



English Adventure: Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Sekolah Dasar di Desa Botubarani

Reza Dwi Julianto Mohama
Nurul Istiqamah Kadekoh
Sri Rahmawati Kono
Muly Nursia Abdjul
Wahyu Ramadhan Harmain
Magdalena Baga
Universitas Negeri Gorontalo
Pos-el: magdalena.baga@ung.ac.id

DOI: 10.32884/ideas.v8i4.1092

Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak-anak yang belum memiliki kemampuan berbahasa Inggris dasar di Desa Botubarani sangat diperlukan, mengingat desa tersebut adalah desa wisata internasional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pencapaian implementasi dari strategi belajar bahasa Inggris berbasis *English Adventure* terhadap perkembangan kemampuan bahasa Inggris siswa SD Negeri Kabila Bone berdasarkan teori *language acquisition*. Metode yang digunakan adalah observasi kemudian menggambarkan fenomena yang terjadi di kelas menggunakan analisis deskriptif. Setelah 8 kali pertemuan *intensive*, siswa terlihat lebih termotivasi untuk belajar, serta dapat mengenali, menuliskan, mengingat kosa kata bahasa Inggris yang mereka dengar dari film, juga menjawab pertanyaan dengan tepat.

Kata Kunci

English Adventure, strategi pembelajaran, SD

Abstract

English language learning in children who have not mastered basic English on Botubarani village is needed, because the village is an Internasional tourism village. This study aimed to find out the achievement of English learning strategy based English Adventure implementation of students English skills development on SD Negeri Kabila Bone. This study used language acquisition theory then using observation and descriptive analysis method to describe the phenomena occur in the classroom. After 8 intensive meetings, the students looked more motivated to learn, they could recognize, wrote, and memorized English vocabularies they heard in the film, also could answer the questions correctly.

Keywords

English Adventure, learning strategy, Elementary School

Pendahuluan

Desa Botubarani merupakan desa wisata internasional di Provinsi Gorontalo yang terkenal akan potensi ekowisatanya yakni Hiu Paus dan Situs Batu Berani. Akan tetapi, dalam pemanduan wisata bagi wisatawan mancanegara tidak dipegang langsung oleh masyarakat desa karena pengetahuan serta kemampuan berbahasa Inggris masyarakat setempat sangat rendah. Hal ini disebabkan karena masyarakat belum menyadari akan pentingnya menguasai bahasa Inggris khususnya untuk mereka yang tinggal di desa wisata internasional, sehingga diperlukan pengembangan pariwisata di desa melalui pembelajaran bahasa Inggris pariwisata (Elfiondri, 2020:31). Dengan demikian, penguasaan bahasa Inggris oleh masyarakat Desa Botubarani merupakan aspek penting dalam mendukung sektor pariwisata di desa tersebut.

Pembelajaran bahasa Inggris di Desa Botubarani harus sudah mulai diajarkan kepada anak-anak sejak SD. Akan tetapi, sekarang ini sangat disayangkan kurikulum di SD tidak menjadikan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah. Akibatnya para siswa di salah satu SD di Desa Botubarani yakni SD Negeri Kabila Bone tidak mendapatkan pembelajaran bahasa Inggris sama sekali. Padahal pembelajaran bahasa Inggris sangat penting dalam menunjang kehidupan sehari-hari (Agustin, 2020:10) dan seharusnya dimulai

sejak usia 6-12 tahun, karena usia sebelum pubertas adalah tingkat kesempurnaan dalam mempelajari suatu bahasa (Rizal, et. al. 2018).

Oleh karena itu, perlu adanya pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SD di Desa Botubarani dengan menggunakan strategi yang tepat. Sebab terkadang strategi pembelajaran khususnya bahasa Inggris pada umumnya kurang sesuai dengan usia para siswa, padahal proses pembelajaran di SD harus disesuaikan dengan tingkatan perkembangan siswa (Zulvira et al., 2021). Untuk itu peneliti melakukan penelitian tentang implementasi strategi belajar bahasa Inggris yang disebut *English Adventure*. Strategi *English Adventure* menggunakan media film sebagai media pembelajaran utama untuk menciptakan suasana belajar yang asyik dan tidak *boring* layaknya sebuah petualangan, serta menerapkan model evaluasi berbasis digital yang menarik dan seru agar siswa tidak merasakan berat dalam belajar bahasa asing (Cahyaningrum et al., 2021). Strategi ini dibuat untuk memberi kesan menarik dalam mempelajari bahasa Inggris bagi anak SD sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap aspek penguasaan bahasa anak-anak di SD Negeri Kabila Bone, Desa Botubarani yang tempat tinggalnya berada di sekitar area wisata internasional Hiu Paus.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, yaitu metode penelitian menggunakan data deskriptif berbentuk laporan dan uraian untuk menggambarkan gejala dan keadaan secara utuh, terperinci, dan apa adanya tentang fenomena yang kompleks dari objek yang diteliti, sehingga tidak dibutuhkan pengukuran seperti dalam metode kuantitatif (Irwan & Yahya, 2022). Dengan demikian, hasil dari penelitian ini bersifat analisis deskriptif tertulis dari hasil pembelajaran yang diperoleh siswa di SD Negeri Kabila Bone Desa Botubarani guna memahami fenomena yang terjadi selama kegiatan belajar-mengajar terjadi.

Peneliti menggunakan teknik observasi secara langsung kepada objek untuk mengetahui kemampuan dan pengalaman belajar bahasa Inggris siswa untuk disesuaikan dengan materi. Selain itu, pada tahap observasi peneliti juga melakukan wawancara dengan guru sekolah untuk mengetahui latar belakang pembelajaran bahasa Inggris siswa di sekolah tersebut.

