

# IMPLEMENTASI MEDIA *BILINGUAL BOOK AND CROSSWORD* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA BAHASA INGGRIS

Dicky Alfindana<sup>1</sup> , Nofa Arief Wibowo<sup>2</sup> ,Winda Sari<sup>3</sup>

[dickyalfindana1990@gmail.com](mailto:dickyalfindana1990@gmail.com), [nofanwg@gmail.com](mailto:nofanwg@gmail.com), [wswinda.sari01@gmail.com](mailto:wswinda.sari01@gmail.com)

STKIP PGRI Pacitan

## ABSTRAK

Pendidikan merupakan proses belajar mengajar dengan tujuan untuk mengembangkan potensi dalam diri siswa. Dalam proses pembelajaran membutuhkan media untuk mengajar yang akan mempermudah penyampaian materi. Dalam kegiatan ini, peneliti menggunakan media berupa buku yaitu *bilingual book and crossword* untuk menunjang kemampuan anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat baca Bahasa Inggris. Untuk mengetahui hasilnya, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Peneliti mengumpulkan data dengan observasi dan angket untuk mengetahui respon anak mengenai peningkatan minat baca. Hasilnya, anak dapat meningkatkan minat baca Bahasa Inggris dengan menggunakan media buku tersebut.

**Kata kunci:** pendidikan, media, minat baca

## ABSTRACT

*Education is teaching learning process aims to develop potential in students' selves. In the learning process, it needs media to teach that makes transferring material easily. In this activity, the researcher used media namely book which was bilingual book and crossword to develop children's abilities. The purpose in this research was to increase children's reading interest of English. Descriptive qualitative was the method used by the researcher. The researcher collected the data by observation and questionnaire to know the children's responses of improvement reading interest. The result showed that the children could increase their reading interest of English by using this media.*

**Keywords:** education, media, reading interest

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang wajib didapatkan oleh setiap individu. Menurut Nurkholis (2013) pendidikan adalah suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau

komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat.

Pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk kehidupan. Hal ini akan membantu individu dalam memecahkan masalah-masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Bukan hanya masalah mengenai ilmu pengetahuan saja, tetapi juga dalam ruang lingkup sekitar. Pendidikan terdiri dari formal dan non- formal.

Pandemi Covid-19 mengharuskan setiap individu melakukan segala aktifitas di rumah. Utamanya pada kegiatan pembelajaran bagi siswa yang dilakukan secara daring atau online, tentu sangat berbeda dibandingkan dengan offline. Oleh karena itu, pendidikan bagi anak-anak yang terdampak Covid-19 harus lebih diperhatikan oleh orang tua yang bisa menemani anak sehari-hari. Bukan hanya faktor orang tua saja yang begitu penting dalam pendidikan anak, tetapi juga inovasi pendukung yang digunakan untuk menunjang pemahaman anak.

Seperti halnya yang diketahui pemerintah bahwa dampak pandemic Covid-19 tidak hanya pada satu tempat melainkan seluruh dunia. Sebagai contoh di Desa Penggung Kecamatan Nawangan juga menerapkan belajar di rumah guna memutus rantai penyebaran Covid-19. Karenanya setiap siswa harus belajar di rumah. Hal ini tentu memberikan dampak yang membuat siswa atau anak merasa kesulitan. Tentu saja ada beberapa faktor yang mempengaruhi kesulitan anak misalnya karena factor jaringan di desa yang kurang stabil, motivasi atau semangat belajar yang rendah, dan kurangnya perhatian orang tua dalam membantu anak belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, harus dilakukan beberapa hal untuk menunjang proses belajar siswa di rumah. Hal ini tentu tidak mudah karena dibutuhkan inovasi dan kreatifitas untuk membantu anak belajar. Hal yang dapat dilakukan untuk membantu proses belajar anak di rumah seperti pemberian perhatian lebih kepada anak, pemantauan kegiatan anak, memahami hal kesukaan anak dalam belajar, dan lain-lain.

Seperti yang diketahui, proses belajar pada anak memang tidak mudah. Terlebih lagi apabila anak tidak memiliki minat dalam belajar. Minat merupakan penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri (Slameto, 2010: 182). Dari penjelasan tersebut, minat merupakan perasaan suka atau tanpa adanya paksaan yang akan berpengaruh kepada kemampuan anak dalam pembelajaran. Terlebih kepada pelajaran Bahasa Inggris yang mengacu 4 skill yaitu membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Membaca adalah aktivitas yang kompleks dengan mengarahkan sejumlah tindakan yang terpisah-pisah (Soedarso,

2010:4). Dengan membaca, anak-anak akan mendapatkan informasi yang akan dicerna dalam pemikiran mereka.

