatkan daya ingat, konsentarsi

jujga koordinasi. Siswa menjadi lebih sensitif terhadap tanda rima sebagai alat bantu untuk memaknai makna. Keempat lagu bisa menjadi *culture resource* dan *social resource*.

Selain itu, lagu memberi manfaat yang luar biasa terhadap pembelajaran pelafalan berbahasa Inggris melalui beberapa fitur seperti tekanan dan rhytm juga intonasi bisa dilatihkan secara natural melalui lagu.

Selain itu, permainan (*game*) juga merupakan salah satu metode yang harus diterapkan pada proses blajar usia anak-anak. Metode ini dapat juga dapat mempermudah guru atau instruktur untuk memberikan materi bahasa inggris (Kara, et.al, 2024). Game yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini bersifat edukatif. Game edukatif merupakan sebuah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyantini, 2009). Permainan tersebut dianalogikan perihal sasaran pembelajaran yang berkaitan dengan kesenangan peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan kesenangan mereka berkaitan dengan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan lagu yang didalamnya ada permainan yang berkaitan dengan lagu tersebut sehingga implementasi dari permainan tersebut dapat menambah semangat peserta didik dalam mengadaptasi materi bahasa Inggris engan benar dan sesuai dengan usia mereka yang berbeda dengan pembelajaran bahasa Inggris orang Dewasa dimana pembelajaran menggunakan lagu dan permainan sesuai dengan ranah berpikir anak.

## METODE PENELITIAN

Metode Penelitian tersebut merupakan bentuk refleksi tindakan

dalam kajian peneloitian tindakan kelas Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas. Menurut Hopkins dalam Agus DM: 2018 tempat ia mengajar dengan tekanan Dan teknik penelitian menggunakan angket, interviu seta observasi pada peserta didik kelas 2 dan 3 SDK Kawaliwu berjumlah 31 orang. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 1 – 12 April 2024 serta dengan tahapan

#### 1.Tahapan persiapan

Tim PkM terdiri dari dosen dan beberapa mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris yang mengampuh Mata Kuliah *Teaching English as a Foreign Language (TEFL)*. Dimana hal tersebut digunakan untuk menyusun mata Kuliah Bhasa Inggris untuk anak kecil. kegiatan serta bediskusi bersama menyiapkan strategi dan materi yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian. Dalam hal ini *games* dan *songs* yang relevan dengan usia peserta didik.

#### 2.Tahapan pelaksanaan

Kegiatan ini berlangsung selama 9 kali pertemuan, dan dilakukan tiga kali pertemuan dalam satu minggu. Kegiatan ini dilakukan kurang lebih selama tiga minggu, mulai tanggal 1 - 12 April 2024. Metode pembelajaran yang digunakan adalah *Games* dan *Song*. Diamana permainan yang digunakan adalah kesesuuain kata, permainan kata simon serta lagu berbahasa Inggris lainnya.

#### 3.Tahapan Evaluasi

Pengabdi bersama mahasiswa, guru para siswa melakkukan evaluasi terkait hasil belajar setelah menerapkan stategi *games* dan *songs* dalam pengenalan bahasa inggris. Hasil evalusi digunakan sebagai referensi kegiatan penelitan dan pengabdian selanjutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penggunaan media *game* dan *songs* dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia sekolah Dasar (SD) dinilai menjadi salah satu metode yang efektif. Hal ini dikarenakan ada beberapa dampak baik dari penerapan metode tersebut antara lain dapat meningkatkan antusias peserta didik dan meningkatkan kemampuan dasar bahasa Inggris siswa melalui pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan.

Penggunaan metode games dan song lebih mengutamakan pengucapan dan pelafalan bahasa inggris berdasarkan apa yang mereka dengar dan apa yang mereka lihat. Adapun hasil dari kegiatan pengabdian ini dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Peserta didik mengetahui, mengenal dan menyebut nama – nama anggota tubuh, nama hari, dan juga mengenla warna dan angka dalam bahasa Inggris
- 2) Peserta didik mampu mengeja a,b,c d.....dst dengan baik dan benar dalam bahasa Inggris
- 3) Peserta didik dapat meniru dan atau menyanyi ulang lagu- lagu anak dalam bahas Inggris

Berdasarkan beberapa deskripsi diatas, dapat disimpulkan bahwa, penggunaan metode *games* dan *song* sangat effective membantu peserta didik dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris dan juga mengeja serta menyebut nama- nama benda, nama hari, warna dan angka serta menyebut ulang kata – kata bahasa Inggris dalam bentuk lagu dengan baik dan benar.

