

PENERAPAN ENJOY LEARNING FOR CHILD (PEMBELAJARAN MENYENANGKAN UNTUK ANAK USIA PRA-SEKOLAH) DI LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI KABUPATEN TRENGGALEK

Yulia Nugrahini¹⁾, Wahinda Inofani²⁾

^{1, 2)}STKIP PGRI Tulungagung

e-mail: yulia.nugrahini@stkipgritulungagung.ac.id¹⁾

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru PAUD Tulungagung khususnya pada pengajaran bahasa Inggris. Materi pelatihan ini meliputi: Pembelajaran Bahasa Inggris di TK, Pembelajaran melalui Lagu dan Cerita, Pembelajaran melalui Crafting, Pembelajaran melalui Permainan, Pembelajaran Performance.

Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 23 September 2013- 25 September 2013 dengan diikuti 20 peserta. Pelatihan dilaksanakan dengan metode ceramah, diskusi, pemberian tugas dan bimbingan. Kemudian para peserta dituntut untuk melakukan performance dan membuat RPP dari masing – masing pembelajaran, selanjutnya diberikan feedback. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa Guru PAUD Tulungagung masih membutuhkan pelatihan semacam ini untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam pengajaran bahasa Inggris. Pelatihan mempunyai efektivitas dan efisiensi yang tinggi karena para guru dituntut untuk memahami pengajaran Bahasa Inggris untuk penerapan sehari hari.

Kata Kunci: *enjoy learning, pembelajaran menyenangkan.*

I. PENDAHULUAN

Banyak teknik pengajaran yang dilakukan oleh guru bahasa Inggris yang kurang sesuai dengan usia anak-anak. Misalnya, masih banyak guru yang mengajarkan bahasa Inggris pada level "form" dari pada "content". Ada pula yang menekankan pembelajaran vocabulary atau kosakata dengan metode penerjemahan kata per kata yang oleh sebagian besar ahli pengajaran bahasa Inggris untuk anak-anak dianggap kurang strategis dan tidak natural. Seharusnya, pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing diharapkan meniru, walau tak mungkin sama, proses pemerolehan bahasa ibu dimana aspek otentisitas bahasa dan naturalitas konteks harus menjadi 2 pijakan penting. Teori-teori *Second Language Acquisition* terbaru menyebutkan bahwa semakin dini anak belajar bahasa asing, semakin cepat mereka menguasainya karena alasan kemampuan *short and long term memory* yang lebih baik. Disebutkan pula tekanan psikologis yang lebih sedikit dan faktor interaksi yang intens sangat disarankan untuk membantu anak-anak belajar bahasa asing.

Dengan mempertimbangkan hasil-hasil diatas dan kondisi real pembelajaran untuk anak usia dini yang masih kurang interaktif, maka program ini bermaksud membantu guru-guru dalam memperkenalkan bahasa Inggris dasar di PAUD. Sehingga bisa dirumuskan masalahnya adalah "*Kegiatan belajar seperti apa yang sebaiknya guru lakukan untuk membuat suasana belajar yang interaktif dan sesuai dengan kondisi anak-anak usia dini?*". Tujuan kegiatan PPM ini adalah untuk membantu guru-guru bahasa Inggris di sentra-sentra PAUD di kabupaten Tulungagung untuk menemukan, membuat dan mengaplikasikan materi kegiatan belajar-mengajar bahasa Inggris secara interaktif dan sesuai dengan usia anak-anak.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajar untuk anak-anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajar dewasa. Menurut Harmer (2001) setidaknya ada tujuh sifat belajar anak-anak yang berbeda dengan orang tua. Di antara sifat itu adalah anak akan merespon terhadap makna walaupun mereka tidak mengerti semua kata-kata secara keseluruhan. Anak-anak juga cenderung belajar dari lingkungan sekitar. Mereka belajar tidak hanya dari apa

yang di dengar dan dilihat tetapi juga dari apa yang mereka lakukan. Selaian itu anak-anak juga memiliki waktu untuk konsentrasi yang terbatas. Dengan adanya perbedaan sifat tersebut, perlakuan terhadap anak-anak juga harus berbeda dengan perlakuan terhadap pembelajar dewasa.

A. Lagu

Pengenalan dan penerapan unsur bahasa pada kegiatan pembelajaran, siswa menerima materi pelajaran yang terkandung dalam lagu dari guru sebagai tahap awal dari proses belajar dan pembelajaran. Pemahaman yang dimaksudkan yaitu siswa mampu memahami konsep unsur-unsur bahasa melalui proses pengenalan lagu. Sedangkan maksud penerapan adalah siswa mampu menerapkan materi ajaran yang telah diterima melalui proses pengenalan lagu dalam berkomunikasi.

