

document-1

by CEK TURNITIN

Submission date: 14-Mar-2025 10:32AM (UTC+0400)

Submission ID: 2411503792

File name: document-1.pdf (274.2K)

Word count: 4661

Character count: 29554

**MENJELAJAHI BAHASA INGGRIS MELALUI JOYFULL LEARNING: STUDI KASUS
ENGLISH CLUB MIN 3 PACITAN**

Indah Puspitasari¹⁾, Azi' Prastya²⁾, Bella Aulina³⁾

¹STKIP PGRI Pacitan

e-mail korespondensi: indahkusdinar47@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran Joyful Learning di kelas 2C MIN 3 Pacitan. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Joyful Learning di kelas 2C MIN 3 Pacitan berjalan dengan baik. Siswa terlihat antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang beragam dan interaktif dalam Joyful Learning membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, seperti permainan Look and Say dengan flashcard, Cut and Stick, permainan Tebak Kata Berhadiah, ceramah interaktif, dan dialog. Kegiatan pembelajaran dalam Joyful Learning meliputi permainan Bertamu ke Meja Teman, permainan Ball Throwing, dan kegiatan lain yang sesuai dengan materi pelajaran. Penerapan Joyful Learning di kelas 2C MIN 3 Pacitan menunjukkan hasil yang positif. Model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif belajar. Penggunaan metode pembelajaran yang beragam dan interaktif menjadi kunci keberhasilan dalam penerapan model pembelajaran ini.

Keywords: Bahasa Inggris, joyful learning, English Club

PENDAHULUAN

Di Indonesia, bahasa Inggris sering dianggap sebagai subjek yang sulit dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya kemampuan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis dalam bahasa Inggris, yang dapat membatasi peluang mereka di masa depan. Salah satu aspek yang berkembang dengan baik pada usia dini adalah bahasa (Norena et al, 2020). Mengingat pentingnya penguasaan terhadap bahasa Inggris, peserta didik sedari dini haruslah dibekali kemampuan berbahasa Inggris yang baik. Karena young learners pada umumnya mudah merasa bosan, metode yang menyenangkan dan menghibur adalah pilihan yang baik untuk digunakan, sedangkan pengajaran dan permainan adalah salah satu metode yang dapat digunakan oleh guru (Huemaera et al, 2021). Ada banyak jenis permainan yang dapat digunakan dan disesuaikan dengan pembelajaran atau kreativitas masing-masing guru, misalnya membuat permainan sendiri yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menghibur namun juga memiliki nilai pedagogi.

Lebih lanjut (Mulyadi, 2021) mengemukakan pentingnya bahasa Inggris untuk anak-anak bahwa ketika seseorang belajar untuk berbicara menggunakan dua atau lebih bahasa, maka ia dapat memilih salah satu di antaranya untuk menggambarkan sebuah objek atau konsep. Hal tersebut juga berlaku jika terdapat dua bahasa digunakan dalam satu rumah, maka anak usia 18 tahun ke atas akan cenderung menggunakan kedua bahasa tersebut dan memilih

serta dapat mengenal bahasa yang dipergunakan masing-masing anggota keluarganya. Sebagai bahasa internasional, memperkenalkan bahasa Inggris kepada siswa sekolah dasar merupakan suatu kebijakan yang strategis karena mereka senang mempelajari sesuatu yang baru, termasuk budaya asing (Hijriati, 2023).

Sekolah yang khususnya sudah menerapkan kurikulum merdeka, bahasa Inggris diperkenalkan dalam mata pelajaran yang berdiri sendiri. Selain termuat dalam kurikulum, ada beberapa sekolah yang mengadakan ekstrakurikuler bahasa Inggris atau biasa dikenal dengan English Club. English Club yaitu sebuah komunitas atau perkumpulan individu yang dilaksanakan secara teratur bagi individu yang tertarik dengan bahasa Inggris (Salsabila, 2023). Dengan kata lain, English Club merupakan sebuah wadah di mana siswa dapat berkumpul untuk belajar dan mengembangkan kemampuan dalam berbahasa Inggris. Melalui ekstrakurikuler sekolah, usaha seorang siswa atau young learners untuk memperluas kosa kata mereka dalam bahasa Inggris memiliki manfaat yang sangat penting, yaitu dapat membantu mereka berkomunikasi dengan lancar dan memahami teks-teks yang lebih kompleks (Ali et al., 2023).