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang dikatakan tidak mudah terlebih ini bukan bahasa ibu di Indonesia. Oleh karena itu, hal ini harus ditekankan kepada anak bahwa Bahasa Inggris penting dan harus dipelajari sejak dini. Namun karena kesulitannya yang tinggi, anak-anak merasa malas bahkan tidak ingin belajar Bahasa Inggris. Hal ini berpengaruh terhadap minat mereka yang rendah, terutama minat baca.

Menurut Kasiyun (2015), minat baca menjadi kunci penting bagi kemajuan suatu bangsa, karena penguasaan iptek hanya dapat diraih dengan minat baca yang tinggi, bukan kegiatan menyimak atau mendengarkan. Berdasarkan teori tersebut, dorongan untuk membaca seseorang sangat penting karena nantinya akan berdampak terhadap kemajuan pemahaman yang tidak akan didapatkan ketika tidak membaca. Minat tersebut biasanya muncul karena adanya suatu hal yang membuat seseorang tertarik. Oleh karena itu, setiap individu harus memahami hal apa saja yang membuat tertarik untuk membaca utamanya anak-anak.

Adapun cara untuk membantu anak dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman Bahasa Inggris yaitu dengan membuat media inovasi untuk anak. Salah satu caranya dengan membuat media buku dua bahasa dan teka teki silang atau disebut *Bilingual Book and Crossword*. Buku tersebut berisi tentang cerita pengenalan dan pemahaman Virus Corona yang saat ini menjadi topik utama dalam informasi sekitar.

## **TUJUAN**

Tujuan adalah hal yang harus dicapai dalam suatu program kegiatan. Dalam kegiatan ini, tujuannya adalah agar anak memiliki peningkatan dalam minat baca dan pemahaman Bahasa Inggris. Terlebih lagi dalam kondisi pandemi Covid-19 yang membuat anak-anak tidak maksimal dalam melaksanakan pendidikan formal. Oleh karena itu penulis membuat media sebagai bentuk kreatifitas yang dapat menunjang pendidikan anak. Seperti yang diketahui bahwa anak usia SD lebih mudah dalam menerima materi sehingga pemahaman mereka menjadi berkembang. Media dibuat oleh peneliti dalam bentuk buku dua bahasa dan dilengkapi gambar yang akan membuat anak tertarik untuk membaca.

## **METODE PELAKSANAAN**

Dalam kegiatan ini, peneliti menggunakan metode guna sebagai suatu rangkaian yang menggambarkan runtutan program. Peneliti menggunakan metode kualitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2013:15). Sehubungan dengan metode ini, peneliti menggunakan media buku untuk membantu anak dalam belajar. Selanjutnya untuk pengumpulan data peneliti menggunakan dua cara yaitu dengan observasi dan angket yang dideskripsikan sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Dalam observasi peneliti lebih banyak menggunakan salah satu dari panca indra yaitu indra penglihatan (Arifin, 2010: 101). Peneliti melakukan pengamatan dan pemantauan mengenai kegiatan anak melalui media online.

#### 2. Angket

Angket atau kuesioner adalah seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab (Arikunto, 2013). Di dalam penelitian ini, peneliti memberikan pertanyaan kepada anak. Angket tersebut berisi rating untuk mengetahui hasil dari penggunaan buku tersebut. Angket tersebut berisi 3 (tiga) bintang yang menjadi nilai dalam peningkatan minat baca. Anak-anak diminta untuk mengisi angket dengan memberikan tanda centang (√) di dalam bintang. Dalam kegiatan ini, buku disediakan oleh penulis berjumlah 8 buku untuk anak-anak. Setelah selesai pengerjaan, buku tidak dikembalikan karena untuk media belajar anak di rumah.

#### **Tempat Pelaksanaan Program**

Program kegiatan ini dilaksanakan di lingkungan RT 03 RW 05, Dusun Siki, Desa Penggung, Kecamatan Nawangan, Kabupaten Pacitan

#### **Waktu Pelaksanaan Program**

Pada kegiatan ini, waktu yang ditempuh yaitu dari tanggal 15-21 Juni 2020.