Selanjutnya, penelitian ini fokus pada penerapan strategi belajar bahasa Inggris yang sesuai dengan usia anak-anak sekolah dasar yakni strategi *English Adventure*. Objek penelitian ini adalah 20 orang siswa kelas 4 SD yang sama sekali belum memiliki kemampuan berbahasa Inggris dengan rentang usia 10–12 tahun. Siswa kemudian dibagi ke dalam dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 10 orang siswa. Hal ini dikarenakan pada semester ini sekolah melakukan pembelajaran tatap muka terbatas dengan sistem *shift* atau bergantian. Kedua kelompok melaksanakan 4 kali pertemuan secara *intensive* yang dilakukan seminggu sekali pada tiap kelompok, sehingga totalnya terdapat 8 kali pertemuan secara *intensive* untuk melihat perkembangan kemampuan berbahasa Inggris para siswa menggunakan strategi *English Adventure*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Secara garis besar *English Adventure* terdiri dari tiga tahap yaitu *watching–learning–testing* yang berjalan beriringan dalam setiap pertemuan. Pada tahap *watching*, para siswa diberikan kesempatan untuk menonton film pendek sambil menuliskan kata atau frasa yang mereka dengar sebanyak mungkin. Hal ini bertujuan untuk melatih kemampuan mendengar (*listening skill*) siswa, sehingga mereka akan mulai terbiasa dengan kata-kata berbahasa Inggris. Sebab, pemerolehan suatu bahasa selalu dimulai dari mendengar, maka dari itu tahap *watching* merupakan tahap pertama dalam strategi ini yang difokuskan untuk melatih kemampuan mendengar.

Lalu pada tahap *learning*, para siswa akan belajar terkait kosa kata yang mereka dengar dari film yang sebelumnya mereka tonton. Di tahap ini, model pembelajaran dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan berbagai macam *games*, seperti menyusun kalimat, mencocokkan gambar dengan kata, menebak dan mengucapkan arti kata, dan menyanyikan berbagai lagu berbahasa Inggris yang juga memuat kosa kata yang sama dengan yang terdapat di dalam film. Pada tahap *learning*, siswa dilatih untuk membaca (*reading*), menulis (*writing*), dan berbicara (*speaking*). Dengan begitu, dalam setiap pertemuan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan strategi ini, siswa bisa mempelajari seluruh *skill* yang dibutuhkan dalam mempelajari bahasa Inggris, sehingga tidak hanya terfokus pada satu *skill*.



Selanjutnya tahap akhir dari pembelajaran bahasa Inggris yaitu tahap *testing*. Tahap *testing* ini bukan tahap *testing* dalam pengertian umum, yakni melakukan pegujian untuk melihat pencapaian siswa. Tahap *testing* di sini merupakan tahap untuk melihat penyerapan kosa kata bahasa Inggris dan pemahaman siswa terkait pembelajaran yang telah dilakukan. Tahap ini memiliki esensi menyenangkan dan keseruan dalam pelaksanaannya sehingga siswa lebih terdorong dan bersemangat dalam belajar (Budiman et al., 2020). Hal ini tentu berbeda dengan tahapan mengamati perkembangan siswa secara konvensional yang masih sering diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris, yang tidak jarang dapat membuat siswa menjadi tertekan dan tidak bersemangat dalam pengerjaannya. Hal tersebut menurut Santoso dikarenakan generasi dan karakteristik antara guru dan murid yang berbeda (Jati et al., 2021). Selain itu juga, di setiap tahap siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh dan mengumpulkan bintang sebanyak-banyaknya dan mendapatkan hadiah sesuai dengan pencapaian yang telah diraih. Ini bertujuan untuk melihat motivasi siswa di setiap tahap, sehingga mereka tetap bersemangat dan bergembira.

Pembahasan

Watching

Pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk menonton film yang sesuai dengan usia dan berkaitan dengan lingkungan tempat tinggalnya, hal ini agar pembelajaran sesuai dengan konteks sosial mereka (Carrillo & Flores, 2020). Di tahap ini sembari mereka menonton, mereka harus mencatat minimal 5 kata atau frasa apapun yang mereka dengar. Titik berat di tahap ini adalah bagaimana siswa dilatih kemampuan mendengarnya, sehingga perlahan bisa terbiasa menangkap beberapa kata maupun frasa dalam bahasa Inggris yang masih asing di telinga mereka. Bagi siswa yang bisa menuliskan kata, atau mengerti jalan cerita dari film, serta mengingat dan mengucapkan ulang kata yang didengar bisa mendapatkan bintang pada setiap pencapaiannya. Semakin banyak bintang yang didapat, maka semakin besar kesempatan untuk mendapatkan *reward gift* yang diberikan di setiap akhir pertemuan, sebab pemberian hadiah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga menjadi aktif dalam kelas (Kanifah et al., 2020).

