

ENGLISH FUN, INOVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS SECARA MUDAH DAN MENYENANGKAN DI MASA PANDEMI

Noni Agus Tina¹, Taufik Hidayat²

¹noniagustina115@gmail.com ²etaufik87@gmail.com

¹Pendidikan Bahasa Inggris ²Pendidikan Matematika

Abstract: *English fun is one of the English learning programs with an easy and fun concept. It aims to improve children's knowledge and cultivate a learning spirit on English through easy and fun learning during the pandemic. This activity is followed by 10 children consist of elementary and high school students. It is carried out by the game concept, such as compose the puzzle, whisper game, who am I and match it. The results of this activity show that children become more active and enthusiastic when learning English and their understanding of English also increases. So, can be concluded that English fun can motivate children to be active and increase their enthusiasm for learning English. It can be seen from children's reaction who are very happy and hope that such activities can be held again.*

Keywords: *English fun, English language, easy and fun learning, learning in pandemic*

Abstrak: English fun merupakan salah satu program kegiatan belajar Bahasa Inggris dengan konsep mudah dan menyenangkan. Pelaksanaan kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan anak pada Bahasa Inggris serta menumbuhkan semangat belajar Bahasa Inggris melalui belajar yang mudah dan menyenangkan di masa pandemi. Kegiatan ini diikuti oleh 10 orang anak yang terdiri dari siswa SD dan SMP. Kegiatan English fun ini dilaksanakan dengan mengusung konsep permainan, seperti menyusun puzzle, whisper game, who am I, dan match it. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih aktif dan semangat ketika belajar Bahasa Inggris serta pemahaman terhadap Bahasa Inggris pun menjadi lebih meningkat. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan English fun ini dapat memotivasi anak-anak untuk aktif serta semangat untuk belajar Bahasa Inggris menjadi lebih meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari reaksi anak-anak yang sangat senang dan berharap dapat diadakan kegiatan seperti itu kembali.

Kata kunci: *English fun, Bahasa Inggris, belajar mudah dan menyenangkan, belajar di masa pandemi*

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 merupakan keadaan atau peristiwa dimana dunia kita sedang dilanda wabah virus corona. Virus ini merupakan virus yang menyerang sistem pernafasan dan dapat menyebar melalui udara ataupun permukaan benda yang telah terkontaminasi. Virus ini

diitemukan pertama kali di Wuhan, China dan sekarang telah menyebar hampir di seluruh negara di dunia. Bahkan saat ini, virus corona telah mengalami pembelahan dengan berbagai jenis dan lebih berbahaya. Varian baru tersebut juga sudah menyebar ke berbagai negara.

Indonesia merupakan salah satu negara yang mengalami situasi pandemi akibat virus ini.

Dalam menghadapi pandemi yang masih mengintai negeri ini, pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk mencegah serta memutus rantai penyebaran virus corona. Salah satu bentuk upaya yang dilakukan adalah pembatasan sosial ataupun pembatasan kegiatan-kegiatan yang bersifat ramai atau menciptakan kerumunan, misalnya saja sekolah, tempat kerja, pasar, tempat wisata dan tempat lain yang mengundang kerumunan. Pandemi covid-19 ini berdampak pada seluruh bidang kehidupan, seperti kesehatan, pendidikan, pemerintahan, ekonomi, sosial budaya, dan lini kehidupan lain.

Pendidikan merupakan satu di antara berbagai bidang yang terdampak pandemi. Kegiatan-kegiatan dalam dunia pendidikan banyak yang dibatasi atau bahkan dihentikan sebagai salah satu upaya dalam memutus rantai penyebaran virus corona. Sekolah-sekolah juga banyak yang ditutup sehingga kegiatan pembelajaran dilakukan dari rumah masing-masing. Pemerintah telah mengumumkan bahwa kegiatan belajar di sekolah dihentikan terlebih dahulu. Oleh karena itu, pembelajaran tatap muka diganti dengan pembelajaran daring atau online yang dilakukan dari rumah. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara online melalui platform atau aplikasi

yang digunakan dalam proses pembelajaran, seperti menggunakan aplikasi whatsapp, zoom, google meet, google classroom, dan platform lainnya.

