

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS
MELALUI PERMAINAN “CHARADES”
PADA SISWA KELAS 5 SDN 3 TEMBUKU, BANGLI
DI ERA NORMAL BARU**

**Ni Putu Yeni Yuliantari¹, Putu Cita Ayu², Putu Nuniek Hutnaleontina³,
Ni Made Wisni Arie Pramuki⁴, Ni Putu Ayu Kusumawati⁵**

**Fakultas Ekonomi Bisnis dan Pariwisata Universitas Hindu Indonesia
Email: yeni.yuliantari@unhi.ac.id**

ABSTRACT

The lack of facilities (such as smartphone or internet signal) and parental assistance during the learning process from home made it difficult for subject materials to be conveyed properly, especially in English lessons. This can be decreased the students' interest and ability in that lesson and continued to face-to-face (offline) meetings. If this happens in the beginning stage, then the students will have difficulty in following the next stages. In order to increase the students' interest and motivation in learning English, this community service is held. Through the games "Charades", students can learn English using their physical language and verbal language. Students can also move actively so that their friends are able to guess the hidden words. The results of this community service activity is it can increase the interest and motivations of 5th grader at SDN 3 Tembuku, Bangli in learning English and they also understand the materials given.

Keywords: *English lesson, charades games, students' motivation*

1. Pendahuluan

Sejak tanggal 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/ jarak jauh. Maka dari itu, seluruh jenjang pendidikan di Tanah Air bertransformasi ke media daring (online) demi mengurangi jumlah penularan virus covid – 19 atau Coronavirus Diseases-19 yang semakin bertambah. Proses pembelajaran di saat pandemi ini juga sangat memerlukan bantuan teknologi misalnya smartphone dan internet. Perubahan proses

pembelajaran yang secara tiba – tiba ini tentu tidaklah mudah bagi sekolah – sekolah yang berada di desa. Contohnya di Desa Tembuku, Bangli.

Menurut pernyataan beberapa orang tua siswa, mereka banyak terkendala pada penyediaan fasilitas belajar yaitu smartphone dan sinyal internet. Tidak banyak orang tua murid yang mampu membeli smartphone untuk proses belajar mengajar di saat pandemi Covid- 19. Melihat kesulitan yang dihadapi oleh beberapa orang tua murid, Kepala Sekolah Dasar Negeri 3 Tembuku memberi solusi yaitu pengambilan tugas di sekolah kemudian di kerjakan di rumah dan di berikan kembali ke sekolah pada hari yang ditentukan demi menghindari adanya kerumunan.

Kini, setelah lebih dari satu tahun berjuang melawan virus covid- 19 dengan menerapkan protokol kesehatan yaitu mencuci tangan, memakai masker, menjaga jarak, menjauhi kerumunan dan mengurangi mobilitas serta membentuk kekebalan kelompok melalui pemberian vaksin Covid- 19, kini saatnya kita menghadapi era normal baru. Perlahan – lahan sekolah mulai dibuka dan tentunya dengan protokol kesehatan yang ketat. Begitupula dengan SDN 3 Tembuku, Bangli, proses belajar mengajar dapat dilakukan di sekolah. Ini merupakan angin segar bagi guru, siswa maupun orang tua mereka, kerena tidak semua orang tua dapat mendampingi anaknya belajar dari rumah. Dan tentunya kebanyakan siswa – siswa juga sudah jenuh dengan keadaan saat belajar dari rumah. Guru – gurupun susah untuk mengeksplor ide – ide kreatif mereka dalam penyampaian materi pelajaran dikarenakan terhalang oleh fasilitas belajar (smartphone), yang tidak semua siswa memilikinya.

Setelah melakukan observasi di SDN 3 Tembuku, Bangli, kesulitan yang banyak dihadapi yaitu kurangnya motivasi mereka dalam belajar Bahasa Inggris. Mereka merasa takut dan sulit mengerti dengan bahasa yang disampaikan. Pembelajaran Bahasa Inggris untuk tingkat sekolah dasar bukanlah hal yang mudah bagi tenaga pengajar. Penyampaian materi pelajaran haruslah efektif agar tujuan materi dapat tersampaikan dengan baik demikian juga dengan proses

belajar mengajar haruslah menyenangkan agar murid tidak merasa takut maupun bosan saat belajar Bahasa Inggris. Untuk membuat pelajaran lebih menarik dan menyenangkan, seorang guru perlu mengetahui minat dari murid – muridnya, menggunakan berbagai aktivitas serta menambahkan sedikit humor dalam proses belajar mengajar agar murid – murid lebih santai saat menerima pelajaran. Menurut Brown (2001) dalam proses pembelajaran panca indra siswa perlu dirangsang. Oleh karena itu guru dapat mempertimbangkan menggunakan aktivitas fisik seperti bermain game, bermain peran atau menggunakan alatbantu sensorik.