Salah satu sekolah yang mengadakan kegiatan English Club adalah MIN 3 Sidoharjo yang beralamatkan di Pacitan. Kegiatan English Club meliputi beberapa kegiatan diantaranya membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, dan berpikir kritis (Salsabila, 2023). Namun sekolah hanya berfokus pada aspek berbicara dan mendengarkan dengan bahasa Inggris melalui interaksi sesama anggota kelas, kemudian mereka merevisi aktualisasikannya dalam bentuk tulisan. Kegiatan English Club yang ada di Madrasah ini diikuti oleh seluruh siswa, mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu dengan waktu yang fleksibel menyesuaikan jadwal terbaru sekolah. Selama dua pertemuan peneliti diberikan kesempatan untuk mengajar di ekstrakurikuler English Club. Peneliti ditempatkan dikelas 2C dengan jumlah murid sebanyak 28 siswa. Pada kegiatan ini peneliti mengajarkan materi mengenai "Food and Drink", dengan menggunakan model pembelajaran Joyfull Learning.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan adalah Joyfull Learning. Lebih lanjut Anggoro dalam (Pali et al., 2021) mengemukakan bahwa, "Joyfull learning are active strategy, a concept and practice of synergic learning of meaningful learning". Joyfull Learning merupakan pendekatan yang mengutamakan kenyamanan siswa dalam proses pembelajaran melalui berbagai macam aktivitas pembelajaran (Wicaksono, 2020). Mulyasa dalam (Diana et al., 2022) juga mengungkapkan bahwa Joyfull Learning adalah proses pembelajaran di mana siswa tidak merasa tertekan dan terpaksa ketika mengikuti pembelajaran. Berdasarkan penggalan pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa untuk mewujudkan Joyfull Learning, guru bisa menggunakan berbagai media berupa permainan yang menarik dan inovatif serta dikemas secara terpadu dan interaktif untuk menyajikan pembelajaran.

Kelas yang menyenangkan dikemas menggunakan lagu dan permainan dapat memotivasi, memfasilitasi dan menjadi teknik yang tepat untuk mengajari siswa berbahasa Inggris (Ratna Sari & Ni, 2022). Karena dunia anak identik dengan hal-hal atau kegiatan yang menyenangkan. Hal tersebut harus dipahami oleh setiap guru bahwa dalam mengajari anak berbahasa Inggris, perlu menciptakan suasana yang menyerupai sesuatu yang alami bagi anak-anak. Anak-anak merupakan pembelajar yang menyukai aktivitas fisik, cenderung imajinatif dan aktif, mempunyai rentang perhatian yang pendek dan juga mudah bosan, mereka lebih menyukai kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan, menantang, dan juga interaktif (Hang, 2017). Oleh karena itu, Joyfull Learning dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak sangat sesuai untuk diterapkan.

Menurut (Pali et al., 2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode Joyful Learning memberikan dampak positif kepada siswa terhadap minat dan belajar dan peningkatan English Skills. Terdapat berbagai teknik pendekatan yang dapat digunakan dalam penggunaan metode Joyful Learning antara lain ceramah interaktif, songs and games, drilling dan demonstrasi (Mutiah et al., 2020). Peneliti memandang masih kurangnya penelitian yang berkaitan dengan Joyful Learning yang diterapkan khususnya di Pacitan. Oleh karena itu, penelitian ini lebih fokus untuk mengkaji tanggapan siswa terhadap penerapan Joyful Learning sebagai sarana dalam meningkatkan kosakata dalam berbahasa Inggris.

Bertitik tolak dari uraian di atas, maka penelitian ini harus dilakukan. Tujuan dari penelitian ini untuk menjawab pertanyaan: Bagaimana penerapan Joyful Learning di Kelas 2C MIN 3 Pacitan? Penelitian ini penting untuk memberikan informasi kepada guru bahasa Inggris agar melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Joyful Learning di kelas 2C MIN 3 Pacitan, yang beralamat di Jalan WR Supratman, Krian, Sidoharjo, Kecamatan Pacitan. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi MIN 3 Pacitan. Sampel penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 2C MIN 3 Pacitan. Pemilihan kelas 2C sebagai sampel penelitian didasarkan pada hubungan baik dan kerja sama yang terjalin antara dosen pengampu dengan pihak sekolah. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4 dan 26 Mei 2024, dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Objek dalam penelitian ini adalah MIN 3 Pacitan yang difokuskan pada kegiatan mengajar pada ekstrakurikuler English Club dengan menggunakan model pembelajaran Joyfull Learning. Melalui hal tersebut peneliti agar dapat mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Joyfull Learning secara menyeluruh.