Pada pertemuan pertama, kelompok pertama yang berjumlah 10 orang siswa kelas 4 SD Negeri Kabila Bone menonton film singkat berjudul *Pororo The Little Penguin: Shark Attack!* Film ini bercerita tentang bagaimana aktivitas karakter Pororo dan teman-temannya saat memancing di laut yang selalu diganggu oleh seekor hiu. Film ini bisa diintegrasikan dengan kegiatan terdekat yang sering dilakukan para siswa dengan lingkungan mereka, yakni dekat dengan laut dan tinggal di sekitar tempat wisata internasional hiu paus, sehingga terdapat kata dan frasa yang sesuai dengan aktivitas mereka seperti: *fish, shark, fishing, tiny fish, catch, got a fish, big fish, danger, ocean*, dan sebagainya. Sehingga mereka bisa menggunakan kata atau frasa tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal inilah, para siswa terlihat sangat semangat dan antusias untuk menonton film tersebut. Masing-masing dari mereka juga bisa menuliskan lebih dari 5 kata meskipun penulisannya masih keliru, yang artinya mereka sudah melebihi setengah dari target yang ditentukan, bahkan ada yang bisa menulis lebih dari 10 kata, ini pun mengindikasikan bahwa mereka bisa menangkap beberapa kata dengan cepat melalui film yang diberikan.

Film pendek ini juga dipilih karena tidak asing bagi siswa, bahkan mereka mengaku sudah pernah menonton beberapa episode dari film pendek tersebut. Hal ini berpengaruh pada motivasi dan daya tanggap siswa terhadap percakapan bahasa Inggris pada film tersebut. Ditambah lagi dengan kosa kata dan cara berbicara dari karakter-karakter film yang jelas dan pelan sehingga siswa bisa menangkap kata dan frasa dengan baik. Selain itu, untuk memudahkan siswa dalam mengingat kosa kata yang dipelajari dalam film, peneliti membuat gaya untuk ditiru yang mencerminkan setiap kosa kata. Misalnya ketika menyebutkan kata *shark* peneliti akan meletakkan salah satu telapak tangan ke atas kepala sehingga menyerupai kepala hiu, lalu siswa mengikutinya. Gaya-gaya yang dibuat terbukti membuat siswa mampu menghafal kosa kata dengan cepat, hal ini dikarenakan siswa usia sekolah dasar lebih mudah belajar dengan gaya belajar kinestetik (Hartono & Subandi, 2020). Dengan begitu, motivasi belajar siswa menjadi meningkat yang ditandai dengan jumlah bintang yang diperoleh setiap siswa yakni 5–6 bintang per siswa.

Selanjutnya, pada pertemuan kedua, kelompok kedua yang juga berjumlah 10 orang siswa disuguhkan film pendek *Kids Vocabulary Sea Animals*, yang bercerita mengenai hewan-hewan yang bisa ditemukan atau

hidup di sekitar laut. Film yang dipilih kali ini merupakan film yang masih asing atau belum akrab dengan para siswa, sehingga pada pertemuan itu film ditonton sebanyak dua kali. Film ini berisi banyak kosa kata tentang hewan-hewan yang bisa ditemukan atau hidup disekitar laut, seperti: *starfish, octopus, fish, whale, shark, squid, shrimp, dolphin, jellyfish*, dan lain-lain. Selama menonton, siswa terlihat menikmati film tersebut, bahkan beberapa dari mereka secara refleks mengikuti kata-kata atau frasa yang disebutkan. Siswa juga bisa menuliskan kembali apa yang mereka dengar walaupun penulisan kata atau frasanya masih keliru. Hal ini mengindikasikan walaupun film yang ditonton merupakan film yang masih asing ditelinga para siswa namun tidak melunturkan motivasi mereka untuk berusaha mendengar dan menuliskan kembali apa yang mereka dengar, yang pada akhirnya mereka bisa mengumpulkan lebih dari 5 bintang. Sehingga selain melatih kemampuan *listening*, siswa juga sudah melatih kemampuan menulis (*writing*) pada waktu yang bersamaan.

Memasuki pertemuan ketiga dan keempat, peneliti mencoba memutar film yang juga terkenal yaitu *Dory & Destiny First Encounter* dan *Dory and Hank Accidentally Reach the Kid Zone* yang bercerita tentang ikan bernama Dory yang tengah mencari orang tuanya lalu bertemu teman lamanya seekor hiu paus dan seekor gurita. Film ini tentu sangat erat kaitannya dengan lingkungan tempat tinggal siswa yang mana merupakan kawasan wisata internasional Hiu Paus. Namun, karena karakter di dalam film berbicara sedikit lebih cepat dibandingkan dengan film pendek di dua pertemuan sebelumnya, siswa menjadi kebingungan dan kesusahan dalam menangkap percakapan yang ada pada film tersebut, bahkan mereka meminta untuk mengganti filmnya. Maka dari itu, peneliti mengulang setiap film sebanyak dua kali serta menceritakan kembali alur cerita dari film tersebut agar siswa bisa memahami dan menuliskan beberapa kosa kata, sehingga pada akhirnya mereka bisa mendapatkan bintang lebih dari 7 bintang.

Selanjutnya, pada pertemuan kelima, siswa menonton cuplikan film *Spongebob SquarePants-Sewer Snake*. Siswa sangat mengenal karakter dari film tersebut, sehingga mereka menjadi bersemangat untuk menontonnya. Pada film ini terdapat beberapa frasa yang bisa membantu para siswa dalam memberi petunjuk arah seperti: *over there, in here, Look! you are here*, frasa-frasa tersebut sangatlah berguna bagi mereka apabila terdapat wisatawan yang ingin menanyakan arah suatu tempat ketika berkunjung di lokasi wisata. Namun karena percakapannya pun terbilang cukup cepat sehingga tidak banyak dari mereka yang bisa menuliskan lebih dari 5 kata. Ini menandakan bahwa film yang familier dengan siswa bukanlah faktor utama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Maka dari itu pada pertemuan ini mereka hanya bisa memperoleh kurang dari 7 bintang.