**Tabel .1.1 Songs yang digunakan dalam kegiatan pengabdian**

NO	Lagu	Tujuan
1	If you're happy and you know it	Bertujuan untuk: Gerakan fisik, menyalurkan Energy siswa yang berlebih, Melatih ingatan
2.	Head shoulders knees and toes	Bertujuan Untuk: Mempelajari nama anggota tubuh, untuk menghafal kosa – kata dalam suatu cerita
3.	Twinkle twinkle little stars	Bertujuan Untuk: Mempelajari cerita dalam lagu
4	Bingo	Bertujuan Untuk: Mengeja huruf lewat lagu
5	Good Morning	and to you Bertujuan Untuk Mengajarkan konsep
6	ABC	Bertujuan Untuk: mengajarkan huruf latin

**Tabel .1.2 kegiatan Games Tebak kata**



## PEMBAHASAN

Tabel 1.1 mendeskripsikan beberapa lagu yang dinilai efektif digunakan untuk membantu peserta didik usia sekolah Dasar (SD) mengenal koskata dasar bahasa inggris. Dijelaskan sebelumnya bahwa kegiatan pengabdian dilaksanakan selama 3 minggu Pada pertemuan ke -2 dan ke-3, peserta didik mampu menghafal lagu –

lagu tersebut tanpa intruksi pengabdi dan audio visual. Pada minggu ke -2 yakni pertemuan ke – 4, 5 dan 6, pengabdi mencoba menggunakan lagu-lagu memiliki lirik yang lebih panjang dan banyak kosakata. Selanjutnya pada minggu ke -3 yakni pertemuan ke-7, 8 dan 9 tim pengabdi menerapkan *game* dalam pembelajaran bahasa Inggris selanjutnya.pada tahap ini pengabdi menerapkan beberapa *games* seperti *Simons Says*, *word Charades*, *Picture Puzzles* dan *word Binggo*. Pada sesi ini pengabdi menyiapkan beberapa media gambar berwarna terkait games tersebut. Proses permainan dilaksanakan secara perorangan dan kelompok. inggris kepada anak usia sekolah dasar. Selain mereka dapat meniru dan menyebut kosakata bahasa Inggris dengan benar

Sedangkan tabel 1.2 menggambarkan aktivitas kelas penerapan *games* dan *songs* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dalam proses pebelajaran menerapkan strategi *game and song*, peserta didik sangat antusias dan termotivasi untuk mengetahui arti kata bahasa Inggris melalui permainan dan lagu- lagu. Setelah melewati beberapa kali kegiatan, diketahui peserta didik bisa dan mampu mengenal nama-nama benda, hewan, warna dan hari dalam bahasa Inggris dengan baik dan benar.

## PENUTUP

Berdasarkan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SDK Kawaliwu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris melalui mediagame dan song merupakan salah satu cara yang sangat efektif untuk membantu peserta didik menambah kosakata bahasa Inggris dan juga meningkatkan

minat dan memotivasi anak – anak dalam belajar Bahasa Inggris.

## REFERENSI

- Bolgar, R.R. 1998. *Teaching Methods*. England: Encyclopedia Compact Disk
- Brewster, J., Ellis, G., Girard, D. 2002. *The Primary English Teacher's Guide*. England: Penguin English.
- Brown, D. 2000. *Teaching by Principles*.
- Cameron, L. 2001. *Teaching Languages to Young Learner*. Cambridge: CUP.
- Ellis, R. 1994. *Second Language Acquisition*. Oxford: OUP.
- Scott, W., and L, Ytreberg. 1990. *Teaching English to Children*. London: Longman.
- Degeng, I.N.S. 2008a *Pedoman Penyusunan Metode ajar*. Teknologi Pembelajaran P.P.S Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Degeng, I.N.S. 2008b *Pengembangan Modul Pembelajaran*. Teknologi Pembelajaran P.P.S Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
- Freeman Diane Larsen. 1985. *Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford : Oxford University Press.
- Grellet, F. 1992. *Developing Reading Skills A Practical Guide to Reading Comprehension*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Grondund, N.E. 1985. *Measurement and Evaluation in Teaching*. New York: Macmillan Publishing Company.
- <https://www.amazon.com/Polydron-Kids-Giant-Ship-Builder/dp/B00BN1NVTM>
- downloaded on 2.20 Pm on July, 13rd , 2024
- Hillerich, L.R. 1987. *The Principal's Guide to Improving Reading Instruction*. USA: Bowling Green State University.
- Hornby, AS. 1995. *Oxford Advanced Learners Dictionary*. International New Children Edition. Oxford : Oxford University Press.
- Kuswana, Wowo Sunaryo. 2014. *Taksonomi Kognitif. Perkembangan Ragam Berfikir*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Riyanto, Y. 2012 *.Paradigma Baru Pembelajaran*. 2012 :Kencana Media Perdana Group. Jakarta
- Taksonomi dan Tujuan Instruksional, Tim Pelatihan dan Pengembangan Pendidikan (P3) LLDIKTI VII Jawa Timur*.