Penerapan Joyful Learning di kelas 2C MIN 3 Pacitan meliputi beberapa tahapan kegiatan, yaitu: diawali dengan kegiatan yang menyenangkan seperti menyanyi bersama, ice breaking, atau permainan sederhana untuk membangun suasana kelas yang positif dan memotivasi siswa. Materi pelajaran disampaikan dengan metode yang menarik dan interaktif, seperti permainan Look and Say dengan flashcard, Cut and Stick, permainan tebak kata berhadiah, ceramah interaktif, dan dialog. Siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan Bertamu ke Meja Teman, permainan Ball Throwing, dan kegiatan lain yang sesuai dengan materi pelajaran. Kegiatan ditutup dengan refleksi dan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Melalui tahapan kegiatan tersebut, diharapkan Joyful Learning dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk aktif belajar, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Untuk menjawab tujuan dalam penelitian ini, maka metode yang digunakan adalah Joyful Learning pada kegiatan English Club. Secara umum tahapan kegiatan dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan.

Hal-hal yang dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut: 1) Membuat modul atau rencana kegiatan pembelajaran untuk peserta didik; 2) Menyiapkan materi; 3)

Menyiapkan media pendukung Joyful Learning.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti menggunakan beberapa teknik untuk menyampaikan isi dari materi yang akan disampaikan, antara lain: 1) Teknik ceramah; ceramah interaktif dimaksudkan agar peserta didik memahami materi yang diajarkan; 2) Song and Games; belajar melalui lagu dan permainan; 3) Teknik drill/drilling; teknik ini dilakukan dengan memberikan latihan-latihan yang secara khusus bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dalam mengucapkan (pronunciation) English vocabulary, keterampilan menulis, membaca dan juga mendengar; 4) Teknik demonstrasi; peserta didik mendemonstrasikan kembali materi yang diajarkan berupa pengucapan vocabularies, reading, writing, listening menggunakan kata-kata sederhana.

c. Tahap Penutup

Memasuki tahapan terakhir, peneliti bersama siswa melakukan kegiatan menyimpulkan, membuat ringkasan, atau berupa rangkuman. Termasuk dalam bagian ini juga tidak lupa harus diberi kegiatan tindak lanjut terhadap materi yang telah didapatkan.

Semua tahapan diatas tertuang pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Dalam menyusun rencana proses pembelajaran, guru perlu memikirkan bagaimana cara menyampaikan materi secara efektif kepada siswa. Hal ini perlu dilakukan, tidak hanya memperhatikan faktor-faktor yang membantu siswa mempelajari materi baru, tetapi juga faktor-faktor yang mengembangkan individualitas masing-masing siswa dan mengangkat potensi kreatifnya.

Untuk menguji keefektifan rencana pembelajaran yang peneliti buat, mengacu pada konsep pembelajaran Joyful Learning dalam kelas English Club, peneliti melakukan percobaan di sebuah sekolah dasar di Pacitan. Penelitian ini melibatkan siswa sekolah dasar tingkat bawah berusia 8-10 tahun; jumlah peserta adalah 28. Ruang kelas dilengkapi dengan papan tulis putih dan TV LED dengan file audio, dan beberapa perlengkapan penunjang pembelajaran yang diperlukan untuk belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini didasarkan pada kegiatan mengajar di ekstrakurikuler English Club MIN 3 Pacitan, yang dilakukan pada tanggal 4 dan 26 Mei 2024. Peneliti menggunakan model pembelajaran Joyfull Learning dengan materi yang dibawakan yaitu "Food and Drink". Model pembelajaran Joyfull Learning dilakukan dengan menggunakan permainan dan media visual selama pembelajaran, sehingga membantu memusatkan perhatian seluruh siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai teknik mengajar yang beragam dan menyenangkan agar dapat tercipta pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Pada tahap perencanaan pertemuan 1 dan pertemuan 2, peneliti merancang dan menyusun modul ajar bahasa Inggris dengan materi "Food and Drink", serta menyiapkan berbagai media pendukung yang akan digunakan. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan kegiatan, peneliti melakukan kegiatan English Club sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat sebelumnya. Lebih lanjut rencana pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Rencana pelaksanaan pembelajaran pertemuan 1