Salah satu pembelajaran yang terdampak karena situasi pandemi adalah pembelajaran Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dan diperlukan oleh siswa. Karena tidak hanya sebagai salah satu standar kelulusan, Bahasa Inggris diperlukan untuk masa depan anak. Misalnya saja ketika seseorang ingin bergabung dalam dunia kerja, maka kemampuan Bahasa Inggrisnya pun akan ditanyakan. Suatu Lembaga atau perusahaan mungkin akan melihatnya dari skor TOEFL, yang untuk memperolehnya tentu saja seseorang harus menguasai dan memiliki kemampuan Bahasa Inggris. Tidak hanya itu, dunia yang semakin berkembang juga berdampak pada salah satu perkembangan aspek seperti perdagangan bebas. Dan saat ini, semakin banyak perusahaan-perusahaan asing yang berdiri di Indonesia, sehingga penggunaan bahasa internasional seperti Bahasa Inggris tentu sangat diperlukan. Setiap hari, jutaan orang dari berbagai dunia menggunakan Bahasa Inggris di tempat kerja maupun di kehidupan sosial. Maka dari itu, kemampuan Berbahasa Inggris sangat diperlukan untuk masa sekarang dan masa depan.

Dalam situasi pandemi yang semakin memanas ini, pembelajaran Bahasa Inggris juga dilakukan melalui pembelajaran daring dari rumah. Pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka di dalam kelas, kini berganti dengan pembelajaran online yang dilakukan dalam dunia maya. Baik pendidik maupun peserta didik menatap layar smartphone atau laptop masing-masing ketika pembelajaran. Hal ini telah dilakukan selama lebih dari satu tahun. Tentu hal ini memberikan berbagai efek bagi guru maupun peserta didik sendiri. Efek yang ditimbulkan dari pembelajaran daring pun tidak hanya efek positif, tetapi efek negatif juga ikut masuk. Anak-anak yang mengikuti pembelajaran secara daring lama-kelamaan akan merasa bosan, malas, sepi, bingung, bahkan tertekan. Sebagai akibatnya, anak menjadi tidak disiplin, telat mengikuti pembelajaran, tidak masuk atau membolos, ketiduran, pergi bermain dengan teman yang lain, tidak mengerjakan tugas, lupa waktu, dan bahkan lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawainya hanya untuk bermain game favoritnya. Berbagai hal tersebut merupakan sedikit dampak yang timbul akibat pembelajaran daring yang sudah terlalu lama dilakukan.

Saat ini, kondisi kehidupan masih terkurung pandemi. Pembelajaran yang dilakukan dari rumah telah menjadi hal biasa yang dilakukan setiap hari. Saking biasanya, anak-anak menjadi acuh dan tidak peduli

terhadap sekolahnya. Bahkan untuk materi yang akan dipelajari mereka lupa dan tidak peduli. Terlebih untuk mata pelajaran yang dirasa sulit seperti matematika, bahasa Inggris, bahkan bahasa Jawa sebagai bahasa daerah juga dirasa sulit. Hal ini tentu sangat memprihatinkan. Pembelajaran daring membuat motivasi dan semangat belajar anak menjadi menurun. Orang tua juga menjadi cemas terhadap masa depan anaknya. Berbagai cara pun telah dilakukan oleh orang tua dalam mendampingi belajar anaknya ketika pandemi, seperti membeli smartphone baru untuk memudahkan belajar anaknya, mengikutkan anaknya dalam les atau bimbingan belajar, mencari guru privat, dan juga ada yang mendampingi anaknya sendiri ketika belajar dari rumah.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang muncul di atas, diketahui bahwa pembelajaran daring menimbulkan berbagai efek dalam kehidupan siswa, yang salah satunya merasa malas dan bosan ketika melaksanakan pembelajaran daring terlebih untuk mata pelajaran yang sulit seperti Bahasa Inggris. Anak-anak lebih senang dengan gadget dan game favorit mereka. Sehingga, mereka melupakan kewajiban untuk belajar ataupun membantu orang tua ketika belajar dari rumah. Fenomena yang ada menunjukkan bahwa ketika pembelajaran Bahasa Inggris tiba, anak-anak lebih suka untuk pergi ke rumah saudara atau tetangga yang kiranya bisa dan mampu

memahami Bahasa Inggris. Ketika ada penugasan, anak-anak meminta bantuan untuk mengerjakannya.