Pada pertemuan keenam, film yang dipilih merupakan film yang karakternya bercakap-cakap dengan pelan, sehingga kata-kata dalam film bisa dengan mudah ditangkap oleh para siswa. Film pendek di pertemuan ini yaitu *Super Pandas Ocean Rescue Mission Baby Shark Monster Car Pretend Play Baby Bus Cartoon*. Pada film ini juga terdapat lagu tentang seekor anjing yang dikejar oleh seekor hiu ketika sedang mencari kotak harta karunnya yang jatuh ke dalam laut. Lirik lagu dan percakapan pada potongan film tersebut begitu sederhana serta mudah untuk diingat, karena dengan nyanyian siswa bisa lebih cepat menguasai dan mempraktikkan suatu materi ajar (Ranuntu & Tulung, 2019). Frasa yang terdapat dalam film tersebut yakni seputar percakapan yang umum diucapkan sehari-hari, seperti ungkapan untuk menunjukkan bagaimana cara meminta dan memberi pertolongan (*help me please*), cara berterima kasih (*thank you, got it, no problem*) dan lainnya yang sangat diperlukan untuk bercakap-cakap dengan wisatawan mancanegara yang berkunjung ke wisata Hiu Paus. Dengan bantuan visualisasi yang menarik dalam film, bisa membantu siswa untuk mengingat dengan cepat beberapa kosa kata tersebut, sehingga mereka bisa mendapatkan lebih dari 8 bintang.

Sehingga pada pertemuan ketujuh, siswa kembali diberi film yang percakapannya pelan, yaitu *Octonauts: the Baby Sea Turtles*, film ini tentang Octonauts sebagai tim penyelamat hewan, yang pergi menyelamatkan butir-butir telur penyu yang hampir saja diterpa ombak besar di tengah laut. Saat permulaan film diputar, anak-anak terlihat menikmatinya, namun saat hendak memasuki pertengahan film peneliti menemukan sedikit kendala, mereka terlihat tidak fokus dan bosan dengan film tersebut. Bahkan sesekali ada yang terlihat mengantuk selama tahap ini. Setelah diamati kembali, ternyata film pendek yang ditontonkan memiliki durasi yang lebih Panjang dari film-film di pertemuan sebelumnya. Akan tetapi, mereka tetap berhasil menulis kata atau frasa yang mereka dengar di film tersebut, seperti: *Amazing! egg, very careful, hold on, hungry, be careful*. Dengan begitu, dapat diketahui bahwa faktor lain yang mempengaruhi motivasi siswa pada tahap ini adalah



durasi dari film yang ditonton. Maka dari itu pada pertemuan kali ini mereka hanya bisa memperoleh bintang kurang dari 6 bintang.

Pada pertemuan terakhir, peneliti memberikan tontonan film pendek *Bubble Guppies–The New Guppy*. Saat melihat potongan film di awal mereka serentak berteriak gembira karena beberapa dari mereka mengetahui film tersebut yang bercerita tentang para Guppy yang bertemu dengan kawan baru mereka bernama Zooli lalu kemudian mereka bernyanyi bersama tentang hewan–hewan yang ada di bawah laut. Percakapan pada film ini cukup mudah diucapkan juga didengar oleh para siswa seperti: *come on, follow us, good morning everyone, is it boy or girl?, my favorite color is purple, i love animals, see you soon, i like sharks, cool*. Sehingga siswa bisa menuliskan sekitar 6-10 kata dari film tersebut dan mendapatkan bintang lebih banyak.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama 8 kali pertemuan dengan siswa kelas 4 kelompok 1 dan kelompok 2 SD Negeri Kabila Bone, dapat disimpulkan pada tahap *watching* terlihat minat dan motivasi siswa dalam belajar sangatlah tinggi, bahkan setengah dari mereka mampu menuliskan lebih dari 5 kata atau frasa, ada yang mencapai 10 kata. Akan tetapi dalam 8 pertemuan itu peneliti juga menemukan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi performa dari siswa di tahap ini, diantaranya yaitu: 1) Cepat lambatnya percakapan yang ada pada film, semakin lambat dialog di dalam film maka akan semakin banyak kata yang dapat ditulis siswa, 2) Durasi film, semakin lama durasi film yang ditayangkan fokus siswa cenderung menurun, 3) Apabila film yang ditonton sudah familier bagi siswa, mereka akan semakin senang dan bersemangat.



Gambar 1. Tahap *Watching* pada Strategi *English Adventure*

Learning

Tahap selanjutnya adalah *learning*. Proses pembelajaran pada tahap ini tidak menggunakan metode *one-size-fits-all* dimana pengajar akan menjadi pusat dalam pembelajaran melainkan pembelajaran pada tahap ini dikemas dalam pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM), sebab pembelajaran pada anak SD akan berkesan jika dilakukan dengan metode belajar sambil bermain (Sari, 2020). Belajar sambil bermain akan banyak melibatkan anak dalam berbagai praktik dan aktivitas, sehingga konsep-konsep yang akan diajarkan dapat ditangkap dengan cepat dan mampu bertahan dalam memori anak (Andriani et al., 2021).

