

Penggunaan Lagu, Permainan, dan Bacaan Digital untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini

Perti Rosanda¹, Iis Sujarwati², Dwi Bayu Saputra³, Adelia Puspa⁴,
Fernandita Gusweni⁵

^{1,2,3,4,5} Prodi S-1 Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP Universitas Bengkulu

Alamat e-mail: ¹perti_rosanda@unib.ac.id ²iissujarwati@unib.ac.id

³dwibayusaputra@unib.ac.id ⁴adelia.puspa@gmail.com ⁵fernandita.gusweni@gmail.com

Abstrak

Di usia anak-anak dengan pesatnya perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, juga termasuk perkembangan bahasa, diperlukan metode-metode yang efektif dan tepat guna agar pemerolehan bahasa pada anak dapat mendukung perkembangan mereka. Penggunaan lagu, permainan, dan membacakan buku digital pada pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini telah diteliti sangat efektif terhadap motivasi serta hasil belajar mereka. Maka daripada itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini, akan mengaplikasikan metode tersebut pada pelatihan bahasa Inggris di PAUD Lab School UNIB. Metode ini menawarkan pendekatan inovatif yang diharapkan dapat memotivasi siswa untuk melanjutkan pembelajaran secara berkelanjutan dan menginspirasi guru untuk menerapkan metode di kelas formal maupun informal di sekolah. Evaluasi dampak kegiatan terhadap hasil belajar siswa akan dilakukan melalui observasi, pre-test dan post-test, dan wawancara dengan siswa dan guru yang terlibat dalam kegiatan ini untuk mengetahui keefektifitasnya pada hasil belajar siswa serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi kegiatan ini. Hasil dari kegiatan ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang potensi penggunaan lagu, permainan, dan membacakan buku digital sebagai metode inovatif dalam meningkatkan hasil belajar anak usia dini. Kegiatan dan evaluasinya dapat menjadi landasan untuk pengembangan lebih lanjut dalam pendidikan di Kota Bengkulu dan juga memberikan kontribusi pada pemahaman tentang penggunaan penggunaan metode ini dalam konteks pendidikan

Kata Kunci: Lagu, Permainan, Bacaan digital

Pendahuluan

Dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini saat ini, penggunaan lagu, permainan, dan bacaan digital masih dirasakan kurang penggunaannya di sekolah Taman Kanak-Kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD). Padahal, telah banyak penelitian menemukan efektifnya metode-metode tersebut untuk pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini. Berdasarkan pengamatan tim, pembelajaran bahasa Inggris di SD saat ini masih menekankan pada tatanan bahasa dan kegiatan menulis, yang kurang sesuai dengan psikologis dan tahap perkembangan pembelajaran bahasa anak. Anak-anak lebih sering diminta untuk mengisi Lembar Kerja Siswa (LKS), dimana soal-soal tata bahasa (grammar) mendominasi, sementara anak-anak usia dini, seperti TK dan SD masih banyak yang belum bisa menulis dan membaca. Hal ini membutuhkan perhatian kalangan pendidikan, terutama pihak akademisi di perguruan tinggi, terutama Universitas Bengkulu yang lokasinya banyak berdekatan dengan lokasi sekolah. Oleh karena, itu, tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat ini, ingin berkontribusi melakukan pengajaran bahasa Inggris dengan penggunaan lagu, permainan, dan bacaan digital pada anak usia dini di

jenjang TK pada PAUD Lab School Universitas Bengkulu.

Dengan pola pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini tersebut diatas, besar kemungkinan pihak guru di sekolah belum terpapar dengan informasi efektifitas metode-metode yang akan diterapkan oleh tim pelaksana pengabdian. Selain itu, dengan dipaparkan tatanan bahasa Inggris di usia dini, sangat memungkinkan siswa memiliki minat dan motivasi yang rendah dalam pembelajaran bahasa Inggris dan merasa bahasa Inggris tidak menyenangkan dan sulit untuk dipelajari. Oleh karena itu, dengan terlaksananya kegiatan pengabdian oleh tim pelaksana dari dosen dan mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Bengkulu, diharapkan dapat memperbaiki persepsi dan motivasi siswa serta guru terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengaplikasikan metode dan ilmu pengetahuan agar manfaatnya dapat dirasakan masyarakat dalam hal ini adalah anak-anak usia dini dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui lagu, permainan, dan bacaan digital, sehingga bertambahnya pengetahuan serta minat dan motivasi anak untuk belajar bahasa Inggris sedari dini. Selain itu diharapkan dapat menginspirasi guru agar menerapkan metode tersebut di kelas. Bagi tim pelaksana kegiatan pengabdian, diharapkan dapat menjadi sarana dalam berkontribusi untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki secara langsung kepada masyarakat. Manfaat dari kegiatan pengabdian mandiri ini antara lain sebagai berikut yaitu menambah minat dan motivasi anak usia dini dalam belajar Bahasa Inggris, dan menginspirasi guru agar menerapkan metode tersebut di kelas.