#### **Objek Penelitian**

Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak atau siswa usia SD yang berjumlah 8 anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

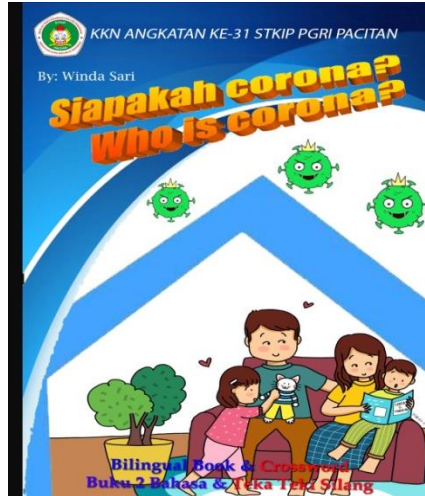
### Implementasi *Bilingual Book* dan *Crossword*

Menurut Cenoz (2013) dan De Angelis (2007) dikutip di Maluch dan Kempert (2017), *the theoretical assumption is that bilinguals, especially bilinguals with high proficiencies in both languages, can draw from two language systems and thus have a broader linguistic repertoire and can think more abstractly about language than monolinguals*. Menurut teori tersebut, peneliti mendeskripsikan bahwa *bilingual* adalah bahasa yang terdiri lebih dari satu bahasa. Oleh karena itu *bilingual book* dapat diartikan sebagai buku yang di dalamnya terdapat lebih dari satu bahasa. Buku yang dibuat oleh peneliti terdiri dari dua bahasa yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Hal ini tentu akan membantu anak-anak dalam memahami Bahasa Inggris dengan bahasa anak.

Sabiqoh (2016) dikutip dalam Lestari dan Yulia (2018) menjelaskan bahwa *crossword* atau *crossword puzzle is effective teaching tool of terminology, definition, spelling, and pairing key concepts with related names, resulting in grater retention and memorization of facts*. Dalam hal ini crossword atau teka teki silang adalah salah satu game yang mana dilengkapi dengan mengisi huruf di dalam kotak guna menjadi rangkaian kata.

Adapun media buku ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pembuatan grup belajar online via WhatsApp yang beranggotakan anak-anak di lingkungan RT 03 RW 05 Dusun Siki Desa Penggung Kecamatan Nawangan  
Grup belajar ini dibuat untuk memudahkan proses koordinasi dengan anak-anak. Jumlah anggota yang ada dalam grup ini sebanyak 8 anak.
2. Pemberian pemahaman mengenai apa yang harus dilakukan anak-anak secara online  
Sebelumnya peneliti memberikan pemahaman secara online agar anak-anak mengerti teknik yang akan dilakukan. Peneliti juga memberikan buku secara online guna anak-anak mendapat gambaran dari cerita yang ada di dalam buku tersebut.



Gambar 1. Buku bilingual sebagai media pembelajaran

3. Pembagian buku kepada anak-anak secara offline

Buku yang telah dicetak kemudian dibagikan kepada anak-anak. Setiap anak mendapatkan satu buku.



Gambar 2. Pembagian buku kepada anak-anak

4. Pemantauan atau observasi pengerjaan anak-anak di rumah masing-masing

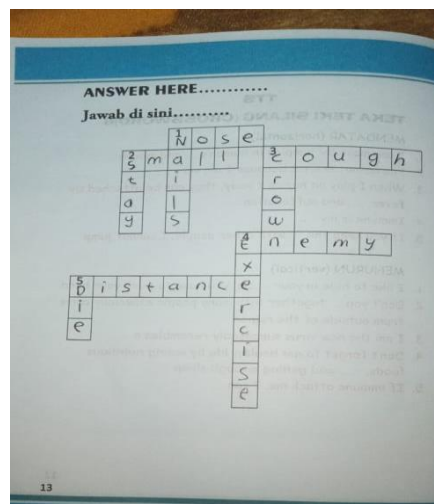
Pada tahap ini, peneliti melakukan pemantauan dengan koordinasi via grup di adalah agar anak-anak tetap fokus dan melaksanakan tugasnya secara tepat waktu.



Gambar 3. Proses belajar anak di rumah

5. Pengumpulan jawaban teka teki silang (*Crossword*) secara online

Untuk mempermudah proses kegiatan, maka peneliti melakukan pengumpulan jawaban secara online. Hal ini dilakukan dengan cara anak-anak mengirim jawaban teka-teki melalui aplikasi WhatsApp masing-masing.



Gambar 4. Jawaban teka teki silang (*crossword*)