Pada pertemuan pertama setelah siswa menonton film, selanjutnya di tahap ini siswa dibagi ke dalam empat kelompok untuk kemudian mencocokkan kata yang baru mereka pelajari di tahap *watching* dengan gambar yang telah ditentukan. Hasilnya, tiga dari empat kelompok berhasil memasangkan semua gambar dengan benar. Setelah diamati, motivasi belajar para siswa didorong oleh keinginan untuk mendapatkan dan mengumpulkan bintang. Akan tetapi, pada tahap ini peneliti menemukan sedikit hambatan yakni siswa kesulitan dalam mengucapkan (*pronunciation*) beberapa kata. Dikarenakan bagian terpenting dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah pengucapan (Umam, 2022) maka dari itu, peneliti mencoba untuk menggunakan gerakan yang mudah diingat pada setiap kata, karena didasari oleh gaya belajar mereka yaitu *tactile/kinesthetic*. Selain itu, ketika berhadapan dengan sebuah kalimat, mereka masih terbilang susah dalam mengartikan dan mengingat secara kata per kata, mereka lebih cepat mengingatnya dalam bentuk frasa.

Pada pertemuan kedua, peneliti menggunakan *flashcard* untuk membahas beberapa kata dan frasa yang sudah dituliskan siswa. Hasil dari pembelajaran pada pertemuan ini mereka mengalami kesulitan dalam pengucapan dan belum mengingat persis arti dari masing–masing kata. Sehingga, peneliti tetap membuat gerakan pada setiap kata, yang membantu siswa dalam mengingatnya. Selain itu, peneliti juga menemukan adanya beberapa siswa yang terlihat sangat aktif dan menonjol sehingga banyak mengambil aksi. Hal ini mengindikasikan bahwa pengajar harus memerhatikan dengan baik keadaan dan situasi kelas karena permasalahan di atas akan berdampak pada perkembangan aspek penguasaan bahasa bagi anak–anak yang kurang aktif. Sehingga peneliti berusaha mencari solusi berupa membagi mereka ke dalam beberapa kelompok dimana dengan menggabungkan siswa yang aktif dan kurang aktif secara merata sehingga mereka bisa saling menyesuaikan, dengan harapan siswa yang aktif bisa membantu mereka yang kurang aktif dalam belajar.

Selanjutnya pada pertemuan ketiga dan ke empat di tahap ini, untuk mempertahankan motivasi belajar dari para siswa, peneliti mengganti media pembelajaran dengan media *across and down* yang mana permainan tersebut mirip seperti permainan ular tangga. Permainan ini memiliki tiga tantangan: 1) Menyusun kata menjadi sebuah kalimat yang benar, 2) Mencocokkan gambar dan kosa kata yang telah ditentukan, 3) Menuliskan kosa kata dari gambar yang didapatkan. Hasil yang terlihat pada proses ini yaitu rata-rata siswa mengalami kesulitan untuk menyelesaikan tantangan menyusun kalimat, sementara mereka lebih mudah dalam mencocokkan gambar dan kosa kata. Ini mengindikasikan bahwa siswa lebih mudah mengerti apabila ada bantuan visualisasi berupa gambar, dan juga menandakan bahwa siswa belum mengingat tulisan (*spelling*) dari kata-kata yang telah mereka hafal bunyinya.

Memasuki pertemuan kelima, peneliti menggunakan media pembelajaran baru lagi untuk tetap mempertahankan motivasi belajar siswa, yakni *puzzle ship*. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, dimana mereka akan menyusun potongan gambar menjadi sebuah gambar yang utuh, kemudian setelah berhasil membentuk satu gambar mereka harus menentukan nama dari gambar tersebut. Selama proses pembelajaran, mereka paham dengan cara bermainnya bahkan mereka terlihat sangat asyik ketika menyusun *puzzle* tersebut. Akan tetapi, ketika giliran salah satu kelompok memainkan *puzzle ship*, kelompok lainnya sering kali ikut bermain sehingga mengganggu konsentrasi kelompok yang sedang bermain. Hal ini menjadi perhatian utama agar tetap memerhatikan keadaan kelas pada tahap ini.

Pada pertemuan keenam, peneliti menggunakan media *arrange the lyrics*, berupa potongan kertas yang berisikan penggalan dari lirik lagu yang telah mereka pelajari sebelumnya berhubung terdapat lagu pada film pendek yang diputarkan. Siswa diberi kesempatan memilih masing-masing satu dari delapan amplop berisi lirik lagu kemudian siswa berbaris dan menyusun lirik tersebut dengan benar. Hasilnya, lima orang siswa berada pada posisi yang tepat, sementara tiga lainnya masih keliru. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa telah mengerti dan memahami isi dari lirik lagu tersebut.

Pada pertemuan ketujuh, peneliti kembali menggunakan media pembelajaran *flashcard* dan menyelesaikan tantangan mencocokkan gambar dengan kata yang diisi dalam sebuah amplop. Saat proses pembelajaran berlangsung, ada kelompok yang sering berdebat karena berbeda pendapat dengan teman sekelompok. Maka dari itu, peneliti berusaha mengarahkan bagaimana harusnya bekerja dalam tim agar bisa menyatukan pendapat karena mereka harus bisa menyelesaikan misi ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Hasilnya, semua kelompok bisa menyelesaikan 7 tantangan dengan benar.