Berangkat dari permasalahan ini, perlu adanya solusi alternatif untuk belajar Bahasa Inggris ketika belajar dari rumah. Sebuah metode belajar Bahasa Inggris yang mudah dan menyenangkan untuk membantu anak-anak belajar Bahasa Inggris dengan mudah. English fun merukan salah satu solusi alternatif yang bisa digunakan dalam belajar Bahasa Inggris, terlebih pada masa pandemi. Konsep English fun dirancang sedemikian rupa dengan menggunakan metode game/permainan agar disukai anak-anak. Anggapan bahwa belajar Bahasa Inggris itu sulit masih berlaku di sebagian masyarakat. Terlebih dalam kondisi pandemi seperti ini membuat rasa malas dan bosan ketika belajar Bahasa Inggris. Oleh karenanya, pengadaan kegiatan English fun ini diharapkan dapat menepis anggapan masyarakat terutama anak-anak yang menganggap Bahasa Inggris itu sulit. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada masyarakat dalam belajar Bahasa Inggris dengan mudah. Serta memotivasi dan meningkatkan semangat belajar Bahasa Inggris pada anak walaupun masih harus belajar dari rumah.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan English fun dilaksanakan pada Sabtu, 19 Juni 2021. Kegiatan ini

dilaksanakan pada pagi hari sekitar pukul 08.00-10.00. kegiatan English fun yang dilakukan kurang lebih selama 2 jam ini dilaksanakan di Balai Dusun Tamansari, Desa Sidomulyo. Sebelum pelaksanaan kegiatan, mahasiswa melakukan observasi tempat. Pemilihan tempat di balai dusun dikarenakan lokasinya yang strategis berada di tengah-tengah dusun, sehingga mudah untuk dijangkau. Lokasinya yang terbuka dan cukup luas membuat pelaksanaan kegiatan menjadi nyaman. Persiapan untuk materi English fun yaitu *vocabularies* yang bertemakan hewan dan tumbuhan. Sedangkan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini berupa materi dan gambar yang dibentuk dalam berbagai permainan.

Kegiatan English fun dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan diskusi dalam penyampaian materi. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari dalam kegiatan English fun atau sebelum memasuki acara inti dari kegiatan tersebut. Mahasiswa memberikan gambaran tentang materi dan kegiatan apa yang akan dilakukan. Kemudian, metode demonstrasi digunakan untuk memperjelas materi yang telah diajarkan. Selain itu, anak-anak juga diminta untuk unjuk aksi terhadap salah satu materi. Metode diskusi digunakan untuk mendiskusikan materi yang sedang dipelajari sambil kegiatan berjalan. Anak-anak diajak untuk berdiskusi seperti tanya jawab terhadap materi yang

dipelajari. Hal ini diharapkan dapat melatih proses berpikir kreatif dan kritis anak. Kegiatan English fun ini tetap dilaksanakan sesuai dengan peraturan protokol kesehatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan English fun merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengajak anak-anak belajar Bahasa Inggris dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk menumbuhkan minat dan kemampuan anak dalam berbahasa Inggris sejak dini. Melalui kegiatan ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan pengetahuan anak tentang Bahasa Inggris serta semangat belajar pun ikut meningkat. Kegiatan ini dilaksanakan pada Minggu, 20 Juni 2021 di Balai Dusun Tamansari. Kegiatan English fun ini diikuti oleh sekitar 10 anak SD dan SMP. Konsep English fun ini menggunakan metode belajar yang mudah dan menyenangkan, yaitu dengan menggunakan game. Hal ini dimaksudkan agar anak-anak merasa senang, tidak bosan atau jenuh, dan menjadi tertarik untuk belajar Bahasa Inggris.