Tahap	Nama Kegiatan	Keterangan
1	Pembukaan	Guru : "Hi everyone, how are you today?" Siswa : "I'am fine, and you?" Guru : "I'am fine too, thank you"
2	Menyanyi Bersama	Menyanyi Bersama Peneliti menuliskan lirik lagu di papan tulis, kemudian mencontohkan bagaimana menyanyikan lagunya. Setelah itu siswa menyanyi bersama-sama
3	Permainan Look and Say dengan menggunakan Flashcard.	Kegiatan ini dilakukan dengan menunjukkan flashcard yang telah disediakan sebelumnya. Akan tetapi bagian nama dari gambar tersebut ditutup dan meminta siswa menebak apa bahasa Inggris dari gambar yang diperlihatkan.
4	Permainan Cut and Stick	Pada kegiatan ini siswa diberikan LKPD berupa tabel kosong yang di dalam tabel tersebut berisi nama-nama makanan dan minuman dalam bahasa Inggris. Lalu diberikan juga beberapa potongan gambar makanan dan minuman untuk kemudian menyuruh siswa menempelkannya di lembar kerja sesuai dengan nama makanan yang tertulis.
5	Ice Breaking	Peneliti memberikan ice breaking berupa games atau permainan "Sedang Apa Sekarang", akan tetapi liriknya diganti dengan "Makan apa - makan apa - makan apa sekarang" untuk kelompok 1 dan "Minum apa - minum apa - minum apa sekarang" untuk kelompok 2. Permainan ini dilakukan dengan saling melempar lagu tersebut ke kelompok lawan.
6	Permainan Tebak Kata Berhadiah	Cara kerja permainan ini yaitu peneliti memberikan kata atau vocabulary of food and drink, kemudian meminta siswa menebak terjemahan dari vocabulary tersebut. Siswa diminta untuk mengangkat tangan dan akan dipilih oleh peneliti, siswa yang mampu menjawab akan mendapatkan hadiah berupa flashcard.
7	Penutup	Setelah semua proses diatas dilakukan, peneliti memberikan apresiasi kepada siswa atas kera keras dan keterlibatan mereka selama kegiatan pembelajaran, memastikan bahwa semua siswa mampu memahami materi yang disampaikan, serta mereka bersenang-senang selama kegiatan pembelajaran.

Tabel 2. Rencana pelaksanaan pembelajaran pertemuan 2

Tahap	Nama Kegiatan	Keterangan
1	Pembukaan	Guru : "Hi everyone, how are you today?" Siswa : "I am fine, and you?" Guru: "I am fine too, thank you"
2	Menyanyi Bersama	Peneliti menuliskan lirik lagu di papan tulis, kemudian mencontohkan bagaimana menyanyikan lagunya. Setelah itu siswa menyanyi bersama-sama.
3	Ceramah	Pada kegiatan ini peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari

Tahap	Nama Kegiatan	Keterangan
	Interaktif	yaitu "Do you like"; "Yes, I like it" atau "No, I don't like it".
4	Dialog	Peneliti melakukan dialog bersama dengan siswa, dengan memberikan pertanyaan "Do you like", dan siswa yang dipilih secara acak akan menjawab "Yes, I like"/"No, I don't like"
5	Permainan Bertamu ke Meja Teman	Setelah menerima materi, peneliti memberikan LKPD kepada siswa, lembar kerja ini berisi gambar makanan dan minuman dan di sebelahnya ada kolom nama siswa. Jadi siswa akan secara bergantian bertanya kepada teman-temannya dan menuliskan jawabannya di samping nama teman yang sudah ditanyainya.
6	Permainan Ball Throwing	Permainan dilakukan dengan siswa membuat lingkaran kemudian salah satu siswa memegang bola yang telah disediakan. Dengan diberi perintah, mereka melemparnya kepada seorang temannya secara acak sembari bertanya "Do you like", kemudian siswa yang menerima bola harus menjawab pertanyaan tadi dengan "Yes, i like it" atau "No, i don't like it". Kegiatan ini berjalan dengan sangat baik dan mendapatkan antusias yang tinggi dari semua siswa.
7	Penutup	Peneliti memberikan apresiasi kepada siswa atas kera keras dan keterlibatan mereka selama kegiatan pembelajaran, memastikan bahwa semua siswa mampu memahami materi yang disampaikan, serta mereka bersenang-senang selama kegiatan pembelajaran.

