



MEMBANGKITKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS ANAK-ANAK PANTI ASUHAN ST. LOUIS DE MONFORT-SIKUMANA MELALUI “GAMES AND SONGS”

Viktorius P. Feka¹, Darius Y. Nama², Christmas P. Ate³, Selfiana T.M. Ndapa Lawa⁴, Agnes M.D. Rafael⁵, Lanny I. D. Koroh⁶, Apriani S. Wonga⁷, Rubiah Y. B. Yusup⁸, Tiara A. Mansopu⁹, Jhon Enstein¹⁰, Roswita L. Nahak¹¹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Citra Bangsa, Kupang, NTT,

¹⁰Prodi Pendidikan Informatika, Universitas Citra Bangsa, Kupang, NTT

¹¹Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Citra Bangsa, Kupang, NTT

¹ viktoriuspf@gmail.com, ² dariusvonatannama@gmail.com, ³ chris.ate@gmail.com, ⁴ selfiananlawa2207@gmail.com, ⁵ rafaelagnesmariadian@gmail.com, ⁶ lannykoroh1717@gmail.com, ⁷ wonga.april1995@gmail.com, ⁸ rubiahlama@gmail.com, ⁹ tiaramansopu@gmail.com, ¹⁰ enstein_j17@yahoo.com, ¹¹ roswitaliobanahak@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat (abdimas) ini adalah untuk membangkitkan motivasi belajar bahasa Inggris anak-anak Panti Asuhan St. Louis de Monfort-Sikumana. Pembangkitan motivasi belajar bahasa Inggris ini ditempuh melalui games and songs atau permainan dan lagu. Metode yang digunakan pada kegiatan abdimas ini adalah permainan, lagu, dan demonstrasi. Terdapat tiga tahap dalam kegiatan ini, yakni persiapan, pelaksanaan, dan penyusunan laporan. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih antusias dalam belajar bahasa Inggris lewat games and songs. Bahkan, anak-anak juga bisa dengan mudah menguasai kosakata baru, memiliki ketrampilan berbahasa dan pengucapan yang baik, serta cukup mahir menguasai tata bahasa Inggris.

Kata Kunci : motivasi belajar, bahasa Inggris, games and songs

Abstract

This community service activity aims to foster motivation for learning the English language among the children of St. Louis de Monfort-Sikumana Orphanage. This is achieved through the use of games and songs as a means of stimulation. The methods employed in this community service activity include games, songs, and demonstrations. The activity consists of three stages: preparation, implementation, and report preparation. The results of this activity indicate that the children are more enthusiastic about learning English through games and songs. Moreover, they can easily acquire new vocabulary, possess language skills and good pronunciation, and are proficient in mastering English grammar.

Keywords: learning motivation, English, games and songs

PENDAHULUAN

Pada umumnya, ada anggapan bahwa belajar bahasa Inggris sangat membosankan, bahkan bahasa Inggris dianggap sulit. Akibatnya, tidak begitu banyak orang yang ingin belajar bahasa Inggris. Tak jarang pula, bahasa Inggris dicap sebagai momok dalam berbagai tes kemampuan bahasa Inggris. Pelajaran bahasa Inggris, malah, kerap dihindari, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan perguruan tinggi.

Padahal, dalam kenyataannya tidak demikian. Belajar bahasa Inggris sesungguhnya tidak begitu terasa sulit atau membosankan. Yang terasa sulit dan membosankan hanyalah terletak pada metode pembelajaran bahasa Inggris yang monoton, misalnya hanya menggunakan metode ceramah. Ini tentunya akan membuat anak-anak merasa bosan dan sulit dalam memahami materi yang diajarkan. Motivasi belajar pun menjadi ciut.

Karena itu, inovasi pembelajaran mesti dilakukan, seperti melalui penggunaan metode pembelajaran bahasa Inggris yang beragam. Salah satunya adalah penggunaan games (permainan) dan songs (lagu). Metode ini diyakini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Kombinasi antara permainan yang interaktif dan irama lagu dapat merangsang otak, memudahkan penerimaan kosakata, dan meningkatkan keterampilan berbicara.