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok untuk kemudian memulai pelaksanaan English fun. Sebelum memulai kegiatan ini, mahasiswa memperkenalkan konsep dan tujuan pelaksanaan English fun. Kemudian, mahasiswa membagikan materi yang akan dipelajari kepada anak-anak. Setelah itu, mahasiswa bersama

anak-anak belajar tentang materi tersebut. Kegiatan English fun ini terdiri dari 4 jenis permainan seru yang menyenangkan untuk memotivasi anak-anak agar senang belajar Bahasa Inggris. Permainan tersebut terdiri dari puzzle, whisper game, who am I, dan match it.

a. Puzzle

Permainan ini disusun untuk melatih saraf motorik anak melalui kegiatan menyusun gambar. Dalam kegiatan menyusun puzzle ini, materi yang diberikan bertema binatang. Dalam permainan ini, anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok yang masing-masing beranggotakan 5-6 anak. Kemudian setiap kelompok diberikan potongan-potongan gambar yang tersusun acak. Dari setiap masing-masing kelompok harus berusaha secepat mungkin untuk menyusun gambar yang diambil dengan tepat. Setelah berhasil menyusun gambar dengan benar, setiap kelompok menebak nama dari gambar tersebut menggunakan Bahasa Inggris. Misalnya gambar yang tersusun adalah gambar singa, maka anak-anak harus menjawabnya dengan menggunakan Bahasa Inggrisnya, yaitu *lion*. Setelah berhasil dengan 1 puzzle, maka kelompok tersebut mengambil puzzle yang lain untuk disusun kembali. Begitu seterusnya sampai susunan puzzle habis. Kelompok tercepat dan yang menebak gambar dengan tepat akan mendapat poin.

Poin akan dikumpulkan dan diakumulasi dengan permainan lain untuk menentukan tim yang menjadi pemenang dalam kegiatan ini.

b. **Whisper Game**

Sesuai dengan namanya, permainan ini merupakan permainan berbisik. Konsep yang digunakan juga menggunakan teknik berbisik. Dalam permainan ini, anak-anak juga dibagi dalam 2 kelompok. Prosedur dalam permainan ini dilakukan dengan menebak kalimat yang dibisikkan oleh teman dalam satu kelompok. Setiap kelompok membentuk barisan memanjang dan menghadap ke belakang. Kemudian satu orang dari masing-masing kelompok maju ke depan untuk mengambil lipatan kertas yang telah disediakan. Dalam lipatan kertas tersebut, terdapat sebuah kalimat singkat berbahasa Inggris. Kemudian setiap anak yang mengambil lipatan kertas harus memberitahukan kalimat yang ada dalam kertas kepada teman lainnya dengan cara membisikkannya. Hal tersebut dilakukan secara bergantian dalam satu kelompok dengan teman yang lain sampai selesai. Setiap kelompok mencoba menebak kalimat apa yang dibisikkan oleh temannya. Setiap anak dari masing-masing kelompok bergiliran memberi tahu kalimat kepada temannya yang lain dengan cara berbisik. Kemudian, anak yang paling ujung berusaha

menebak kalimat yang dibisikkan tersebut. Kelompok yang dapat menebak kalimat dengan benar dan tepat akan mendapatkan poin yang akan diakumulasi dengan poin dari permainan lain.