Metode

Pengabdian pada masyarakat ini akan dilakukan dengan 30-40 menit pelatihan bahasa Inggris di kelas yang didalamnya terdapat penggunaan lagu, permainan, dan bacaan digital. Gambaran umum dari setiap metode dapat dilihat pada uraian di bawah ini:

1. Pre-Test dengan menanyakan siswa tentang materi bahasa Inggris umum dan materi yang akan dipelajari.
2. Kegiatan Warming-Up sebelum memulai pelajaran
3. Memaparkan materi pembelajaran
4. Penggunaan lagu untuk penguatan terkait materi pembelajaran
5. Membacakan buku digital pada anak terkait dengan materi
6. Permainan untuk evaluasi pembelajaran terhadap kinerja individu dan kelompok
7. Post-Test dengan mengajukan pada siswa dengan pertanyaan yang sama saat pre-test.
8. Mewawancarai siswa untuk mengetahui kebermanfaatan kegiatan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru dan siswa pada jenjang TK di Lab School PAUD Unib, Jl. Wr. Supratman Kandang Limun Bengkulu, dan menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa di kelas. Untuk mencapai tujuan tersebut, tim pengabdian

telah melaksanakan kegiatan pengabdian yang terdiri dari tahapan-tahapan pengabdian yang telah di sebutkan di metode pelaksanaan.

Pelatihan dilakukan pada tanggal 21 Mei 2024 di TK Lab School UNIB Kota Bengkulu. Pelatihan dilaksanakan dari pukul 09.00-10.00 WIB yang diikuti 2 orang guru TK dan 20 orang siswa. Pada tahap pelatihan, tahapan awal, siswa diberikan *Warming-up* terlebih dahulu, lalu diberikan materi tentang warna-warna dalam Bahasa Inggris dan benda sekitar, permainan puzzle, dan dibacakan buku digital.



Gambar 1. Beberapa tim pengabdian bersama siswa TK

Tahap pertama adalah melakukan pre-test. Menanyakan kepada siswa hal-hal yang telah mereka pelajari tentang benda-benda dan warna dalam Bahasa Inggris, dan menanyakan identitas mereka dalam bahasa Inggris seperti nama dan umur. Siswa terlihat bersemangat untuk menjawab dan aktif ingin berpartisipasi menjawab pertanyaan. Hanya sebagian kecil anak dapat menyebutkan Bahasa Inggris dari beberapa benda di kelas dan sekitar mereka, beberapa dari mereka juga dapat menyebutkan warna dalam Bahasa Inggris. Lalu, tidak satupun anak dapat memahami pertanyaan ketika ditanyakan nama dan umur mereka, namun ketika ditanya dalam Bahasa Indonesia, mereka dapat menjawabnya. Hal itu menunjukkan kurangnya terpaparnya siswa dalam Bahasa Inggris, namun siswa memiliki minat dan semangat yang besar untuk mempelajarinya



Gambar 2 : Pre-test melalui tanya jawab kepada siswa

Tahap berikutnya adalah *Warming-Up*. Pada tahapan ini, siswa diberikan lagu Bahasa Inggris dengan menyanyi dan menari bersama mengikuti irama lagu, dan melakukan gerakan sesuai lirik. *Warming-Up* berguna untuk mempersiapkan kondisi belajar anak secara emosional, psikologis, dan fisik. Walaupun awalnya terlihat bingung, namun dengan lagu anak dalam Bahasa Inggris yang memiliki nada ceria, siswa terlihat bersemangat untuk mengikuti.



Gambar 3. Menyanyikan lagu Bahasa Inggris dan Menari

Tahap ketiga adalah memaparkan materi pembelajaran. Siswa diberikan materi tentang warna dalam Bahasa Inggris, dan benda-benda di sekitar mereka. Materi diberikan dengan menggunakan PowerPoint. Beberapa anak sudah mengetahui beberapa warna-warna dalam Bahasa Inggris, namun sebagian yang lain masih belum. Setelah itu, siswa diberikan tantangan untuk menghubungkan warna dan benda-benda di sekitarnya, misalnya: “white board”, “green wall”, “brown uniform”, dan sebagainya. Lalu, diputarkan kembali lagu-lagu Bahasa Inggris yang berkenaan dengan warna. Siswa bernyanyi dan menari bersama, sambil penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Selain menambah motivasi dan memperbaiki suasana hati siswa saat belajar, penggunaan lagu juga telah diteliti dapat meningkatkan kemampuan bahasa siswa dalam berbagai aspek, meningkatkan literasi, dan kemampuan berkomunikasi (Ara, 2009a ; Claerr & Gargan, n.d.; Millington, 2011; Millington, 2011; Tse, 2015; Oktavia et al., 2022). Dapat ditemui di lapangan bahwa siswa lebih dapat mengingat bunyi dari kosakata tentang warna yang telah dipelajari, dan mengetahui cara membunyikannya. Terlihat juga siswa berlatih berulang-ulang tentang cara mengucapkan kosa kata yang menarik minat mereka.