Bahasa Inggris, sebagai bahasa internasional, seringkali dihadapi dengan tantangan dalam metode pembelajarannya. Terlepas dari pendekatan formal, penggunaan games and songs atau permainan dan lagu diyakini bisa menjadi metode yang efektif dan menyenangkan untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris, serta untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris pada berbagai tingkat pembelajaran.

Sebab, penggunaan permainan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris memiliki beberapa keuntungan. Pertama, permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, seperti yang disorot oleh Solori dan Hastuti (2021) sebagaimana dikutip Rochmawan (2023) dalam artikelnya bertajuk “Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini: Studi Literatur”. Dengan daya tarik elemen permainan, anak-anak menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Kedua, permainan memfasilitasi

interaksi sosial di antara siswa. Melalui permainan, siswa dapat berkolaborasi, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama, yang berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan kerja tim (Kusumawati, 2017). Ketiga, keuntungan lainnya adalah permainan dapat membantu memperluas pemahaman kosakata dan tata bahasa bahasa Inggris. Dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif, anak-anak dapat mengeksplorasi kosakata baru, memahami struktur tata bahasa, dan meningkatkan keterampilan berbahasa (Roswati, 2020).

Pada sisi lain, lagu pun menjadi sarana yang efektif untuk melibatkan siswa dalam pengalaman belajar bahasa Inggris yang menyenangkan. Lirik lagu menyajikan aspek linguistik yang autentik dan dapat membantu siswa memahami pengucapan, intonasi, dan kosakata dalam konteks yang berarti. Memilih lagu-lagu dengan lirik yang jelas dan terstruktur membantu membangun pemahaman tata bahasa, sambil tetap membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Itulah sebabnya, para pengabdian melakukan kegiatan pengabdian kepada anak-anak Panti Asuhan St. Louis de Monfort-Sikumana dengan mengajarkan bahasa Inggris yang menyenangkan melalui games and songs. Ini dilakukan untuk menggairahkan semangat anak-anak dalam belajar bahasa Inggris.

2. METODE ABDIMAS

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat (abdimas) di Panti Asuhan St. Louis de Monfort-Sikumana ini adalah metode permainan, lagu, dan demonstrasi. Ada beberapa tahapan yang dilakukan sebelum kegiatan pengabdian ini dilakukan di antaranya persiapan, pelaksanaan, dan penyusunan laporan. Pertama, tahap persiapan. Pada tahap persiapan, para pengabdian melakukan observasi awal ke Panti Asuhan Louis de Monfort-Sikumana. Lalu, para pengabdian mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dialami mengenai motivasi atau semangat belajar bahasa Inggris, seperti keengganan anak-anak dalam belajar bahasa Inggris, metode mengajar yang monoton serta keterbatasan fasilitas pembelajaran. Kedua, tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan, para pengabdian melakukan bimbingan belajar bahasa Inggris melalui lagu dan permainan. Pada tahap ini, anak-anak terlebih dahulu diperkenalkan dengan beragam lagu dan permainan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pada sesi pertama dengan menggunakan lagu, yakni anak-anak diajak menyanyikan lagu anak-anak dalam bahasa Inggris yang familiar serta mudah dikuasai. Pada sesi kedua, anak-anak dibagi dalam kelompok, lalu mendemonstrasikan permainan yang telah diperkenalkan sebelumnya. Selanjutnya, dari lagu dan permainan itu, anak-anak diminta mencatat dan mencari tahu arti dari berbagai kosakata, mengucapkan kosakata sesuai dengan pelafalannya, serta mengidentifikasi jenis-jenis tenses (aturan bahasa Inggris). Ketiga, tahap penyusunan laporan. Pada tahap ini, para pengabdian menyusun laporan dan membuat artikel untuk dipublikasikan di jurnal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (ipteks) saat ini sangat menuntut penguasaan terhadap bahasa Inggris. Ini karena bahasa Inggris selain memegang peran sebagai bahasa internasional, juga sebagai bahasa ipteks. Karena itu, bahasa Inggris kerap disebut memiliki peran sentral dalam dunia internasional, terutama di era global dan teknologi saat ini. Dengan memiliki kompetensi dan keterampilan dalam menggunakan bahasa Inggris, seseorang akan memiliki kesempatan untuk mengakses dunia informasi dan teknologi (Larasaty, dkk, 2022).