Pada pertemuan pertama topik pembelajarannya adalah "Vocabulary of Food and Drink". Kegiatan di awali dengan melakukan perkenalan dan juga menyapa siswa dengan kalimat bahasa inggris sederhana, seperti "Hi everyone, how are you today?" dan kalimat sapaan lain. Peneliti juga menambahkan beberapa pertanyaan seputar materi yang akan dipelajari, seperti "Have you had breakfast?", "What did you have for brakfast?", dll. Kegiatan pembuka dilanjutkan dengan menyanyi bersama-sama dengan lagu berjudul "Food and Drink".

Pada tahap ketiga, "Permainan Look and Say Vocabulary of Food and Drink dengan menggunakan Flascard". Jenis permainan bahasa ini berguna pada awal pembelajaran dan bertujuan untuk menambah kosakata siswa. Selain itu, dengan melakukan permainan ini akan berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan berbicara siswa pada tahap awal penguasaan bahasa asing. Teknik kedua yang digunakan adalah mengenal vocabulary of food and drink dengan menggunakan media flashcard.

Tahap keempat yaitu "Permainan Cut and Stick". Permainan ini menggunakan LKPD yang berisi soal nama-nama makanan dan minuman serta terdapat tempat kosong di bawahnya. Siswa diberi beberapa lembar potongan gambar makanan dan minuman untuk kemudian menyuruh siswa menempelkan gambar tersebut pada kolom kosong di LKPD.



Gambar 1. LKPD 1: Permainan Cut and Stick

Tahap kelima yaitu "Ice Breaking". Setelah semua kelompok menyelesaikan permainan ini, mereka di ajak untuk melakukan ice breaking games dengan tajuk "Kamu Makan Apa" dan "Kamu Minum Apa". Tahap ini dilakukan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan kembali motivasi mereka sehingga konsentrasi mereka bisa kembali meningkat.

Pada tahap keenam yaitu "Permainan Tebak Kata Berhadiah". Permainan ini diberikan untuk mengakhiri pembelajaran, siswa yang mampu menjawab akan mendapatkan hadiah berupa flashcard. Siswa sangat antusias dan bersemangat dalam memainkan games ini, mereka saling berebut untuk dapat menjawab pertanyaan dari peneliti. Permainan ini dibuat untuk menguatkan kosakata makanan dan minuman yang telah dipelajari.



Gambar 2. Flashcard: Permainan Tebak Kata Berhadiah

Tahap ketujuh adalah tahap "Penutup". Pada tahapan ini peneliti menarik kesimpulan, menyoroti kemajuan kelas, memuji kerja keras anak. Selain itu, peneliti juga memastikan bahwa anak telah bersenang-senang selama kegiatan pembelajaran dan memahami materi yang disampaikan.

Berikut merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan peneliti pada pertemuan pertama dalam menerapkan metode pembelajaran Joyful Learning di ekstrakurikuler English Club. Seluruh rangkaian pembelajaran yang terlaksana merupakan hasil representasi dari rencana pembelajaran dengan mengacu pada metode belajar Joyful Learning. Selanjutnya peneliti fokus pada pelaksanaan kegiatan di pertemuan kedua dengan materi pembelajaran yang lebih tinggi dari pertemuan pertama.

Pada pertemuan kedua topik pembelajaran yang dipelajari adalah "Do you like"; "Yes, i like it" / "No, i don't like it". Peneliti membuka kelas dengan melakukan refleksi materi pada pertemuan sebelumnya dan dilanjutkan dengan memberikan lagu "Do you like ...". Lagu ini digunakan sebagai kegiatan pembuka dalam menumbuhkan motivasi dan antusiasme siswa serta meningkatkan kemampuan mendengar dan berbicara.

Kegiatan ketiga adalah Ceramah Interaktif dengan materi seputar "Do you like..."; "Yes, i like it" / "No, i don't like it". Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari. Selain itu, melalui dengan kegiatan ini hubungan antara siswa dan peneliti dalam pembelajaran dapat terjalin dengan baik karena terdapat komunikasi dua arah dalam pelaksanaannya.

Kegiatan keempat adalah melakukan dialog. Tujuan dilakukannya dialog adalah untuk meningkatkan keterampilan pengucapan dan intonasi, melatih persepsi ucapan asing, dan membiasakan siswa dalam berbicara dalam bahasa Inggris. Pemilihan siswa secara acak dilakukan agar peneliti bisa melibatkan semua siswa dan tidak berfokus hanya pada beberapa siswa.

