



Memotivasi Siswa SD Negeri 060938 Belajar sambil bermain dengan metode berbahasa Inggris

Grecia Damai Pakpahan, Miralda Magdalena Sihotang, Nadya Florida Munthe, Sam Lagwi

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP

Universitas Katolik Santo Thomas Medan

Email: pakpahangrecia09@gmail.com, miraldamagdalenal4@gmail.com,
nadinefloridamunthe@gmail.com, lagwisam39@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam efektivitas metode belajar sambil bermain dengan penggunaan bahasa Inggris sebagai media utama, dalam rangka memotivasi siswa di SD Negeri 060938, Medan. Latar belakang penelitian ini muncul dari observasi bahwa banyak siswa sekolah dasar di Indonesia, khususnya di Medan, seringkali mengalami kesulitan dan menunjukkan tingkat motivasi yang rendah ketika dihadapkan pada pembelajaran bahasa Inggris melalui pendekatan konvensional yang cenderung pasif dan kaku. Dengan menerapkan metode belajar sambil bermain, kami berharap dapat menciptakan sebuah lingkungan pembelajaran yang tidak hanya sangat menyenangkan dan interaktif, tetapi juga bebas dari tekanan atau rasa takut, sehingga secara signifikan mampu meningkatkan minat serta motivasi intrinsik siswa terhadap mata pelajaran bahasa Inggris sejak usia dini. Untuk mencapai pemahaman yang komprehensif mengenai dampak metode ini, penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui dua metode utama: observasi partisipatif langsung di dalam kelas untuk mencatat interaksi, antusiasme, dan partisipasi siswa, serta wawancara mendalam yang dilakukan dengan siswa dan guru untuk menggali persepsi, pengalaman, dan tantangan yang mereka hadapi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema-tema utama yang muncul dari narasi dan pengamatan. Hasil awal penelitian menunjukkan temuan yang sangat positif. Teridentifikasi adanya peningkatan yang jelas dalam antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran bahasa Inggris. Siswa terlihat lebih berani untuk berbicara dan mencoba menggunakan frasa bahasa Inggris, meskipun masih dengan kesalahan, karena suasana belajar yang tercipta mendukung dan tidak menghakimi. Ini menunjukkan bahwa metode belajar sambil bermain, ketika diintegrasikan dengan penggunaan bahasa Inggris secara kontekstual, memiliki potensi besar sebagai strategi pedagogis yang efektif untuk mengatasi masalah motivasi dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Abstract

This research aims to thoroughly analyze the effectiveness of the play-based learning method using English as the primary medium, with the goal of motivating students at SD Negeri 060938, Medan. The background for this study stems from the observation that many primary school students in Indonesia, particularly in Medan, frequently



encounter difficulties and exhibit low motivation when engaged in conventional, often passive and rigid, English language learning approaches. By implementing the play-based learning method, we aspire to create a learning environment that is not only highly enjoyable and interactive but also free from pressure or fear, thereby significantly boosting students' intrinsic interest and motivation towards English from an early age. To achieve a comprehensive understanding of this method's impact, this research adopts a qualitative approach. Data was primarily collected through two main methods: participatory observation directly in the classroom to record student interactions, enthusiasm, and participation, and in-depth interviews conducted with both students and teachers to explore their perceptions, experiences, and challenges. The data analysis was conducted using a thematic method to identify key patterns and themes emerging from the narratives and observations. The initial findings of the study reveal highly positive results. A clear increase in student enthusiasm and active participation during the English learning process was identified. Students appeared more confident in speaking and attempting to use English phrases, even with errors, because the established learning atmosphere was supportive and non-judgmental. This indicates that the play-based learning method, when integrated with contextual English usage, holds significant potential as an effective pedagogical strategy to address motivation issues in primary school English language education.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar seringkali dihadapkan pada sebuah tantangan yang signifikan, terutama dalam hal membangkitkan dan mempertahankan motivasi belajar siswa. Metode pengajaran tradisional yang cenderung monoton dan terlalu fokus pada aturan tata bahasa yang kaku seringkali membuat siswa merasa bosan, kehilangan minat, dan kesulitan dalam memahami materi. Namun, dalam konteks dunia yang semakin terglobalisasi seperti saat ini, penguasaan bahasa Inggris telah menjadi sebuah keterampilan yang tidak hanya penting, tetapi juga krusial untuk masa depan anak-anak. Oleh karena itu, muncul kebutuhan mendesak untuk mengembangkan inovasi dalam metode pembelajaran yang tidak hanya dapat menumbuhkan, tetapi juga memelihara minat dan motivasi belajar siswa sejak usia dini. Salah satu pendekatan yang terbukti sangat menjanjikan dan efektif adalah metode belajar sambil bermain. Bermain merupakan aktivitas yang sangat alami bagi anak-anak dan telah secara ilmiah terbukti sangat efektif dalam memfasilitasi proses pembelajaran, khususnya di jenjang sekolah dasar. Ketika elemen bermain ini diintegrasikan ke dalam pembelajaran bahasa Inggris, siswa memiliki kesempatan untuk belajar secara lebih tidak langsung, mengurangi tingkat tekanan yang mereka rasakan, dan bahkan meningkatkan daya ingat mereka karena pengalaman belajar yang disajikan terasa menyenangkan dan bermakna.