Memasuki pertemuan terakhir terlihat dengan jelas ketika peneliti menjelaskan tentang percakapan-percakapan yang ada pada film yang diputarkan tak banyak dari mereka sudah mengetahui arti dari beberapa kalimat pada percakapan tersebut seperti *my favorite color is purple*. Peneliti juga membuat percakapan sederhana seperti menanyakan apa warna favorit mereka dan mereka dapat menjawabnya walaupun kadang sering keliru dalam pengucapan. Situasi kelas juga menjadi lebih interaktif ketika mereka juga bertanya mengenai beberapa kata yang ada pada lagu di dalam film yang ditonton. Di pertemuan ini siswa dibagi menjadi tiga kelompok yang nantinya akan menyelesaikan misi berdasarkan aplikasi *random pick*. Masing-masing kelompok akan menekan tombol spin yang berisi beberapa tantangan berupa menyusun kata menjadi kalimat yang benar (*arrange the words*), menggambarkan gambar benda yang mereka dapatkan (*describe things*), dan mengartikan sebuah kata (*meaning of words*). Saat menekan tombol spin mereka terlihat tegang dan tidak sabar untuk menjawab. Dalam tantangan menggambarkan benda yang didapatkan beberapa siswa cenderung malu untuk melakukannya sehingga memilih untuk menggambarkannya di dalam buku. Namun, pada akhirnya semua kelompok dapat menyelesaikan tantangan dengan sangat mudah dan cepat.

Selama delapan pertemuan, peneliti melihat bahwa siswa lebih mudah mengingat makna dari sebuah kata apabila disusun dalam bentuk kalimat atau frasa seperti di dalam film, dibandingkan mengingatnya secara kata per kata. Selain itu, adanya gerakan pada setiap kata atau frasa yang dibuat oleh pengajar mampu memudahkan siswa dalam mengingat dan menghafal kata tersebut dan dengan adanya media serta model pembelajaran yang begitu asyik ditambah kolaborasi antar sesama siswa, membuat semangat dan motivasi siswa begitu tinggi dalam tahap *learning* ini. Sehingga dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi daya tanggap siswa dalam memahami dan mengingat kata, cara pengucapan, makna dari film yang ditonton, dan motivasi belajar mereka, antara lain: 1) Apabila variasi media pembelajaran yang digunakan pada setiap pertemuan bervariasi, maka



motivasi siswa hampir tidak pernah mengalami penurunan, 2) Jika film diputar lebih dari sekali maka siswa akan lebih memahami kata atau frasa dalam film, 3) Dibutuhkan media pembelajaran yang menuntut mereka untuk lebih banyak bergerak dan beraktivitas agar performa mereka dalam tahap *learning* ini sesuai dengan gaya belajar anak SD yaitu gaya belajar kinestetik.



Gambar 2. Tahap *Learning* pada Strategi *English Adventure*

Testing

Tahap *testing* merupakan tahap terakhir dari rangkaian pembelajaran *English Adventure*, tahap ini bukan untuk mengukur melainkan tahap untuk melihat penyerapan dan pemahaman siswa terhadap kosakata dan frasa yang telah diajarkan sebelumnya. Tahap ini dilakukan dengan bantuan website Quizizz. Website Quizizz merupakan website untuk membuat kuis yang menarik untuk siswa, baik dalam bentuk pilihan ganda maupun isian.

Website Quizizz ini bisa menampilkan hasil jawaban siswa dalam setiap soal secara langsung, dan apabila jawaban siswa salah, maka akan muncul jawaban yang benar yang ditandai dengan warna hijau yang berbeda dari jawaban yang salah yang ditandai dengan warna merah jika soalnya berbentuk pilihan ganda. Dengan begitu, siswa bisa langsung mengoreksi jawabannya secara mandiri dan mengingat jawaban yang benar. Oleh karena itu, Quizizz dianggap merupakan media yang paling tepat dalam mengimplementasikan tahap ini sebagai alat bantu dalam melihat pemahaman serta penyerapan kosa kata dan frasa yang telah diajarkan, apalagi karena bentuknya yang digital sehingga berbeda dari media pada umumnya yang terkesan konvensional.

Pada pertemuan pertama setelah tahap *learning* siswa masih didampingi oleh peneliti yang dalam hal ini merupakan pengajar. Hal ini disebabkan karena latar belakang siswa yang hidup di lingkungan pedesaan sehingga mereka belum familier dengan media digital, sehingga perlu untuk dituntun dan diarahkan dalam pelaksanaannya. Pada tahap ini siswa yang berjumlah 9 orang dibagi ke dalam dua kelompok, karena adanya keterbatasan fasilitas elektronik yakni laptop. Walaupun dibagi per kelompok, namun pengisian kuis dilakukan dengan saling bergantian, jadi setiap siswa bisa mendapat giliran masing-masing untuk menjawab pertanyaan kuis menggunakan laptop yang sama.

Sebelum mengerjakan kuis melalui website Quizizz, pertama-tama siswa diberi instruksi tentang cara pengerjaan kuis seputar film yang sudah ditonton. Kemudian siswa mengalami kesulitan dalam memahami kuis-kuis tersebut, sebab secara keseluruhan kuis dibuat dengan menggunakan bahasa Inggris, sementara mereka dalam proses *watching* hanya memahami beberapa kalimat dan kosa kata saja, sehingga tentunya terdapat banyak kosa kata baru yang tercantum dalam kuis-kuis tersebut yang akhirnya membuat mereka kesulitan menjawabnya. Oleh karena itu, pengajar kemudian membantu siswa dalam memahami soal yang dimaksud, sehingga mereka akhirnya bisa menjawab kuis-kuis tersebut, meski tidak sepenuhnya dijawab dengan benar, karena tidak semua siswa memiliki daya tangkap yang cepat dalam memahami soal meski sudah dibantu oleh pengajar.