Kegiatan kelima adalah sebuah permainan "Bertamu ke Meja Teman". Permainan ini dilakukan dengan melakukan wawancara singkat kepada teman bangku lain mengenai makanan dan minuman kesukaan mereka kemudian menuliskannya di LKPD yang telah disiapkan. Kegiatan ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbicara,

mendengarkan, dan menulis siswa dalam bahasa Inggris.



Gambar 3. Bertamu ke Meja Teman



Gambar 4. LKPD 2

Kegiatan keenam adalah sebuah games berupa "Ball Throwing". Permainan ini dilakukan dengan membentuk siswa menjadi dua kelompok. Guru akan melempar bola ke satu siswa sembari bertanya "Do you like", kemudian siswa yang menerima menjawab "Yes, i like it" atau "No, i don't like it". Kegiatan dilanjutkan sampai semua siswa mendapatkan giliran. Permainan ini sangat efektif untuk melatih keterampilan berbicara dan mendengarkan siswa. Melalui permainan ini siswa merasa seperti sedang bermain akan tetapi tanpa mereka sadari mereka juga belajar dalam permainan itu.



Gambar 5. Kegiatan Ball Throwing

Tahap ketujuh adalah penutup. Pada tahapan ini peneliti menarik kesimpulan, menyoroti kemajuan kelas, memuji kerja keras anak. Selain itu, peneliti juga memastikan bahwa anak telah bersenang-senang selama kegiatan pembelajaran dan memahami materi yang disampaikan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keefektifan model pembelajaran yang digunakan cukup beralasan, penggunaan permainan dan media visual selama pembelajaran membantu memusatkan perhatian seluruh siswa dalam proses belajar mengajar. Minat belajar anak mempunyai pengaruh yang sangat penting dalam memahami setiap bacaan dan kata-kata yang dipelajari (Güngör, 2016). Variasi pembelajaran dan perubahan aktivitas kelas yang aktif membuat siswa tetap terlibat dan siap menghadapi tugas yang diberikan guru (Garton & Copland, n.d.). Tidak diragukan lagi, metode Joyful Learning berkontribusi dalam menciptakan semangat pembelajaran di kelas: anak-anak dengan antusias membantu dan mendukung anggota kelas lain yang menghadapi kesulitan, tidak terlalu menganggap serius kesalahan teman satu kelasnya karena yang ada di benak mereka ini bukanlah latihan melainkan permainan.

Metode Joyful Learning yang diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran terbukti menjadi alat yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berbahasa Inggris bagi young learners. Tentunya hal tersebut harus didukung dengan beberapa kegiatan yang membuat mereka betah berada di dalam kelas, misalnya dengan melakukan permainan lempar bola (Sari, 2022). Dimana barang siapa yang menangkap bola yang dilempar oleh

guru, maka siswa tersebut harus menyebutkan beberapa vocabulary sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Kemudian membuat beberapa aktivitas siswa misalnya guru memberikan tugas kepada siswa agar saling bertanya terhadap teman sebangkunya, tentang makanan dan minuman apa saja yang disukai dan tidak disukai dalam bahasa Inggris.

Tujuan kegiatan atau permainan diatas bukan hanya untuk melatih ejaan kata yang benar, tetapi juga meningkatkan keterampilan membaca dan menulis . Selain itu, dengan menambah sedikit variasi selama pembelajaran; merancang dan menyederhanakan proses menghafal; dalam permainan tersebut khususnya, semakin banyak alat peraga yang digunakan, semakin baik (Pushkina et al, 2022). Hasil pembelajaran berbasis permainan bergantung pada bakat guru dalam memilih games dan menggunakan alat peraga yang tepat dan efektif untuk kelompok siswa tertentu dengan mempertimbangkan karakteristik individu dan kemampuan belajar mereka (Hinkel, 2017). Peneliti bereksperimen melalui kegiatan-kegiatan yang dirancang **untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam membaca dan** menulis bahasa Inggris.