Berdasarkan permasalahan – permasalahan yang dihadapi oleh mitra, tim Pengabdian Kepada Masyarakat Univesitas Hindu Indonesia (UNHI) tergerak untuk membantu meningkatkan minat siswa – siswi kelas 5 di SDN 3 Tembuku, Bangli dalam belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan permainan “*charades*”. Permainan “*charades*” merupakan jenis permainan dimana kata – kata diwakili dalam pantonim sehingga lebih menggunakan bahasa fisik daripada bahasa verbal. Bahasa fisik seperti pantonim atau gerak tubuh dapat meningkatkan komunikasi, pemahaman dan partisipasi siswa. Karena masih dalam tingkat pemula, menurut Harmer (2002) guru sebaiknya lebih sering menjelaskan dan latihan. Jadi dengan menggunakan permainan *charades*, diharapkan dapat memudahkan siswa untuk memahami pelajaran sekaligus meningkatkan semangat mereka belajar Bahasa Inggris karena mereka dapat belajar sambil bermain.

Metode Pemecahan Masalah

Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SDN 3 Tembuku, Kabupaten Bangli. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu untuk meningkatkan motivasi siswa – siswi dalam belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan permainan *charades*. Dalam kegiatan pengabdian ini melibatkan siswa – siswi kelas 5 SDN 3 Tembuku, Bangli yang berjumlah 16 anak. Pengabdian ini terbagi menjadi beberapa tahapan untuk memecahkan masalah yang ada, yaitu:

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan langkah pertama dalam pengabdian ini karena akan menjadi acuan dalam pelaksanaannya. Pada tahap perencanaan ini dimulai dengan melakukan kerja sama dengan mitra, kemudian pengamatan kegiatan mengajar untuk mengetahui minat siswa – siswi di kelas, serta wawancara singkat untuk menentukan fokus permasalahan serta memberi solusi yang tepat.

2. Pelaksanaan

Kegiatan pada tahap ini dilaksanakan dengan mengajarkan siswa siswi kata kerja “*verb*” dalam bahasa Inggris dengan menggunakan permainan tebak – tebakan/ *charades*. Dengan cara ini diharapkan siswa – siswi lebih bersemangat dan lebih memahami pelajaran bahasa Inggris.

3. Evaluasi

Evaluasi diadakan setelah siswa – siswi memahami pelajaran mengenai kata kerja “*verb*” dalam bahasa Inggris. Proses ini didasarkan pada keaktifan pada saat kegiatan berlangsung dan respon setelah mendapatkan pelajaran bahasa Inggris melalui permainan “*charades*”. Diharapkan siswa – siswi mampu mengemukakan kembali kata – kata kerja / *verb* yang telah dipelajari sebelumnya.

2. Hasil Dan Pembahasan

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 2 Oktober 2021 di SDN 3 Tembuku, Bangli selama 1 hari. Tim Pengabdian kepada Masyarakat Univesitas Hindu Indonesia (UNHI) menggunakan waktu sebaik mungkin agar tujuan dari kegiatan ini dapat memberi hasil yang maksimal kepada mitra. Tahap awal dari kegiatan ini diawali dengan perkenalan diri menggunakan Bahasa Inggris kepada siswa – siswi dan kemudian mereka juga memperkenalkan diri menggunakan Bahasa Inggris. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pelajaran Bahasa Inggris yang telah mereka dapatkan di sekolah.

Gambar 1. Proses Perkenalan Diri Dengan Menggunakan Bahasa Inggris.



Tahap selanjutnya, dikarenakan banyak siswa – siswi yang malu dalam berbicara dan sedikit kosa kata Bahasa Inggris yang mereka pahami, maka tim pengabdian memulai dengan kata – kata yang sederhana. Dengan menggunakan permainan “*charades*”, siswa – siswi diminta membuat 4 kelompok berjumlah 4 orang dikarenakan jumlah mereka 16 orang. Permainan berkelompok sebaiknya berjumlah kurang dari 5 anggota dan menggunakan konsep yang sederhana sehingga siswa fokus pada aturan bermain (Sugar and Sugar, 2002). Setelah pembentukan kelompok, 1 siswa di setiap kelompok maju ke depan kelas untuk melakukan gerakan sesuai dengan kata – kata yang diberikan tanpa mengeluarkan suara. Kata – kata yang dijadikan bahan permainan saat itu yaitu kata kerja/ *verbs* seperti memasak (*cooking*), membaca (*reading*), dan lain – lain. Saat 1 anggota dari suatu kelompok maju dan memberi gerakan yang sesuai dengan kata yang diberikan, maka anggota lain dari kelompok tersebut diperkenankan menjawabnya. Jika kelompok tersebut tidak dapat menjawab, maka kelompok selanjutnya diberi kesempatan untuk menjawab.