Selain keterbatasan fasilitas juga terdapat kendala lain seperti koneksi jaringan yang kurang baik sebab lokasi sekolah yang terletak di pedesaan. Hal ini tentu berdampak pada pelaksanaan tahap ini sebab Quizizz hanya dapat diakses menggunakan jaringan internet yang stabil. Kendala jaringan juga berdampak pada bertambahnya waktu pembelajaran. Akan tetapi, kendala tersebut tidak menyurutkan semangat dari para siswa, bahkan mereka tetap setia menunggu sambil mengulang kembali kata-kata yang sudah dipelajari sembari menunggu pengajar mengusahakan koneksi jaringan. Akhirnya, setelah tahap *testing* di pertemuan pertama ini selesai dilaksanakan, pengajar mengevaluasi dengan menanyakan tanggapan dari siswa mengenai kuis yang sebelumnya dikerjakan. Siswa memberikan respon yang positif di tahap ini, mereka mengatakan bahwa kuis terasa sangat seru bahkan mereka ingin melakukannya lebih dari sekali.

Selanjutnya, pada pertemuan kedua, tahap ini dilakukan dengan menggunakan 9 *devices* yang terdiri dari 4 laptop dan 5 buah *smartphone*, sehingga setiap siswa bisa mengerjakan kuis yang telah dibuat menggunakan *device* yang berbeda-beda secara bersamaan. Berbeda dari pertemuan sebelumnya, kali ini siswa mengerjakan

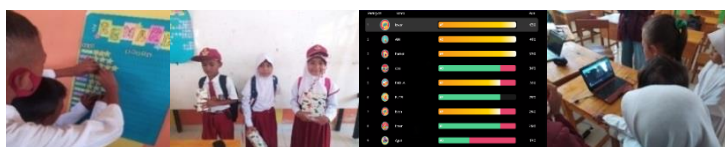
kuis dengan mandiri tanpa didampingi oleh pengajar, sebab pertanyaan sudah dibuat sederhana mungkin. Berdasarkan hasil pengamatan dari peneliti, siswa lebih mudah menjawab pertanyaan yang disertai dengan gambar, sebab mereka belum memahami konteks pertanyaan secara menyeluruh. Sehingga pada pertemuan kedua ini, motivasi dan semangat siswa dalam mengerjakan kuis sangat tinggi yang dapat dilihat dari girangnya mereka ketika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Terlebih lagi, saat pemberian *reward* atau penghargaan bagi tiga orang siswa yang lebih banyak memahami dan menjawab soal dengan benar.

Pada pertemuan ketiga, siswa dibagi ke dalam dua sesi. Namun, para siswa tetap bersemangat dalam menjawab kuis tersebut, salah satu penyebabnya karena mereka ingin mendapatkan hadiah atau *reward*, sehingga mereka menjadi lebih bersemangat dari pertemuan sebelumnya. Sebagian besar siswa mampu menjawab soal dengan benar, terutama yang berkaitan dengan ungkapan berterima kasih, seperti yang terdapat dalam film yang ditonton. Sementara pada pertemuan keempat, peneliti mendapati bahwa siswa begitu mudah dan cepat dalam menjawab kuis-kuis yang diberikan. Ini menandakan bahwa mereka perlahan mulai terbiasa dengan kata-kata dalam bahasa Inggris, baik pada kemampuan mendengar, menulis, membaca, dan berbicara. Namun, tetap saja ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam pengerjaan kuis, terutama ketika harus melengkapi kalimat.

Pada pertemuan kelima, siswa mengalami kendala dalam memahami kuis yang diberikan, sebab kosa kata yang mereka pelajari di tahap *watching* pada pertemuan kali ini hanya sedikit, sehingga pada tahap ini siswa masih harus dibantu dan diarahkan dalam pengerjaannya oleh pengajar. Sementara itu di pertemuan keenam, peneliti mengamati bahwa siswa sangat menikmati tahapan bermain kuis ini, hal ini didukung oleh tahap *learning* yang menggunakan media lagu, sehingga siswa menjadi lebih mudah untuk mengingat pembelajaran tersebut. Mereka mengisi kuis-kuis tersebut sambil menyanyikan lagu yang mereka pelajari untuk memanggil kembali ingatan mereka sehingga mampu menjawab dengan benar. Walau sebagian besar siswa berhasil menjawab kuis dengan benar namun terdapat pula siswa yang masih sulit untuk memahami kuis karena kurang aktif dalam proses pembelajaran dan cenderung diam, sehingga pada tahap ini mereka hanya bisa sedikit menjawab kuis dengan benar.

Kemudian pada pertemuan ketujuh, telah banyak siswa yang mampu menjawab soal dengan benar, meskipun mereka harus mengerjakannya sambil terburu-buru, sebab waktu pembelajaran segera selesai. Dari sini, dapat dilihat bahwa dalam tahap ini, siswa menunjukkan respon yang sangat baik, mereka mampu menjawab kuis dengan cepat dan tepat, bahkan salah satu siswa mampu menjawab kuis hanya dalam waktu 1 menit sehingga semakin mendukung pembelajaran bahasa Inggris menggunakan strategi *English Adventure*.

Dari seluruh tahapan ini, dapat disimpulkan bahwa film yang ditonton serta media pembelajaran yang dipakai dalam tahap *learning* sangat mempengaruhi pemahaman siswa. Semakin mudah dan semakin menyenangkan tahap *watching* dan *learning* dilaksanakan, maka siswa akan semakin cepat dan tepat dalam mengerjakan kuis. Dari hasil pengamatan, peneliti menemukan bahwa siswa yang cenderung aktif di saat proses *watching* dan *learning*, seperti sering menjawab, aktif mengikuti arahan pengajar, memiliki performa yang lebih baik pada tahap ini. Faktor lain yang mempengaruhi mereka dalam menjawab kuis yang menyenangkan ini juga terdapat pada fasilitas atau sarana dan prasarana yang ada. Semakin memadai fasilitas elektronik dan koneksi jaringan maka siswa akan lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengerjakan kuis dengan sungguh-sungguh, dibandingkan dengan harus menunggu giliran dan bergantian dengan teman.