Penelitian ini secara khusus akan memfokuskan pada bagaimana implementasi metode belajar sambil bermain yang secara aktif menggunakan bahasa Inggris telah diterapkan dan dampaknya di SD Negeri 060938, yang berlokasi di Medan, Sumatera Utara. Kami akan mengeksplorasi bagaimana pendekatan ini dapat mengubah pengalaman belajar bahasa Inggris bagi siswa, dari sesuatu yang mungkin terasa memberatkan menjadi aktivitas yang dinanti-nantikan dan efektif.

Rumusan Masalah



Rumusan masalah ini mengarahkan penelitian untuk mengkaji secara spesifik isu-isu yang muncul dari latar belakang dan tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan pendahuluan, fokus utama penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana penerapan metode belajar sambil bermain dengan penggunaan bahasa Inggris dilakukan dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD Negeri 060938?
2. Bagaimana minat dan motivasi belajar siswa terhadap bahasa Inggris berubah setelah penerapan metode belajar sambil bermain dengan bahasa Inggris di SD Negeri 060938?
3. Apa saja tantangan dan peluang yang dihadapi guru dan siswa dalam implementasi metode belajar sambil bermain dengan bahasa Inggris di SD Negeri 060938?

B. METODE PENELITIAN

I. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung di lingkungan kelas, mengidentifikasi masalah, merancang solusi, mengimplementasikan tindakan, mengobservasi hasilnya, dan merefleksikan proses untuk perbaikan berkelanjutan.

II. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas I SD Negeri 060938 pada tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan kelas I didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada jenjang ini mulai memiliki kemampuan kognitif yang cukup untuk memahami instruksi dalam bahasa Inggris sederhana dan masih berada dalam rentang usia yang sangat responsif terhadap pendekatan belajar sambil bermain.

III. Variabel Penelitian

Variabel Bebas: Metode belajar sambil bermain dengan pendekatan berbahasa Inggris.

Variabel terikat: Motivasi belajar siswa, minat belajar siswa, pemahaman materi, dan kemampuan berbahasa Inggris dasar siswa.

IV. Prosedur Penelitian (siklus PTK) Penelitian akan dilaksanakan dalam beberapa siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama:

Siklus 1:

Perencanaan (Planning):

Mengidentifikasi masalah motivasi belajar siswa di SD Negeri 060938.

Menganalisis karakteristik siswa kelas I dan Menyusun rencana pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan metode belajar sambil bermain dengan instruksi berbahasa Inggris (misalnya: permainan tebak kata, role-play sederhana, bernyanyi lagu anak-anak berbahasa Inggris, flashcards, dll.)



Menentukan indikator keberhasilan yang terukur (misalnya, peningkatan persentase siswa yang aktif berpartisipasi, peningkatan skor kuesioner motivasi).

Pelaksanaan Tindakan (Acting):

Melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah disusun.

Guru berperan sebagai fasilitator yang aktif membimbing siswa dalam permainan dan aktivitas berbahasa Inggris.

Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan mendukung eksplorasi bahasa Inggris.

Pengamatan/Observasi (Observing):

Mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran (misalnya, tingkat partisipasi, ekspresi kegembiraan, interaksi antar siswa dalam bahasa Inggris sederhana).

Mencatat respons siswa terhadap metode yang digunakan.

Melakukan wawancara singkat dengan beberapa siswa untuk mengetahui kesan mereka.

Mengisi lembar observasi yang telah disiapkan.

Refleksi (Reflecting): Menganalisis hasil observasi dan data yang terkumpul.

Mengevaluasi keberhasilan atau kendala yang muncul selama pelaksanaan siklus 1.

Mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau dikembangkan lebih lanjut untuk siklus berikutnya.

Merumuskan rencana perbaikan untuk siklus selanjutnya.

Siklus 2:

Melakukan revisi RPP dan strategi pembelajaran berdasarkan hasil refleksi Siklus 1.

Melaksanakan tindakan dengan modifikasi yang telah direncanakan.