Tahap kelima adalah membacakan buku digital untuk anak yang tersedia di platform digital pada website <https://www.letsreadasia.org/>. Buku digital yang dibacakan berjudul “Catterpillar” yang juga mengandung materi warna dan hewan. Level bacaan telah disesuaikan dengan siswa umur 5- 6 tahun. Walaupun beberapa siswa mulai terlihat bosan, namun beberapa yang lain masih terlibat aktif mendengarkan cerita dan menjawab pertanyaan. Membacakan buku digital pada siswa dapat menambah kosakata, mengembangkan imajinasi dan kreatifitas, menumbuhkan minat membaca, dan meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa. (Kurniawan et al, 2024).



Gambar 4. Membacakan buku digital kepada siswa menggunakan LCD

Tahap berikutnya adalah permainan untuk evaluasi pembelajaran individu dan kelompok. Siswa dibagi berkelompok, lalu diberikan permainan puzzle. Setiap kelompok diminta untuk menyusun puzzle, lalu menyebutkan benda dan warna yang ada pada gambar setelah puzzle berhasil disusun. Siswa terlihat sangat terlibat pada aktifitas ini. Mereka dengan tekun mengerjakan permainan dan berkompetensi menjadi yang tercepat dan terbaik. Selain menambah motivasi siswa dalam belajar, metode games/permainan dapat mengingat kosakata lebih mudah dengan cara yang lebih menyenangkan, serta menambah minat siswa untuk mempelajari materi lebih lanjut (Perveen et al., 2016a, 2016b; Syafiqah Yacob & Md Yunus, 2019a, 2019b)

Tahap terakhir, yaitu post-test. Setelah melalui tahapan-tahapan pembelajaran, siswa ditanyakan kembali pertanyaan yang sama saat pre-test. Sebagian besar siswa dapat menyebutkan warna-warna dan benda-benda di sekitar mereka, bahkan beberapa siswa dapat menggabungkan keduanya. Siswa juga ditanyai tentang perasaan mereka saat belajar Bahasa Inggris dan tentang ketertarikan dan kemauan mereka untuk belajar Bahasa Inggris lebih lanjut. Siswa mengatakan mereka senang dan ingin belajar Bahasa Inggris lagi di lain waktu.



Gambar 5. Siswa secara berkelompok menyusun puzzle

Simpulan

Adapun simpulan yang dapat diambil setelah selesainya pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di lokasi adalah pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan lagu, permainan, dan bacaan digital dapat menambah minat dan motivasi siswa Lab School PAUD UNIB untuk belajar Bahasa Inggris lebih lanjut.

Saran

- a. Perlu diterapkannya pelatihan Bahasa Inggris lebih lanjut dengan frekuensi lebih sering dengan menggunakan lagu, permainan, dan bacaan digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa di Lab School PAUD UNIB.
- b. Dengan metode tersebut, diharapkan dapat menambah minat dan motivasi belajar siswa Lab School PAUD UNIB, serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami hanturkan kepada guru dan siswa di Lab School PAUD Universitas Bengkulu yang telah mengizinkan dan meluangkan waktu untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengabdian ini.

Referensi

- Ara, S. (2009b). Use of Songs, Rhymes and Games in Teaching English Use of Songs, Rhymes and Games in Teaching English to Young Learners in Bangladesh. In *The Dhaka University Journal of Linguistics* (Vol. 167, Issue 3). www.teachingenglishgames.com
- Claerr, T. A., & Gargan, R. (n.d.). *THE ROLE OF SONGS IN THE FOREIGN LANGUAGE CLASSROOM*.
- Kurniawan, M., Putri, Y., & Alianti, G. (2024). Learning Fun English through Pop-Up QR Book: An Audio-Visual Aid for Early Childhood Foreign Language Development. *European Journal of Education and Pedagogy* (2024) 5(1) 7-14.
- Millington, N. T. (2011). Using Songs Effectively to Teach English to Young Learners. *Language Education in Asia*, 2(1), 134–141. <https://doi.org/10.5746/leia/11/v2/i1/a11/millington>
- Oktavia, D., Mukminin, A., Fridiyanto, Hadiyanto, Marzulina, L., Harto, K., Erlina, D., & Holandyah, M. (2022). Challenges and Strategies Used by English Teachers in Teaching English Language Skills to Young Learners. *Theory and Practice in Language Studies*, 12(2), 382–387. <https://doi.org/10.17507/tpls.1202.22>
- Perveen, A., Asif, M., Mehmood, S., Kamal Khan, M., & Iqbal, Z. (2016b). EFFECTIVENESS OF LANGUAGE GAMES IN SECOND LANGUAGE VOCABULARY ACQUISITION. *Sci.Int.(Lahore)*, 28(1), 633–637.
- Syafiqah Yaccob, N., & Md Yunus, M. (2019a). Language Games in Teaching and Learning English Grammar: A Literature Review. *Arab World English Journal*, 10(1), 209–217. <https://doi.org/10.24093/awej/vol10no1.18>

Tse, A. Y. H. (2015). Malaysian Teachers' Perspectives on Using Songs in English Language Teaching. *International Journal of Social Science and Humanity*, 5(1), 87–89.
<https://doi.org/10.7763/ijssh.2015.v5.428>