



Metode Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Pendidikan Sekolah Dasar

(Judul harus jelas dan informatif menggambarkan isi utama bahasan penelitian)

Yulita Tawaluyan¹, Febriane Ramsche², Maya Munaiseche³

Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Manado^{1,2,3}

E-mail: yulitatawaluyan@gmail.com

Abstrak

Kemampuan berbahasa Inggris pada anak sekolah dasar pada umumnya diperoleh dari melakukan gerak dan lagu seperti: mencontoh, meniru gerak dan bunyi seperti pada beberapa media seperti youtube dan aplikasi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui motivasi belajar Bahasa Inggris pada Pendidikan dasar di SD Inpres Kaiwatu dengan model pembelajaran Interaktif. Permasalahan yang dihadapi terhadap pembelajaran Bahasa Inggris adalah rendahnya motivasi belajar sehingga dibutuhkan model interaktif melalui aplikasi, untuk membantu ketuntasan dalam belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode pengumpulan data melalui kuisioner, dan wawancara ke narasumber. Data penelitian selanjutnya dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris disekolah SD Inpres Kaiwatu sesuai kurikulum adalah belajar tuntas sesuai kemampuan dasar mengeja kata, suku kata untuk meningkatkan keterampilan dan menumbuhkan motivasi serta minat berbahasa Inggris. Sehingga model pembelajaran interaktif sangat sesuai dengan kemampuan dasar murid untuk menumbuhkan motivasi belajar.

Kata Kunci : Motivasi, Pembelajaran, Interaktif, Bahasa Inggris

Kata kunci: Metode, Pembelajaran, Interaktif, Bahasa Inggris

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar pada umumnya selalu diawali dengan menggunakan gerak tiruan dan gerakan isyarat (using mime and gesture), dengan menjadi model berbahasa (as a language model). Guru selalu menunjukkan cara dan style dalam berbagai umpan balik seperti bernyanyi sambil menggerakkan anggota tubuh sehingga anak akan meniru gerak dan suara yang dilakukan seorang guru. Hal ini yang paling sering dilakukan oleh seorang guru ketika melakukan pembelajaran Bahasa Inggris. Pemberlakuan metode ini dulu sangat disukai anak-anak, namun seiring berjalannya waktu, dengan munculnya teknologi pembelajaran menggunakan media seperti televisi, handphone, live di youtube semakin terbuka anak-anak mulai menyukai hal-hal yang baru dan inovasi ⁽¹⁾. Guru seharusnya memahami perkembangan pembelajaran Bahasa terkait berbagai metode dan efisien dalam pembelajaran Bahasa ⁽²⁾.

Penerapan pembelajaran bahasa Inggris di SD kota Manado, dan lebih khusus di SD INpres Kaiwatu ini kurang maksimal, adanya ketidakseragaman antar sekolah atau guru karena memiliki pola masing-masing. Ada yang dimulai dengan kelas 1 ada yang dimulai pada saat kelas 4. Begitu pula dengan guru yang mengajar rata-rata tidak memiliki latar belakang Pendidikan Bahasa Inggris. SD Inpres Kaiwatu tidak memiliki guru Bahasa Inggris yang sesuai bidangnya. Selama ini, hanya mengandalkan guru kelas atau walikelas dalam melakukan pembelajaran. Begitu juga

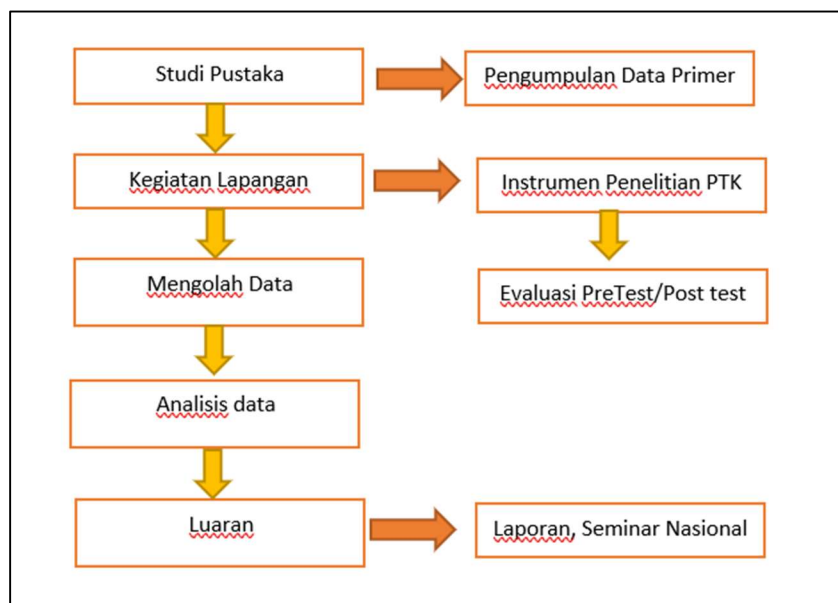
dalam pelaksanaan kurikulum yang berjalan Pelajaran Bahasa Inggris dijadikan sebagai mata pelajaran muatan lokal. Jadi berdasarkan hal tersebut kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di SD Inpres Kaiwatu tidak terlaksana dengan baik. Hal ini juga yang menjadi permasalahan umum yang ditemui pada beberapa sekolah dasar di kota manado. Motivasi belajar anak rendah disebabkan oleh guru yang tidak peka terhadap kemajuan teknologi⁽³⁾. Pembelajaran dianggap kurang menyenangkan, dan kurang interaktif⁽⁴⁾