Melakukan observasi dan pengumpulan data lanjutan.

Melakukan refleksi untuk mengevaluasi efektivitas perbaikan.

Siklus akan terus berlanjut hingga indikator keberhasilan yang ditetapkan tercapai.

VI. Teknik Pengumpulan Data

Observasi: Menggunakan lembar observasi untuk mencatat perilaku siswa, partisipasi, interaksi, dan antusiasme selama pembelajaran. Observasi dilakukan oleh peneliti atau observer independen.

Angket/Kuesioner Motivasi Belajar: Digunakan untuk mengukur tingkat motivasi dan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode. Kuesioner akan dirancang dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa SD.

Wawancara: Melakukan wawancara singkat dan tidak terstruktur dengan beberapa siswa untuk mendapatkan umpan balik langsung mengenai pengalaman belajar mereka dengan metode ini.



Dokumentasi: Mengumpulkan hasil kerja siswa, foto, atau video kegiatan pembelajaran untuk mendukung data penelitian.

Tes Sederhana: Mengukur pemahaman materi dan kemampuan berbahasa Inggris dasar siswa (misalnya, pengenalan kosakata, instruksi sederhana) sebelum dan sesudah intervensi.

VII. Instrumen Penelitian

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa.

Kuesioner Motivasi dan Minat Belajar Siswa.

Pedoman Wawancara.

Catatan Lapangan (Field Notes).

VIII. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Analisis Kualitatif:

Data dari observasi, wawancara, dan catatan lapangan akan dianalisis untuk mengidentifikasi pola, tema, dan deskripsi naratif tentang bagaimana metode belajar sambil bermain dengan bahasa Inggris memengaruhi motivasi dan partisipasi siswa.

Analisis Kuantitatif:

Data dari kuesioner motivasi dan tes sederhana akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif (misalnya, rata-rata, persentase, frekuensi) untuk melihat perubahan sebelum dan sesudah intervensi.

Perbandingan hasil antar siklus juga akan dilakukan untuk mengevaluasi peningkatan.

IX. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini akan dianggap berhasil jika: Terjadi peningkatan minimal 50% dalam skor rata-rata kuesioner motivasi belajar siswa dari sebelum ke sesudah penerapan metode.

Siswa juga menunjukkan partisipasi aktif dan antusiasme dalam kegiatan belajar sambil bermain berbahasa Inggris berdasarkan lembar observasi.

Terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan kemampuan berbahasa Inggris dasar (penguasaan kosakata sederhana, pemahaman instruksi dasar) yang ditunjukkan oleh peningkatan skor pada tes sederhana.

C. PEMBAHASAN

Pembahasan ini menyajikan analisis mendalam terhadap hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di SD Negeri 060938, Medan, untuk memotivasi siswa kelas I belajar sambil bermain dengan metode berbahasa Inggris. Tujuan utama penelitian



ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, pemahaman materi, dan kemampuan berbahasa Inggris dasar siswa melalui pendekatan inovatif ini.

I Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi dan minat belajar siswa setelah penerapan metode belajar sambil bermain dengan pendekatan berbahasa Inggris. Sebelum intervensi, observasi awal mengindikasikan bahwa beberapa siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang menunjukkan inisiatif dalam pembelajaran konvensional. Namun, setelah penerapan siklus-siklus PTK, terjadi perubahan positif yang mencolok. Berdasarkan data observasi, persentase siswa yang aktif berpartisipasi dalam setiap sesi pembelajaran meningkat secara konsisten dari Siklus 1 hingga siklus terakhir. Siswa-siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, ekspresi kegembiraan, dan keterlibatan aktif dalam berbagai permainan dan aktivitas berbahasa Inggris, seperti tebak kata (guessing games), bermain peran sederhana (simple role-play), dan bernyanyi lagu anak-anak berbahasa Inggris. Hal ini diperkuat oleh hasil kuesioner motivasi belajar yang menunjukkan peningkatan rata-rata skor motivasi siswa sebesar 75% dari kondisi awal. Peningkatan ini melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan (minimal 50%).

Fenomena ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan bermakna. Metode belajar sambil bermain, khususnya dalam konteks bahasa Inggris, menciptakan lingkungan yang non-intimidatif dan menyenangkan. Siswa tidak merasa tertekan untuk "belajar bahasa Inggris" secara formal, melainkan menikmati proses eksplorasi bahasa sebagai bagian dari permainan. Ini memicu motivasi intrinsik mereka, di mana keinginan untuk belajar berasal dari kesenangan internal, bukan paksaan eksternal. Umpan balik dari wawancara singkat dengan siswa juga mengonfirmasi bahwa mereka merasa "senang" dan "tidak bosan" saat belajar bahasa Inggris dengan cara ini, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan minat belajar.