Terdorong oleh hal ini, para pengabdian melakukan bimbingan bahasa Inggris kepada anak-anak Panti Asuhan St. Louis de Monfort-Sikumana melalui games and songs. Para pengabdian terdiri dari dosen dan mahasiswa yang berasal dari Program Studi Pendidikan bahasa Inggris, Program Studi Pendidikan Informatika, dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Citra Bangsa. Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 18 Desember 2023.

Pada kegiatan dimaksud, pembelajaran bahasa Inggris melalui games and songs diterapkan karena dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Games and songs tidak hanya menyajikan pembelajaran dalam bentuk yang lebih santai, tapi juga memicu motivasi intrinsik siswa untuk terlibat aktif.

Hal ini terbukti ketika permainan seperti teka-teki untuk menebak benda-benda yang diperlihatkan kepada anak-anak, mereka mampu menyebutkan benda-benda tersebut dalam bahasa Inggris. Dalam permainan scrabble pun, anak-anak bersemangat dalam belajar kosakata. Permainan jenis ini membantu anak-anak untuk memperluas kosakata mereka secara interaktif, sambil bersenang-senang dalam suasana yang kompetitif.



Gambar 1. Anak-anak diarahkan untuk bergabung dalam kelompok

Pembelajaran kosakata dilakukan karena kosakata merupakan bagian dari kecakapan berbahasa dan menjadi dasar bagaimana siswa belajar mendengar, berbicara, membaca dan menulis (Richards & Renandya, 2002, dalam Hariati, 2022). Selaras dengan pendapat ini, Muninjin (2008) juga berpendapat bahwa kosakata dibutuhkan untuk memahami arti dari kata dan membantu untuk menginterpretasi kata tersebut.

Ada pun permainan lain yang diberikan kepada anak-anak, yakni Word Bingo dan Language Memory. Pada sesi Word Bingo, anak-anak diminta mengganti angka dalam bingo dengan kata-kata bahasa Inggris. Para fasilitator pun memberikan definisi dan menggunakan kata-kata dalam kalimat, dan menuntun siswa mencari kata yang sesuai di kartu bingo mereka. Alhasil, permainan jenis ini membuat anak-anak merasa senang dan mendapat kosakata baru yang banyak.

Sedangkan, pada sesi Language Memory, permainan ini dilakukan dengan menggunakan pasangan kartu kata-kata dan gambar. Pada sesi ini, para fasilitator memperlihatkan kartu kata dan gambar kepada anak-anak, lalu siswa diarahkan untuk mencocokkan kartu dengan kata yang benar, serta melatih koneksi antara gambar dan kosakata.

Selain itu, terdapat juga Role-Playing Games (RPG). Permainan ini dilakukan lewat simulasi situasi nyata dalam bahasa Inggris melalui permainan peran, sehingga dapat membantu anak-anak merasa lebih percaya diri dalam berbicara dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi mereka. Pada sesi permainan ini, anak-anak antusias dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris, bahkan berjuang keras untuk menemukan kosakata bahasa Inggris yang cocok, serta menemukan pelafalan yang tepat dari kosakata yang diperoleh.

Di samping games (permainan), pembelajaran bahasa Inggris melalui songs (lagu) juga dilakukan. Metode ini dilakukan lewat Lyric Fill-in, Karaoke Learning, Vocabulary Jingles, Story Songs.