Selama pembelajaran eksperimental itu sendiri, peneliti mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah dikerjakan. Berkat pembelajaran berbasis permainan, siswa tidak menghadapi kesulitan dalam menghafal kata-kata yang dipelajari. Penggunaan media ajar, kartu bantu makanan, kartu bantu minuman, gambar membuat seluruh kelompok siswa tetap terlibat dalam proses pembelajaran (Jazuly & Indrayani, 2018). Selain itu, karena peralihan jenis kegiatan yang cepat, tidak ada satu pun siswa yang terganggu, tidak merasa lelah, tidak memerlukan dorongan ekstra. Seluruh siswa antusias mengikuti kegiatan bahkan saling membantu satu sama lain.

Pertemuan selanjutnya peneliti menanyakan pertanyaan yang sama kepada siswa yang dengan materi yang sesuai di kegiatan sebelumnya. Kini seluruh siswa berhasil menjawab pertanyaan yang dilontarkan, walaupun dapat menyelesaikan tugas tersebut beberapa anak masih dengan bantuan guru. Tahap terakhir dalam kegiatan ini membawa peneliti kembali ke ruang kelas. Meskipun jelas bahwa terdapat kendala terbesar dalam diri siswa misalnya tidak adanya sikap kemandirian dan motivasi ketika mereka berada di rumah, hal ini tidak berarti bahwa sikap tidak terlalu penting. Memberikan pemahaman stimulus di awal pembelajaran menjadi penting untuk memantik pola ingatan siswa tentang materi yang telah mereka dapatkan.

Sekali lagi: argumen bahwa ruang kelas merupakan konteks yang mencerminkan kecaman terhadap pendekatan tradisional, namun hal ini tidak dengan sendirinya menunjukkan bahwa sikap adalah hal yang sepele (Hinkel, 2017). Faktanya, sikap mungkin menjadi sangat penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Proses pembelajaran akan jauh lebih efektif jika siswa berada dalam zona nyamannya dan terlibat aktif dalam proses tersebut. Dalam hal ini, penting bagi seorang guru untuk memberi tahu siswa bahwa guru melindungi kepercayaan diri dan harga diri mereka. Menjadi sumber daya interaktif, permainan memungkinkan memperoleh umpan balik efektif yang diperlukan sehingga siswa dapat yakin akan kemajuan mereka dalam jalur dari ketidaktahuan menuju pengetahuan (Hadiyanti & Yolanda, 2021).

Selain itu, penelitian yang dilakukan ini sekaligus mengkonfirmasi pernyataan para ahli mengenai gamifikasi. Oleh karena itu, permainan terbukti menjadi alat yang efektif dalam mengembangkan empati dan dukungan di antara teman sekelas dan teman sebaya. Tentu saja, guru perlu mengubah aktivitas selama pembelajaran dengan menggunakan berbagai jenis media serta menggunakan fasilitas audio/visual, presentasi, mainan, dll (Sukmahidayanti, 2015). Terlebih lagi, teknik berbasis permainan sangat menarik bagi young learners, karena anak-anak bersedia beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya selama

pembelajaran karena usia dan karakteristik fisiologisnya (Bland, 2019).

KESIMPULAN

Penerapan Joyful Learning di kelas 2C MIN 3 Pacitan menunjukkan hasil yang positif. Berbagai kegiatan yang dilakukan, seperti menyanyi bersama, permainan Look and Say dengan flashcard, Cut and Stick, ice breaking, permainan tebak kata berhadiah, ceramah interaktif, dialog, permainan Bertamu ke Meja Teman, dan permainan Ball Throwing, berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Kegiatan-kegiatan tersebut berhasil memotivasi siswa untuk aktif belajar, meningkatkan antusiasme, dan membangun rasa percaya diri. Selain itu, metode pembelajaran yang menyenangkan ini juga membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan efektif.