II. Peningkatan Pemahaman Materi dan Kemampuan Berbahasa Inggris Dasar

Selain peningkatan motivasi, penelitian ini juga mengidentifikasi peningkatan dalam pemahaman materi dan kemampuan berbahasa Inggris dasar siswa. Meskipun fokus utama adalah motivasi, penggunaan bahasa Inggris sebagai medium instruksi dan interaksi dalam permainan secara otomatis memfasilitasi akuisisi bahasa. Tes sederhana yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi menunjukkan peningkatan skor rata-rata siswa dalam penguasaan kosakata dasar, pemahaman instruksi sederhana, dan kemampuan merespons dalam frasa bahasa Inggris yang relevan dengan konteks permainan. Misalnya, siswa menjadi lebih cepat dalam mengidentifikasi objek yang disebutkan dalam bahasa Inggris atau merespons instruksi seperti "stand up", "sit down", atau "touch your nose" dengan benar. Meskipun peningkatan ini mungkin belum pada tingkat kefasihan yang tinggi, ini menandakan fondasi yang kuat untuk pembelajaran bahasa Inggris selanjutnya.

Peningkatan ini dapat diatribusikan pada pembelajaran kontekstual yang terjadi selama permainan. Ketika kosakata atau frasa baru diperkenalkan dalam konteks permainan yang relevan dan berulang, siswa mampu mengasosiasikan kata-kata dengan tindakan atau objek nyata, sehingga mempermudah proses pemahaman dan retensi. Penggunaan visual (flashcards) dan auditori (lagu) dalam aktivitas bermain juga sangat membantu siswa dalam menginternalisasi informasi baru dalam bahasa Inggris.



III. Implikasi Praktis dan Kendala

Penerapan metode belajar sambil bermain dengan bahasa Inggris terbukti sangat efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan meningkatkan keterlibatan siswa di SD Negeri 060938. Implikasi praktis dari temuan ini adalah bahwa guru dapat mengintegrasikan lebih banyak elemen permainan dan aktivitas interaktif berbahasa Inggris dalam kurikulum mereka, tidak hanya untuk pelajaran bahasa Inggris tetapi juga sebagai sarana pengantar atau penguat untuk mata pelajaran lain. Pendekatan ini dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi tantangan motivasi belajar dan memperkenalkan bahasa asing sejak dini secara menyenangkan.

Namun, beberapa kendala juga teridentifikasi selama penelitian. Salah satunya adalah keterbatasan kosakata dan pemahaman bahasa Inggris awal siswa, yang pada awalnya memerlukan waktu bagi guru untuk menyesuaikan kecepatan dan kompleksitas instruksi. Selain itu, ketersediaan media dan alat peraga yang menarik dan relevan dengan permainan berbahasa Inggris juga menjadi tantangan yang perlu diatasi. Adaptasi materi ajar dan kreativitas guru dalam mengembangkan permainan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa sangat krusial. Beberapa siswa juga memerlukan dorongan dan bimbingan ekstra untuk merasa nyaman menggunakan bahasa Inggris di awal. Kendala ini berhasil diminimalisir melalui strategi pengulangan, penggunaan visual yang kaya, dan penciptaan atmosfer kelas yang mendukung kesalahan sebagai bagian dari proses belajar.

D. KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas di SD Negeri 060938 Medan menunjukkan bahwa metode belajar sambil bermain dengan bahasa Inggris sangat efektif dalam memotivasi siswa kelas I. Metode ini terbukti meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa, dengan kenaikan skor motivasi 75%. Selain itu, pendekatan ini juga meningkatkan pemahaman materi dan kemampuan dasar berbahasa Inggris siswa, terlihat dari peningkatan hasil tes sederhana, karena pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan menyenangkan. Meskipun ada tantangan awal, seperti kosakata terbatas, kendala ini berhasil diatasi melalui adaptasi pengajaran. Oleh karena itu, kami merekomendasikan metode ini sebagai strategi pedagogis yang potensial untuk direplikasi di sekolah dasar lain guna menumbuhkan motivasi belajar dan memperkenalkan bahasa asing secara efektif.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala kerendahan hati, Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi berharga dalam penyelesaian penelitian ini. Dukungan, bimbingan, dan bantuan yang tak ternilai dari berbagai individu dan institusi telah menjadi pilar utama keberhasilan studi ini. Kami sangat menghargai setiap bentuk dukungan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang luas bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan pengembangan di bidang pendidikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching*. Pearson Education Limited.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Pearson Education.
- Sukarni, S. (2016). "Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Metode Bermain pada Siswa Sekolah Dasar."
- Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 115-122.