1) Lyric Fill-in

Pada sesi ini, para fasilitator memilih lagu dengan lirik yang sesuai dengan tingkat kemampuan bahasa Inggris anak-anak, kemudian mereka diberikan teks dengan beberapa kata yang dihapus. Setelah itu,

siswa diminta untuk melengkapi kata-kata yang hilang sambil mendengarkan lagu. Pada awalnya, anak-anak merasa kesulitan, tapi setelah beberapa kali mendengar, mereka mampu mengisi kata yang dihilangkan dari lagu yang diperdengarkan.

2) Karaoke Learning

Para fasilitator menggunakan karaoke untuk lagu berbahasa Inggris yang disesuaikan dengan minat anak-anak. Teknik ini memungkinkan siswa melihat dan mendengarkan teks sambil menyanyikan lagu. Hasilnya, teknik ini membantu meningkatkan pemahaman melodi, intonasi, kosakata, serta kemampuan pengucapan anak-anak.

3) Vocabulary Jingles

Pada bagian ini, para fasilitator membuat jingle atau lagu pendek untuk mengajarkan kosakata baru kepada anak-anak. Teknik ini ternyata dapat membantu siswa mengingat kata-kata dengan lebih mudah. Rima dan melodi dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah diingat.

4) Story Songs

Teknik ini ditempuh dengan memilih lagu yang mengisahkan suatu kejadian atau kehidupan seseorang. Setelah mendengarkan lagu, siswa diminta berdiskusi tentang isi cerita, mempraktikkan kosakata, dan bahkan membuat presentasi atau drama berdasarkan lagu tersebut. Teknik ini juga membuat anak-anak memiliki kecakapan menyimak, berbicara, membaca, menulis, bahkan dapat memahami tata bahasa bahasa Inggris.



Gambar 2. Foto bersama setelah kegiatan abdimas

Jadi, dengan mengintegrasikan games and songs dalam pembelajaran bahasa Inggris, anak-anak dapat meningkatkan keterampilan berbahasa mereka sambil menikmati proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Kombinasi antara permainan yang mendidik dan irama lagu dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan memotivasi. Keunggulan utama dari metode ini adalah penggabungan aspek formal dan informal dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan, tetapi juga terpapar pada bahasa Inggris dalam konteks kehidupan sehari-hari. Ini menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan mendukung pemahaman bahasa Inggris sebagai alat komunikasi yang hidup.

4. KESIMPULAN

Penggunaan games and songs dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat membangkitkan motivasi belajar anak-anak dan memberikan pendekatan yang dinamis dan menyenangkan. Melalui games (permainan), siswa dapat memperkuat keterampilan berbahasa Inggris mereka dengan cara yang lebih santai, sementara songs (lagu) memfasilitasi pemahaman bahasa secara lebih menyeluruh. Gabungan antara kegiatan formal dan informal menciptakan lingkungan belajar yang kaya dan mendalam, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris, tapi juga merangsang minat siswa terhadap pembelajaran bahasa asing.

Pembelajaran bahasa Inggris melalui games and songs memungkinkan anak-anak secepatnya menguasai kosakata, memiliki keterampilan berbahasa yang mumpuni (berbicara, menyimak, membaca, dan menulis), memiliki kemampuan pengucapan yang baik, serta memahami tata bahasa bahasa Inggris secara baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Hariati, P. (2022). Pelatihan pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode sing a song dan games bagi guru sd negeri 066654 medan. *Abdimas mandiri-Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 47-50.
- [2]. Kusumawati, A. (2017). Peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif pada anak kelompok b di tk aba plosokerep bunder patuk Gunungkidul. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 6(6).
- [3]. Larasaty, G., Anggrarini, N., & Efendi, N. (2022). Fun English” sebagai Kegiatan dalam Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar di Indramayu. *Room of Civil Society Development*, 1 (2), 96–102.
- [4]. Munjin, M. (2008). Puisi Sebagai Metode Alternatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Insan*, 13(3), 493-505
- [5]. Roswati, E. (2020). Meningkatkan kosakata anak usia dini melalui permainan Chinese whispers. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 32-36.
- [6]. Sopya, I. V. (2018). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Lagu Pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 1 (1), 1.