Penerapan Joyful Learning di kelas 2C MIN 3 Pacitan menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih optimal. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan pembelajaran bahasa di kelas bahasa Inggris, memberikan dampak yang signifikan dalam perkembangan pola belajar siswa. Hal ini memungkinkan guru secara efektif mengatasi tantangan yang berhubungan dengan keunikan dan karakteristik mereka seperti: perhatian teralihkan, kegelisahan, kurangnya motivasi, takut membuat kesalahan, dll. Dengan demikian, metode yang diterapkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran melalui metode Joyful Learning terbukti membantu siswa untuk tetap fokus, menarik perhatian dan mempertahankan pikirannya sepanjang pembelajaran, menginspirasi siswa, dan juga berkontribusi secara efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Kepala Madrasah dan peserta didik kelas 2C MIN 3 Pacitan atas partisipasi aktifnya dalam penelitian ini. Ketersediaan Bapak/Ibu Guru dan para siswa untuk berpartisipasi dan mengizinkan peneliti melakukan kegiatan ini sangat berarti bagi keberhasilan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, H., Syarmaya, A., Nurmala, I., & Nurkamilah, W. H. (n.d.). English Club: Upaya dalam Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris dengan Metode Fun Learning di SDN Cibeber Desa Mekarwangi. <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/Proceedings>
- Bidang, D., Islam, P., & Dini, A. U. (n.d.). Implementasi Ekstrakurikuler English Club Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Usia Dini Di Tk Islam Makarima Kartasura. Skripsi. Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta Untuk Memenuhi Guna Memperoleh Gelar Sarjana. https://eprints.iain-surakarta.ac.id/8988/1/SKRIPSI%20MAISA%20SALSABILA_193131096.pdf
- Bland, J. (2019). Teaching English to Young Learners: More Teacher Education and Children's Literature! 7(2). <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED608240.pdf>
- Diana, M. W., Nurhajati, D., Nusantara, U., & Kediri, P. (n.d.). "Strategi Menghadapi Sistem Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19 Untuk Generasi Indoneisa yang unggul dan Tangguh" Nusantara PGRI Kediri. <https://repository.unpkediri.ac.id/9265/2/19.%20Artikel%20SEMDIKJAR%202022%202.pdf>
- Garton, S., & Copland, F. (n.d.). The Routledge Handbook of Teaching English to Young

- Learners. www.routledge.com/series/RHAL
- Güngör, M. N. (2016). Turkish pre-service teachers' reflective practices in teaching English to young learners. *Australian Journal of Teacher Education*, 41(2), 137–151. <https://doi.org/10.14221/ajte.2016v41n2.9>
- Hadiyanti, K. M. W., & Yolanda, M. (2021). INSIGHTS INTO PROSPECTIVE TEACHERS' BELIEFS IN TEYL. *LLT Journal: Journal on Language and Language Teaching*, 24(1), 36–50. <https://doi.org/10.24071/llt.v24i1.2484>
- Hinkel. (2011). *Handbook of Research in Second Language Teaching and Learning*. (n.d.). www.routledge.com
- Hang, S. (2017). Using Games to Teach Young Children English Language. <https://www.researchgate.net/publication/320345809>
- Hijriati, S. (2023). Teaching English to Young Learners (TEYL) at Elementary School. *MASALIQ*, 3(4), 688–705. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i4.1511>
- Huemaera, I., & Mukhtar IAIN Kendari, R. (n.d.). Students' Response towards Game Use as a Warming-up Activity in Teaching English for Young Learners. <https://digilib.iainkendari.ac.id/3113/>
- Jazuly, A., & Indrayani, N. (2018). Guidance of Teaching English to Young Learners (TEYL) for Early Childhood Education Teachers at Ad Dhuha Kindergarten of Jember. *Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal*, 1(2), 168–179. <https://doi.org/10.31539/leea.v1i2.175>
- Mulyadi, A. (n.d.). Teaching English to Young Learners. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/6911>
- Mutiah, S. D., Nakhriyah, M., HR, N. H., Hidayat, D. N., & Hamid, F. (2020). The Readiness of Teaching English to Young Learners in Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1370–1387. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.541>
- Norena, J. (2020). Some meaningful and Fun Activities for Teaching English to Young Learners. *Holistics Journal*, 12(2). <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/4346>
- Pali, A., Mbabho, F., Wali, M., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). English for the Beginners di Era New Normal melalui Joyful Learning di SDI Turekisa, Ngada-Flores, NTT. 11, 2021. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Sukmahidayanti, T. (n.d.). THE UTILIZATION OF INSTRUCTIONAL MEDIA IN TEACHING ENGLISH TO YOUNG LEARNERS (A Case Study of an Elementary School Teacher in Bandung). In *Journal of English and Education* (Vol. 2015, Issue 2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/L-E/article/view/4758>
- Wicaksono, S. R. (2020). Joyful Learning in Elementary School. *International Journal of Theory and Application in Elementary and Secondary School Education*, 2(2), 80–90. <https://doi.org/10.31098/jitaese.v2i2.23>

document-1

ORIGINALITY REPORT



MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

5%

★ docplayer.info

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 1 words

Exclude bibliography On