**Minat baca anak terhadap Bahasa Inggris**

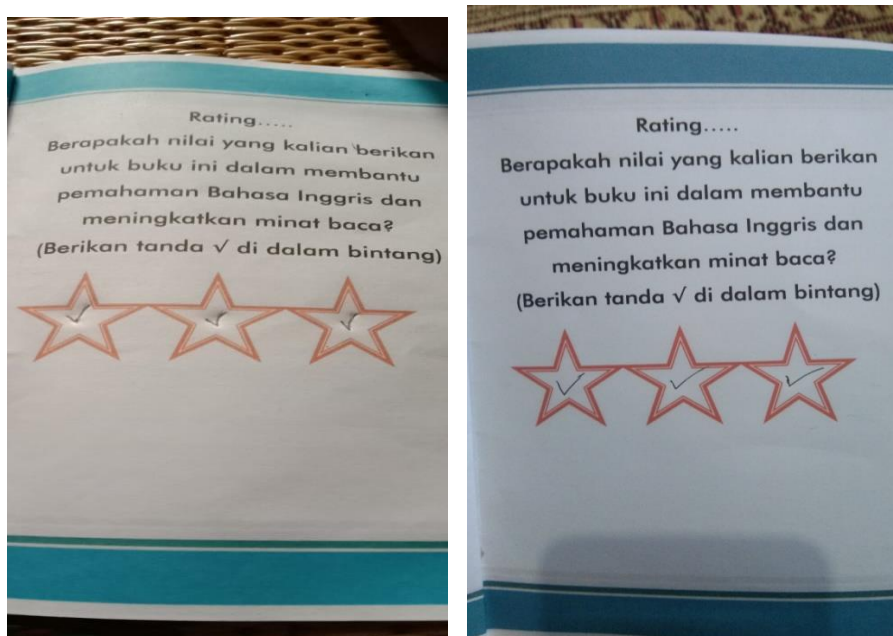
Pada dasarnya anak merasa kesulitan dalam memahami Bahasa Inggris karena mereka tidak memiliki minat belajar yang tinggi. Terlebih lagi keinginan untuk membaca yang sangat rendah karena anak merasa takut untuk mencoba. Dengan menggunakan media ini, anak-anak

merasa lebih mudah untuk memahami Bahasa Inggris. Anak-anak menjadi lebih senang dengan adanya gambar yang diberikan di dalam buku tersebut.

Setiap anak memahami isi dari cerita yang ada di dalam buku tersebut. Hal ini dikarenakan adanya dua bahasa yang membantu mereka dalam pemahaman. Ketika anak-anak membaca teks Bahasa Inggris, mereka akan memahami maksud berdasarkan cerita Bahasa Indonesia yang tertera sebelumnya.

### **Implementasi *Bilingual Book Dan Crossword* Untuk Meningkatkan Minat Baca Bahasa Inggris**

Pada bagian ini menjelaskan tentang implementasi media *bilingual book and crossword* untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman Bahasa Inggris bagi anak-anak. Pada hasilnya, anak-anak dapat meningkatkan minat baca dan paham dengan cerita yang ada di dalam buku tersebut. Hal ini diketahui dari angket yang diberikan. Dengan menggunakan angket tersebut, penulis dapat mengetahui perubahan apa yang terjadi dan bagaimana respon anak-anak. Setiap anak memberikan respon yang baik dengan memberikan 3 (tiga) tanda centang (✓) di dalam bintang.



Gambar 5. Angket untuk mengetahui respon anak



## SIMPULAN

Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan media *Bilingual book and Crossword* untuk meningkatkan minat baca Bahasa Inggris. Pada awalnya peneliti membuat buku bertemakan *Corona Virus Disease* dengan menggunakan bahasa anak-anak. Kemudian peneliti membuat grup belajar secara online yaitu dengan menggunakan fitur WhatsApp. Kegiatan ini diikuti oleh 8 anak usia SD. Untuk mengetahui hasil akhirnya, peneliti melakukan observasi dan memberikan angket yang ada di dalam buku untuk mengetahui respon anak. Hasilnya anak-anak lebih memahami Bahasa Inggris dan minat baca mereka menjadi meningkat dengan implementasi media tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2010). *“Metodologi Penelitian Pendidikan”*. Surabaya. Lentera Cendikia.
- Arikunto, S., (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kasiyun, Suharmono (2015). *Upaya Meningkatkan Minat Baca Sebagai Sarana Untuk Mencerdaskan Bangsa*. Jurnal Pena Indonesia (JPI), Jurnal Bahasa Indonesia, Sastra, dan Pengajarannya. Volume 1, Nomor 1. ISSN: 22477-5150, Universitas Negeri Surabaya, Maret 2015.
- Lestari, Novia & Yulia, Yuyun (2018). *The Use of Crossword Puzzle to Improve Vocabulary Mastery of the Fifth Grade Students of SD N Golo*. JELLT Vol.2 No.2, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
- Maluch, Jessica Tsimprea & Kempert, Sebastian (2017). *Bilingual Profiles and Third Language Learning: The Effects of the Manner of Learning, Sequence of Bilingual Acquisition, and Language Use Practices*. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*. ISSN: 1367-0050 (Print) 1747-7522 (Online) Journal homepage: <http://www.tandfonline.com/loi/rbeb20>
- Nurkholis (2013). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*. Jurnal Kependidikan, Vol. 1, No.1, November 2013
- Slameto (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedarso. (2010). *Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: Gramedia
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.