B. Cerita

Menurut Wright (1995:3), cerita yang di dalamnya termuat sejumlah banyak kata, menyajikan pengalaman bahasa yang kaya. Selain itu cerita juga mampu memotivasi, kaya unsur pengalaman bahasa dan tidak mahal. Wright juga membedakan istilah *telling story* dengan *reading story*. Msing-masing tentu saja memiliki kelemahan dan kelebihanannya sendiri sendiri. Jika guru membacakan cerita, dalam arti membaca sebuah buku cerita dengan keras di depan siswa, maka ada beberapa keuntungan misalnya guru tak erlu mempelajari cerita, karean ia hanya perlu membacakannya, lalu is juga tak perlu terlalu khawatir melakukan kesalahan dalam berbahasa Inggris. Akan tetapi sisi minusnya adalah guru sering cebederung meBaca terlalu cepat dan reading aloud juga bisa menjebak guru tenggelam dalam bacaan sehingga kurang memperhatikan siswa. Sementara itu, dengan *telling story*, siswa akan merasakan guru memberikan sesuatu yang sangat “personal”. Gurulah yang bercerita, buka buku. Namun tentu saja agar bisa melakukannya dengan baik guru harus melakukan persiapan yang baik agar tidak melakukan kesalahan

C. Permainan

Toth (1995 dalam Mei and Yu-Jung, 2000) mendefinisikan permainan sebagai aktivitas yang memiliki aturan, tujuan dan di dalamnya terkandung unsur rasa senang. Lebih jauh Toth membagi permainan ke dalam *competitive game* dan *cooperative game*. Dalam suatu permainan kompetisi siswa berlomaba untuk menjadi yang pertama mencapai hasil atau tujuan sedang dalam permainan kerja sama siswa bekerja sama untk meraih tujuan bersama. Fokus dari permainan bukan pada ketepatan bahasa tapi pada komunikasi. Menurut Richard dkk (2002: 219) permainan adalah aktivitas yang memuat unsure: “*a particular task or objective; b a set of rules; c competition between players; d communication between players by spoken or written language.*” Brewster dkk (2002: 172) menuliskan bahwa dengan permainan siswa bias belajar bahasa dalam suasana yang rileks da menyenangkan. Jasi permaian bias membantu guru membuat siswa tertarik dan terlibat dalam proses belajar mengajar

D. Crafting

Crafting melatih siswa mengembangkan otak juga otot motoriknya. Menurut Ellis dan Brewter, Communi-catiave approach mengacu pada activity-based dan seringnya melipatkan penggunaan 3 jenis aktivitas berikut ini: pertama adalah *problem-solving activities* misalnya identifying, matching, sequencing, prioritizing a classifying; kedua adalah *interactive activities*, seperti making survey, or carrying out interview dan ketiga *creative activities*, such as making mask,birthday cards, dan sebagainya

III. PELAKSANAAN

Kegiatan ini berbentuk pelatihan yang berlangsung selama 3 hari. Materi pelatihan dirancang berdasarkan permintaan pihak sekolah. Tim PPM hanya sekedar menyesuaikan materi yang menjadi kebutuhan pihak sekolah. Kegiatan dilaksanakan selama dua minggu, dari tanggal 23 September 2013 hingga 25 September 2013.

A. Proses Kegiatan

Secara umum langkah-langkah kegiatan PPM ini bisa dibagi empat: analisa masalah dan kebutuhan, pengajuan penawaran kerjasama, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap analisa masalah dan kebutuhan tim PPM mencari data dan informasi dari masyarakat yang terdiri dari orangtua, guru PAUD dan masyarakat secara umum. Pada tahap ini tim mengidentifikasi masalah dan mencari upaya untuk membantu mengatasi masalah yang muncul. Pada tahap selanjutnya, tim PPM mengajukan tawaran kerja sama kepada dinas pendidikan Tulungagung khususnya sub dinas SD dan TK yang menangani bidang PAUD sekaligus mencari data-data awal tentang guru PAUD di kabupaten Tulungagung yang memerlukan pendampingan. Dari proses ini diperoleh sejumlah guru yang berminat untuk mengikuti pelatihan ini.

Tahap ketiga yaitu pelaksanaan terbagi menjadi sesi yaitu pembukaan, penyampaian teori dasar pengajaran bahasa Inggris untuk anak, dilanjutkan dengan materi yang lebih aplikatif yaitu pembelajaran melalui lagu, cerita, Permainan, dan keterampilan. Kegiatan PPM ini ditutup dengan performance atau penampilan para peserta. Di tahap akhir mereka menunjukkan hasil yang mereka dapat selama pelatihan. Selama pelaksanaan, berbagai media juga digunakan misalnya flash cards, cerita bergambar, plasticine, gambar situasi, CD lagu-lagu, kertas lipat dan sebagainya.