Gambar 2. Melakukan Permainan “Charades” Dimana Satu Siswa Ke Depan Dan Memperagakan Kata Yang Diberikan Dan Siswa Lainnya Menebak Kata Tersebut.

Siswa dan siswi sangat bersemangat saat mencoba menebak gerakan yang diberikan oleh teman mereka. Adakalanya mereka tidak mengetahui jawaban dari kata yang berbahasa Inggris, sehingga mereka menjawab dalam bahasa Indonesia. Sese kali mereka juga salah dalam pengucapan suatu kata sehingga tim mengoreksi dan mengucapkannya bersama – sama. Untuk memperdalam pemahaman mereka dalam pelajaran Bahasa Inggris, maka semua kata kerja/ *verbs* yang diberikan ditulis di papan tulis beserta arti Bahasa Indonesianya. Kemudian mereka mencatat dibuku tulis dan melafalkan sebanyak tiga kali.



Gambar 3. Antusias Siswa – Siswi Dalam Menebak Gerakan Dalam Permainan “Charades”

Setelah berhasil menebak semua kata – kata kerja/ *verbs* dalam permainan *charades*, siswa – siswi secara bergiliran membuat satu kalimat sederhana menggunakan kata kerja/ verb yang sudah diajarkan. Misalnya *I drink milk*. Menurut *Sugar and Sugar* (2002) permainan dapat memotivasi mereka untuk berinteraksi dengan topik yang akan dipelajari dan mendorong mereka untuk menunjukkan pemahaman mereka mengenai topik tersebut. Permainan juga dapat melatih keterampilan sosial komunikasi, kolaborasi dan mengikuti instruksi.



Gambar 4. Pemberian Hadiah Kepada Kelompok Yang Berhasil Menebak Kata Dengan Benar Terbanyak.

Diakhir kegiatan, dilakukan penguatan dengan mengulang permainan charades secara cepat yang dilakukan oleh tim. Bagi yang berhasil menebaknya akan mendapat kenang – kenangan berupa alat tulis. Pemberian hadiah tersebut membuat mereka bertambah semangat dalam menebak kata yang dimaksud dari gerakan yang ditunjukkan. Kini mereka merasa lebih bersemangat dalam belajar Bahasa Inggris karena tidak seseram dipikiran mereka.



Gambar 5. Pemberian Alat Tulis Untuk Siswa-Siswi Kelas 5 SDN 3 Tembuku, Bangli

3. Penutup

Kegiatan PKM pengajaran Bahasa Inggris bagi siswa – siswi tingkat dasar pada SDN 3 Tembuku Bangli memberi dampak positif bagi pihak – pihak yang terlibat. Kegiatan ini memberi semangat baru bagi siswa – siswi yang dalam masa peralihan dari belajar daring ke pembelajaran tatap muka. Pelajaran Bahasa Inggris yang dianggap cukup sulit pun dapat menjadi lebih menarik ketika menggunakan permainan saat proses pembelajarannya. Materi pelajaran yang diberikan dapat dikuasai dengan baik oleh mereka dikarenakan proses penyampaian yang menyenangkan dan interaktif.

Pelaksanaan kegiatan PKM di SDN 3 Tembuku, Bangli diharapkan dapat berlanjut dikarenakan potensi – potensi yang dimiliki oleh siswa dan siswi.

Kekurangan tenaga pengajar menjadi salah satu alasan ketidaksiapan pengajaran bahasa Inggris yang sesuai dengan tingkat siswa. Terkadang satu guru dapat mengajar di dua kelas sehingga fokus pengajaran guru tersebut terpecah.

Ucapan Terima Kasih

Pertama, tim Pengabdian Kepada Masyarakat ingin mengucapkan terima kasih kepada Rektor dan LPPM Universitas Hindu Indonesia dan juga mahasiswa – mahasiswa peserta KKN kelompok 54 terutama yang berlokasi di Desa Tembuku, Bangli. Kemudian tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SDN 3 Tembuku, Bangli atas ijin yang telah diberikan sehingga kegiatan pengabdian ini berlangsung dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H. Douglas. 2001. *Teaching by Principles (An interactive Approach to Language Pedagogy)*. New York: Pearson Education.
- Harmer. 2002. *How to teach Vocabulary*. Edinburgh: Pearson Education Limited.
- Sugar, Steve and Kim Kostoroski Sugar. 2002. *Primary Games: Experiential Learning Activities for Teaching Children K-8*. San Francisco, CA: John Wiley & Sons, Inc.