c. **Who Am I**

Permainan ini berjudul 'Who Am I' atau berarti 'siapa aku'. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan konsentrasi dan fokus anak. Di dalam permainan ini, anak-anak dibagi dalam 2 kelompok. Dalam permainan yang berjudul 'Who Am I' ini, setiap anak dari masing-masing kelompok secara bergantian maju ke depan untuk mengambil gambar. Gambar yang digunakan dalam permainan ini bertemakan binatang. Gambar yang diambil tidak boleh diperlihatkan kepada teman yang lain. Setelah itu, anak yang mengambil gambar mempraktikkan gerakan dari hewan yang ada di dalam gambar untuk ditebak teman yang lainnya tanpa menggunakan suara. Misalnya gambar yang diambil adalah gambar katak. Maka anak tersebut harus mempraktikkan bagaimana gerakan katak agar teman yang lain bisa menebaknya. Jika ada yang bisa menebak, maka harus angkat tangan terlebih dahulu. Kemudian menebak nama dari hewan yang dipraktikkan dengan menggunakan Bahasa Inggris. Setiap anak dari masing-masing kelompok maju secara bergantian dan mempraktikkan dari gerakan

hewan dalam gambar. Kelompok yang berhasil menebak dengan tepat akan mendapatkan poin tambahan dan akan diakumulasi dengan poin yang lain.

d. Match It

Permainan ini berarti mencocokkan. Dalam permainan ini juga dibagi menjadi 2 kelompok. Dalam permainan ini diambil tema tentang sayuran. Disediakan berbagai gambar dari macam-macam sayuran. Juga disediakan tulisan nama dari setiap gambar sayuran tersebut. Jadi, anak-anak diminta untuk mencocokkan gambar dengan nama dari setiap sayuran tersebut. Setiap kelompok berusaha dengan cepat untuk mencocokkan gambar dengan namanya dalam Bahasa Inggris. Misalnya saja ada gambar bayam, kemudian setiap kelompok berusaha menebak Bahasa Inggrisnya bayam. Kelompok yang mengetahui artinya harus mengangkat tangan terlebih dahulu. Kelompok yang berhasil mencocokkan gambar dan namanya dengan benar akan mendapat poin tambahan.

Setelah keempat permainan tersebut selesai, maka menandakan bahwa kegiatan English fun ini telah usai pula. Poin yang dikumpulkan oleh masing-masing kelompok dalam setiap permainan kemudian akan diakumulasi untuk menentukan pemenang dari kegiatan English fun ini. Kelompok yang berhasil memenangkan kegiatan ini

akan mendapatkan doorprize yang menarik. Tujuan yang diharapkan dari pelaksanaan kegiatan ini terwujud. Kemampuan dan pengetahuan anak terhadap Bahasa Inggris mengalami peningkatan. Selain itu, motivasi dan minat untuk belajar Bahasa Inggris juga semakin meningkat pada diri anak. Hal ini dibuktikan dengan respon positif anak-anak yang menginginkan kegiatan English fun ini diadakan kembali.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan English fun yang telah dilaksanakan berhasil. Tujuan serta harapan dari pelaksanaan kegiatan ini dapat terwujud dengan baik. Beberapa tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini yaitu untuk menghilangkan anggapan masyarakat tentang sulitnya belajar Bahasa Inggris, untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan anak terhadap Bahasa Inggris, serta menumbuhkan semangat, minat, dan motivasi anak untuk belajar Bahasa Inggris sejak dini. Dari kegiatan English fun yang telah dilaksanakan, tujuan-tujuan tersebut dapat terwujud. Anggapan masyarakat bahwa Bahasa Inggris itu sulit dapat ditepis. Terbukti dengan pelaksanaan kegiatan ini, belajar Bahasa Inggris terasa lebih mudah. Pengetahuan anak terhadap Bahasa Inggris juga bertambah setelah pelaksanaan kegiatan ini. Selain itu, kegiatan ini

telah menumbuhkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, Hidaayatullah, Simamora, Fehabutar, Mutakinati. 2020. *The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of “Merdeka Belajar”*. Studies in Philosophy of Science and Education (SiPoSE)
- An-Nisa, N., Suwartono, T.. 2020. *Fun Ways in Learning English*. Journal of Applied Linguistics (ALTICS)
- Nugroho, W., Suprpto. 2017. *The Effectiveness of Picture Crossword Puzzle Game in Teaching Vocabulary*. Journal of English Language Teaching.