

Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Benda Benda Nyata

Sri Yuliani^{*1)}, Kurnia Saputri²⁾, Endang Puji Astuti³⁾

^{1,2,3)}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

^{1,2,3)}Universitas Muhammadiyah Palembang

^{1,2,3)}Palembang, Indonesia

nyimasyuliani71@gmail.com¹⁾, kurniasaputri93@gmail.com²⁾, astutie260788@gmail.com³⁾

Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan, termasuk rendahnya motivasi siswa dan kesulitan dalam memahami kosakata baru. Salah satu metode yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa adalah pengajaran menggunakan benda nyata. Metode ini memanfaatkan benda-benda sehari-hari untuk memperkenalkan kosakata dan konsep bahasa, menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Laporan kemajuan ini menguraikan bagaimana metode ini dapat diterapkan secara efektif di kelas bahasa Inggris, dengan rincian tentang tujuan, metode pelaksanaan, anggaran, jadwal kegiatan, dan daftar pustaka yang mendukung. Hasil yang didapat dari kegiatan pelaksanaan PKM di SD Negeri 127 Palembang tersebut adalah terdapatnya siswa-siswa lebih aktif dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran dikelas juga perbendaharaan kosakata mereka dalam bahasa Inggris meningkat.

Kata Kunci: Pembelajaran bahasa Inggris; benda-benda nyata

Abstract

Learning English in Indonesia is often faced with various challenges, including low student motivation and difficulty in understanding new mathematics. One method that can increase students' involvement and understanding is teaching using real objects. This method used everyday objects to introduce language understanding and concepts, making learning more interesting, interactive and contextual. This progress report outlined how this method can be implemented effectively in the English classroom, with details about the objectives, method implementation, budget, activity schedule, and supporting bibliography. The results obtained from the PKM implementation activities at SD Negeri 127 Palembang were that students were more active and creative in carrying out classroom learning and their mastery of English.

Keywords: English Learning; Real Objects

1. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia mengalami berbagai tantangan, termasuk rendahnya keterlibatan siswa dan kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata baru. Metode tradisional yang terlalu berfokus pada teori dan hafalan seringkali kurang efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar. Penggunaan benda nyata dalam pengajaran bahasa Inggris merupakan pendekatan yang inovatif dan menarik yang dapat mengatasi masalah ini. Benda nyata memberikan konteks visual dan fisik yang membantu siswa dalam memahami dan mengingat kosakata serta frasa baru. Selain itu, penggunaan benda nyata dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Metode ini juga memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam pengajaran kosakata. Kosakata adalah dasar dari penguasaan bahasa yang baik, namun sering kali pengajar mengalami kesulitan dalam membuat siswa mengingat dan menggunakan kata-kata baru secara efektif. Oleh karena itu, pengajaran kosakata memerlukan pendekatan yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran.

Potensi Unggulan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris

1. Metode Interaktif dan Kreatif: Menggunakan pendekatan yang interaktif dan kreatif, seperti permainan kata, drama, dan penggunaan benda nyata, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Ini dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka mengingat kosakata dengan lebih baik.
2. Pembelajaran Kontekstual: Memperkenalkan kosakata dalam konteks nyata atau situasi sehari-hari dapat membantu siswa memahami penggunaan
3. Teknologi dan Multimedia: Menggunakan teknologi seperti aplikasi pembelajaran bahasa, video, dan materi multimedia lainnya dapat menarik perhatian siswa dan menawarkan cara belajar yang berbeda dan menyenangkan.