Gambar 3. Tahap Testing pada Strategi *English Adventure*

Simpulan

Berdasarkan hasil pemerolehan data yang didapatkan dari pelaksanaan pengajaran selama 8 kali pertemuan pada siswa kelas 4 SD Negeri Kabila Bone, Desa Botubarani, dapat disimpulkan bahwa strategi *English Adventure* merupakan strategi yang cocok untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak (<12 tahun), karena bisa menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris dan membantu perkembangan



awal dari beberapa *skill* bahasa Inggris siswa, seperti *skill listening* dimana hal ini ditandai dengan kemampuan mereka dalam menuliskan kembali lebih dari 5 kata atau frasa yang terdapat pada film, *skill writing* dimana mereka bisa menulis beberapa kata dan frasa dalam bahasa Inggris yang mereka dengar dan juga menyusunnya menjadi sebuah kalimat yang benar, serta *skill speaking* dan *reading* dimana siswa bisa melakukan percakapan sederhana menggunakan kata-kata atau frasa yang telah diajarkan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih banyak pada Universitas Negeri Gorontalo yang telah mendanai kegiatan penelitian khusus mahasiswa di tahun 2021 melalui Dana PNBP, Siswa SD Negeri Kabila Bone, Kepala Sekolah, Guru, dan Staff SD Negeri Kabila Bone Desa Botubarani yang telah menerima dan memberi kesempatan pada kami untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Daftar Rujukan

- Agustin, H. D. (2020). *Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Menulis Bahasa Inggris Recount Text Memanfaatkan Media Gambar dengan Metode PBL by Hetty Dwi Agustin (z-lib.org).pdf*.
- Andriani, R., Nurkomariah, N., Fadilah, N., & Mertha, I. G. (2020). Penggunaan Metode Permainan Kartesius dalam Meningkatkan Pengetahuan Dasar Anak Usia 6-12 Tahun di Kecamatan Sape. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 3(2), 1–4. <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v3i2.592>
- Budiman, M. A., Widyaningrum, A., & Azizah, M. (2020). Kreatifitas Guru dalam Memilih Media untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Cahyaningrum, I. O., & Baraja, A. (2021). Workshop Pengembangan Media Pembelajaran dan Bahasa Inggris Berbasis Teknologi Informatika di Era Pandemi bagi Guru Sdit Al Falaah Simo. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(1), 37–43. <https://doi.org/10.46306/jub.v1i1.7>
- Carrillo, C., & Flores, M. A. (2020). COVID-19 and Teacher Education: A Literature Review of Online Teaching and Learning Practices. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 466–487. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1821184>
- Elfiondri. (2020). *Kebudayaan: Kajian Budaya dan Bahasa Inggris untuk Pengembangan Pariwisata*.
- Ranuntu, G. C., & Tulung, G. J. (2019). Peran Lagu dalam Pengajaran Bahasa Inggris Tingkat Dasar. *Jurnal LPPM Bidang EkoSosBudKum*, 4(1), 99–110.
- Hartono, N., Laurence, L., & Subandi, P. N. (2020). *Perancangan dan Pembuatan Meja Kinestetik Design and Development of Kinesthetic Table*. November 020, 103–115.
- Irwan, I., & Yahya, Y. (2022). Efektivitas Pengelolaan Dana Komite dalam Upaya Dukungan pembiayaan Pendidikan pada MAN 1 Padang. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 14(April), 1–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v14i1>
- Jati, G., Mali, Y. C. G., Santosa, M. H., Dewi, F., Anjarani, S., & Roghibatul, L. (2021). Teknologi dan Pembelajaran Bahasa Inggris. In *ResearchGate* (Issue September). https://www.researchgate.net/publication/354338456_HyFlex_Belajar_di_Konteks_Hibrida_dan_Fleksibel_dengan_Teknologi
- Kanifah, A., Susanto, H., & Saputra, A. D. (2020). Pengaruh Pemberian Hadiah terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Darul Istiqomah Ngumpul Balong Ponorogo. *TARBAWI: Journal on Islamic Education*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.24269/tarbawi.v1i1.438>
- Rizal, Danu Fatkhur; Amaliah, Nafila Nur; Hartini, W. A. (2018). E-Prosiding Fkip Fkip-Universitas Jember Terindeks Google Scholar Prosiding FKIP Universitas Jember Halaman 56-64 , Desember 018 Gubernur (Lagu Bermain untuk Belajar) sebagai Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Inggris di SD Danu Fatkhur Rizal (Pendidik. *Jurnal Uneg*, I(1), 56–64.
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Ketrampilan Berbicara pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, (1), 61–67. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.582>
- Umam, K. (2022). The Obstructions of Word Pronunciation in Studying English for Seventh Grade Students.



E-ISSN: 2656-940X

P-ISSN: 2442-367X

URL: jurnal.ideaspublishing.co.id

Volume: 8

Nomor : 4

Bulan : November

Tahun : 2022

Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya, 8(3), 1155. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.892>
zulvira Riri, Neviyarni, I. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846–1851. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1187>