Tahap terakhir adalah evaluasi. Evaluasi ini dibagi menjadi 2 jenis yaitu meminta umpan balik dari peserta melalui questioner yang dibagikan dan kedua adalah evaluasi internal yang dilakukan tim PPM. Secara umum peserta merasakan manfaat nyata dari pelatihan

IV. PEMBAHASAN HASIL PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan PPM ini ditujukan untuk berbagi wawasan dan keterampilan tentang pembelajaran bahasa Inggris untuk anak. Titik tekan kegiatan ini adalah pada pembelajaran berbasis kegiatan interaktif dan menyenangkan yang didukung oleh penggunaan lagu, cerita, permainan dan keterampilan.

A. Sesi 1 Pembelajaran Bahasa Inggris di TK

Sesi ini dilaksanakan setelah pembukaan. Betindak sebagai pemateri adalah narasumber Ibu Retnawati Firmansyah, M.Pd. Pada sesi ini dikupas berbagai hal seputar pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak. Secara singkat disampaikan landasan teori pembelajaran bahasa asing untuk anak-anak. Disampaikan pula materi tentang classroom English.

B. Sesi 2 Pembelajaran melalui lagu dan cerita

Pada sesi ini dikupas tentang sisi positif digunakannya lagu dan cerita sebagai sumber belajar bahasa Inggris bagi anak-anak. Pada sesi ini ada proses sharing antar peserta juga dengan trainer. Dijelaskan dan ditunjukkan pula penggunaan media sederhana dalam menyertai penggunaan lagu dan cerita untuk pengajaran bahasa. Dalam sesi lagu, peserta dengan antusias belajar teknik mengajarkan lagu bahasa Inggris pada anak usia dini juga gerakan-gerakan yang menyertai lagu tertentu.

C. Sesi 3 Pembelajaran melalui crafting

Pada sesi ini peserta mendapat materi dan workshop tentang bagaimana cara mengajarkan bahasa Inggris melalui keterampilan tangan. Kegiatan meliputi: memotong, mengelem, melipat, membentuk, menggunting, menggambar, mewarnai dan menyusun. Pada guru terlihat semangat dan antusias dalam berlatih.

D. Sesi 4 Pembelajaran melalui permainan

Pada sesi ini peserta diperkenalkan berbagai jenis games yang cocok untuk anak usia dini, untuk mengajarkan bahasa Inggris. Games ini meliputi games yang menyertakan gerak tubuh seperti lari, lompat, tepuk tangan, berputar juga games yang disertai lagu. Jenis games yang diperkenalkan misalnya zipzap, race games, simon says games, dan hello games

E. Sesi 5 Performance

Pada sesi terakhir secara berkelompok peserta menunjukkan keterampilan baru yang mereka miliki setelah

mengikuti pelatihan, misalnya mengajar dengan lagu, cerita, permainan maupun crafting

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil umpan balik didapatkan informasi bahwa kegiatan ini sangat relevan dengan kebutuhan para peserta. Mereka merasa mendapat wawasan dan skill yang aplikatif dan bermanfaat. Selain itu mereka juga merasa senang dengan teknik dan metode pelatihan yang diterapkan selama pelatihan. Kemampuan yang dilatihkan dan dimiliki peserta diantaranya adalah:

1. Pengetahuan skill tentang cara pengajaran bahasa Inggris melalui lagu, cerita, permainan dan crafting.
2. Pengetahuan tentang cara mencari sumber belajar yang menarik dan interaktif

DAFTAR PUSTAKA

- Claire Hewlett, Hellen Ward, Judith Roden & Julie Foreman. 1988. *Teaching Science in the Primary Classroom: A Practical Guide* (Paperback). Paul Chapman Publishing A SAGE Publications.
- Harmer, Jeremy. 2001. *The Practice of English Language Teaching with DVD* (4th Edition) London: Longman Handbooks for Language Teachers.
- Mei, Yin Yong & Yu-jing, J., (2000). From using games in an EFL class for children. Daejin University ELT Research Paper. Fall, 2000. <http://english.daejin.ac.kr/~rtyson/fall2000/elt/games.html> retrieved 20 February 2010
- Richard, J.C., Schmidt, R., Kendricks, H., & Kim, Y., (2002). *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied linguistics*. UK: Pearson Education.
- Wright, A. (1995). *Story Telling with Children*. Oxford: OUP.