Masalah Utama dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris

1. Keterbatasan Metode Tradisional: Metode pengajaran yang terlalu berfokus pada hafalan dan pengulangan tanpa konteks sering kali tidak efektif. Siswa cenderung cepat lupa kata-kata yang dipelajari karena tidak ada kaitan langsung dengan pengalaman mereka sehari-hari.
2. Kurangnya Keterlibatan Siswa: Motivasi belajar siswa sering kali rendah karena metode pengajaran yang monoton dan tidak menarik. Siswa menjadi pasif dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
3. Keterbatasan Sumber Daya dan Materi: Banyak sekolah yang tidak memiliki akses ke sumber daya dan materi pembelajaran yang inovatif dan menarik. Ini membatasi kemampuan guru untuk mengajarkan kosakata dengan cara yang kreatif dan efektif.
4. Perbedaan Tingkat Kemampuan Siswa: Dalam satu kelas, sering terdapat perbedaan tingkat kemampuan bahasa Inggris antar siswa. Hal ini menyulitkan guru untuk menyesuaikan pengajaran kosakata agar sesuai dengan kebutuhan setiap siswa.

Untuk mengatasi masalah yang diidentifikasi, program pengabdian pada masyarakat dapat difokuskan pada pengembangan dan implementasi metode pengajaran yang menggunakan benda nyata dan teknologi. Berikut adalah langkah- langkah yang diusulkan:

1. Pelatihan Guru: Mengadakan pelatihan untuk guru-guru bahasa Inggris tentang cara menggunakan benda nyata dan teknologi dalam pengajaran kosakata. Pelatihan ini mencakup teknik-teknik pengajaran interaktif, penggunaan alat peraga, dan integrasi multimedia dalam kelas.
2. Pengadaan Sumber Daya: Menyediakan benda nyata, alat peraga, dan perangkat teknologi yang diperlukan untuk mendukung metode pengajaran yang baru. Ini dapat melibatkan kerjasama dengan komunitas lokal, universitas, dan organisasi non-profit.
3. Pembuatan Materi Pembelajaran: Mengembangkan materi pembelajaran yang berbasis benda nyata dan teknologi, termasuk kartu kosakata bergambar, video, dan aplikasi pembelajaran bahasa. Materi ini harus disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.
4. Pelaksanaan di Sekolah: Implementasi metode pengajaran baru di kelas, dengan mengadakan aktivitas interaktif dan proyek mini yang melibatkan benda nyata. Guru-guru menerapkan teknik yang dipelajari dalam pelatihan dan menggunakan sumber daya yang disediakan.

5. Evaluasi dan Umpan Balik: Melakukan evaluasi terhadap efektivitas metode pengajaran baru melalui tes dan kuesioner. Mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru untuk menilai keberhasilan program dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan

2. Metode

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah:

4. Penggunaan Benda Nyata dalam Kelas

Kosakata, dengan memperkenalkan kosakata baru dengan menunjukkan benda nyata seperti "pen", "book", "apple". Siswa diajak untuk mengamati, menyentuh, dan berbicara tentang benda tersebut. Berikutnya, Frasa dan Kalimat: dengan mengajarkan frasa dan kalimat menggunakan benda nyata dalam konteks sehari-hari. Misalnya, "This is a pen", "I have an apple", dengan menunjukkan benda tersebut kepada siswa. Selanjutnya, aktivitas interaktif Permainan Kartu Kosakata: Menggunakan kartu bergambar benda nyata dan meminta siswa untuk menyebutkan atau menuliskan nama benda tersebut dalam bahasa Inggris. Permainan ini dapat dilakukan dalam bentuk kompetisi untuk meningkatkan motivasi siswa. Berikutnya, role-play: Siswa melakukan peran tertentu dengan menggunakan benda nyata. Misalnya, bermain peran sebagai pembeli dan penjual di pasar dengan menggunakan benda nyata seperti buah-buahan, sayuran, dan lain-lain.. Aktivitas ini tidak hanya mengajarkan kosakata tetapi juga frasa dan kalimat yang berguna dalam