Adapun usaha usaha yang dilakukan dalam riset kreatifitas mahasiswa ini adalah melakukan analisis faktor faktor yang mempengaruhi motivasi belajar anak. Berdasarkan analisis Pentingnya penelitian ini dilakukan sebagai pengalaman dibidang riset kemahasiswaan berkolaborasi dengan dosen bidang Bahasa Inggris, serta pengalaman dalam melakukan merdeka belajar kampus merdeka sesuai yang dicanangkan oleh kementerian Pendidikan, dan kebudayaan melalui politeknik Negeri Manado. Untuk mengetahui pengaruh teknologi terhadap motivasi belajar siswa. Dengan adanya teknologi dan internet mulai terjadi perubahan, dan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar ini.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan di Sekolah Dasar Inpres Kaiwatu Kairagi Dua Kota Manado. Menggunakan metode kualitatif⁽⁵⁾ yang difokuskan pada pengamatan terhadap perilaku siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif. Tahapan metode penelitian yang dilakukan sebagai berikut

Tabel 1 Tahapan Metode penelitian



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas/wali kelas IV, diperoleh data rendahnya keinginan siswa untuk belajar, materi sulit di mengerti tetapi dengan adanya aplikasi melalui penggunaan internet dan adanya gadget beberapa aplikasi pembelajaran terkait berbahasa Inggris sangat menumbuhkan motivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih senang

dengan model interaktif yang ada dalam aplikasi yang bebas ditonton seperti youtube berbahasa Inggris. Kemampuan dalam mengucapkan Bahasa Inggris lebih mudah dengan berbagai aplikasi pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas di SD Negeri Inpres Kaiwatu sebenarnya sudah memiliki tingkat motivasi belajar yang baik, berkembang secara optimal. Hal tersebut dikarenakan siswa sedang berproses mengembangkan motivasi belajar yang ada didalam dirinya, seperti adanya dorongan dan kebutuhan belajar menggunakan model pembelajaran interaktif. Kemampuan anak Perempuan lebih menguasai pembelajaran interaktif daripada anak laki laki.

Responden terpilih dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan gender: laki-laki dan perempuan. Untuk memahami secara jelas rasio jenis kelamin, silakan lihat tabel berikut:

Tabel 2 Jumlah Responden Berdasarkan Gender

Gender	Jumlah	Persentase
Laki-laki	20	35%
Perempuan	28	65%
Total	48	100%

(Sumber: Data SD Negeri Inpres Kaiwatu 2021)

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa proporsi responden tertinggi berdasarkan jenis kelamin adalah perempuan, yaitu sebanyak 28 responden atau 66% dari total responden terpilih.

Responden laki-laki berjumlah 20 orang atau 48 dari total responden.

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa responden terbanyak berdasarkan jenis kelamin adalah perempuan, yaitu sebanyak 28 responden, atau 66 dari total responden terpilih.

Responden laki-laki berjumlah 20 orang atau 48 dari total responden

Tabel 3 Pertanyaan Kuisioner

No	Aspek	Indikator	Pernyataan
1.	Motivasi Intrinsik	Tertdorong untuk Belajar.	Adanya kebutuhan akan dorongan dan pembelajaran. Saya ingin membaca catatan kelas yang saya buat lagi. Saya sering bertanya pada kelas karena penasaran dengan apa yang dijelaskan guru di kelas.
2.	Motivasi Ekstrinsik	Menarik dan terarah	Pembelajaran melibatkan kegiatan yang menarik. Saya suka belajar menggunakan video pembelajaran



Gambar 1: Hasil dan pembahasan

Tingkat Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa Kelas IV SD Negeri Inpres Kaiwatu mempunyai motivasi belajar yang tinggi jika:



Gambar 2. Motivasi Belajar siswa SD Kaiwatu

5. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas empat SD Negeri Inpres Kaiwatu adalah baik. Hal ini terlihat dari hasil klasifikasi yang menunjukkan bahwa 82.3% siswa kelas empat mempunyai motivasi belajar terhadap model pembelajaran interaktif, yang sangat sering dilakukan ketika guru memberikan reward seperti pujian maka motivasi belajar siswa meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada pihak – pihak yang sudah sudah memberi dukungan dan membantu terlaksananya penelitian ini, kami/penulis sampaikan banyak terima kasih, kepada Politeknik Negeri Manado yang sudah menbiayai pelaksanaan penelitian melalui skim Penelitian Kreatifitas Mahasiswa. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua yang turut berkontribusi dalam penulisan artikel ini termasuk lembaga yang memberikan pendanaan.

DAFTAR PUSTAKA

- 1) Mia Rosmiati (2019) Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. Jurnal Komputer dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika. Vol XX1 No.2.
- 2) Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.
- 3) Didi Kurniadinata (2014) Makalah Seminar Workshop Pengajaran Bahasa Inggris Interaktif. STKIP Situs Banten Arum Kusuma Wardani,dkk. (2014). Pengembangan Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Java JDK 1.7 Prosiding Seminar Ilmiah Nasional Komputer Komputer dan Sistem Intelijen Universitas Gunadarma
- 4) Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. Jurnal Teknik Komputer, II (1), 116–121. Pressman, R. S. (2010). Rekayasa Perangkat Lunakbuku Satu, Pendekatan Praktisi (Edisi 7). Yogyakarta:
- 5) Andi. Sugiyono. (2013). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta. Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta. Wijayanto, R. (2014). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 2 Pada Mi Nurul Falah Ciater. Jurnal Evolusi, Ii(1), 1–11
- 6) Pressman, R. S. (2010). Rekayasa Perangkat Lunak-Buku Satu, Pendekatan Praktisi (Edisi 7). Yogyakarta: Andi.
- 7) Wijayanto, R. (2014). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 2 Pada Mi Nurul Falah Ciater. Jurnal Evolusi, Ii(1), 1–11.