5. Penugasan dan Evaluasi

Pertama-tama Tugas Siswa diberi tugas untuk membawa benda tertentu ke kelas dan menjelaskan fungsinya dalam bahasa Inggris. Tugas ini dapat membantu siswa dalam memperkuat pemahaman mereka terhadap kosakata baru. Selanjutnya, dengan mengadakan ujian di mana siswa harus mengidentifikasi dan berbicara tentang benda-benda nyata yang disediakan. Ujian ini dapat dilakukan secara individual atau berkelompok, dan siswa dinilai berdasarkan kemampuan mereka dalam menggunakan kosakata dan frasa yang telah dipelajari.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SD Negeri 127 Palembang, diketahui bahwa media benda-benda nyata atau relia dalam mengenalkan kosakata Bahasa Inggris di SD Negeri 127 Palembang yang sudah di laksanakan dengan baik dan lancar ini, dapat dilihat dari kenyataan bahwa siswa -siswa baik laki-laki maupun Perempuan sangat antusias dan bersemangat sekali mengikuti kegiatan pembelajaran kosakata dalam Bahasa Inggris mengenai waktu (jam) dengan menggunakan bantuan kertas gambar yang telah dibuat oleh para pelaksana. Mereka satu-persatu maju kedepan kelas menjawab pertanyaan dan menunjukkan jarum jam sesuai apa yang dimaksud oleh si pelaksana. Mereka tampak senang sekali ditambah lagi apabila mereka dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan waktu (jam) dalam Bahasa Inggris. dengan benar, pelaksana telah menyiapkan reward berupa makanan kecil untuk diberikan kepada mereka. Hasilnya sangat memuaskan sekali, rata-rata mereka dapat menjawab dengan benar dan lancar dengan menggunakan bahasa Inggris. Itu berarti bahwa kosakata berbahasa Inggris siswa SD Negeri 127 Palembang meningkat. Selanjutnya, guru-guru disekolah tersebut juga sangat antusias mengikuti pelatihan-pelatihan yang diadakan guna pengimplementasian mengenai pengajaran kosakata dalam bahasa Inggris dengan menggunakan metode pengajaran serta media pembelajaran yang tepat untuk anak-anak SD Negeri 127 Palembang. Bukti Kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM) tersebut dapat dilihat dari gambar-gambar dibawah ini:



Gambar 1. kegiatan pengenalan dengan siswa kelas VI SDN 127 Palembang



Gambar 2. Kegiatan awal Pembelajaran dikelas



Gambar 3. Kegiatan inti ke 1 Pembelajaran kosakata menggunakan benda-benda nyata



Gambar 4. Kegiatan inti ke 2 memberikan pertanyaan mengenai kosakata bahasa Inggris



Gambar 5. Kegiatan Penutup akhir pembelajaran

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari kegiatan pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SD Negeri 127 Palembang dapat disimpulkan bahwa ”Pembelajaran kosakata berbahasa Inggris dengan menggunakan benda-benda nyata (realia) di SD Negeri 127 kecamatan lebong siarang kota Palembang adalah menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan tema waktu (jam). Menggunakan benda-benda nyata (realia) dalam proses pembelajaran dikelas untuk dapat pengalaman langsung, media diamati secara langsung dan siswa diberikan pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan waktu (jam) dan siswa mendapatkan pengetahuan dan penambahan kosakata tentang waktu dalam bahasa Inggris. Juga, dalam kegiatan PKM ini membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan senang untuk mengenal kosakata tersebut serta menjawab pertanyaan-pertanyaan dari si pelaksana. Selanjutnya, pada kegiatan pelatihan yan diberikan kepada guru-guru SD negeri 127 Palembang bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan para guru -guru tersebut pada proses pembelajaran dikelas khususnya mengajar mata pelajaran bahasa Inggris dapat menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif serta dapat pula menerapkan model pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dikelas

5. Daftar Rujukan

- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W.H. Freeman and Company.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development*. Harvard University Press.
- Eccles, J. S., & Wigfield, A. (2002). Motivational beliefs, values, and goals. *Annual Review of Psychology*, 53(1), 109-132.
- Hooley, T., & Dodd, V. (2015). *The economic benefits of career guidance*. Careers England.
- Lent, R. W., Brown, S. D., & Hackett, G. (1994). Toward a unifying social cognitive theory of career and academic interest, choice, and performance. *Journal of Vocational Behavior*, 45(1),
- Super, D. E. (1980). A life-span, life-space approach to career development. *Journal of Vocational Behavior*, 16(3), 282-298.