

Implementasi Metode Belajar Edu-Fun Sebagai Sarana Penyampaian Materi Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Empat Hingga Kelas Enam Di Sekolah Dasar Negeri 1 Baru Desa Adat Pinge

Wella Hardilia¹, I Made Indra Wahyudi², Bonaventura Ganendra Asakatrinsa Juhara³, Retno Juwita Sari⁴

Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional

e-mail: wellaahardiliaa@gmail.com, wahyuindra.iw@gmail.com, ganendraaj@gmail.com

Abstrak

Pendidikan memiliki andil yang besar dalam menentukan masa depan seseorang, sehingga penting untuk menemukan metode yang tepat dalam proses belajar mengajar dalam lingkup ruang pendidikan. Para ilmuwan mengemukakan berbagai metode belajar mengajar dengan tujuan agar proses belajar mengajar tersebut lebih efektif bagi pengajar maupun pelajar. Dalam lingkup sekolah dasar, salah satu metode yang dirasa efektif untuk diterapkan adalah metode bermain sambil belajar, bertujuan agar suasana belajar menjadi menyenangkan dan memicu keaktifan setiap individu untuk berinteraksi serta melatih kemampuan secara mental maupun fisik (tergantung pada jenis permainan yang digunakan selama proses belajar). Oleh karena itu, maka para pengajar mencoba mengimplementasikan metode bermain sambil belajar ini selama proses belajar mengajar berlangsung di SD Negeri 1 Baru Desa Pinge. Para pelajar tingkat sekolah dasar tersebut berpartisipasi aktif selama proses belajar mengajar dengan metode ini dilaksanakan, hasil yang didapatkan juga cukup memuaskan sebab para pelajar tersebut memahami materi yang disampaikan oleh pengajar.

Kata kunci: Belajar Bahasa Inggris, Bermain dan Belajar, Sekolah Dasar

Abstract

Education has a big contribution in determining someone's future, so it is important to find the right method in the teaching and learning process within the scope of educational space. Scientists put forward various teaching and learning methods with the aim that the teaching and learning process is more effective for teachers and students. Within the scope of elementary schools, one method that is considered effective to be applied is the method of playing while learning, aiming to make the learning atmosphere fun and trigger the activity of each individual to interact and train abilities mentally and physically (depending on the type of game used during the learning process). Therefore, the teachers tried to implement this playing while learning method during the teaching and learning process taking place at SD Negeri 1 Baru Desa Pinge. The elementary school level students actively participated during the teaching and learning process with this method carried out, the results obtained were also quite satisfying because these students understood the material presented by the teacher.

Keywords : Learning English, Learning and Playing, Elementary School

1. Pendahuluan

Pada Undang-Undang SISDIKNAS Nomor 20 tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia.

Oleh karena itu, metode pembelajaran menjadi salah satu hal penting yang perlu diperhatikan dalam usaha mengembangkan potensi diri dari setiap manusia. Metode pembelajaran merupakan prosedur yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pengajaran. Metode pembelajaran juga dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan setiap peserta didik, metode yang digunakan juga dapat mempengaruhi tingkat pemahaman dan penyerapan seseorang akan kemampuan yang diajarkan tersebut.

Salah satu unsur yang paling utama dalam penyelenggaraan pendidikan adalah guru. Di dalam UU Sisdiknas no 20 tahun 2003 Bab XI pasal 39 disebutkan bahwa: "Pendidik atau guru merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi (Ifrianti, 2015).

Hal lainnya yang juga mempengaruhi proses belajar seseorang adalah interaksi sosial yang terjadi di dalam lingkup belajar, sebab hal tersebut akan mempengaruhi suasana yang ada pada saat itu. Salah satu upaya yang mendorong anak untuk belajar yaitu dengan menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang menyenangkan, sebab suasana atau atmosfir kelas yang nyaman dapat mempengaruhi semangat dan minat belajar siswa serta menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Van Brummelen bahwa setiap kelas memiliki atmosfir atau mood yang mempengaruhi proses belajar dan suasana kelas tersebut ditentukan oleh bagaimana guru atau pengajar berinteraksi dengan siswa juga sebaliknya (Yusuf, 2007 dalam Rosarian 2020) Dalam (Rosarian, 2020), Liliwari (2015) mengemukakan bahwa ada sifat hubungan timbal balik antara komunikasi, interaksi, dan relasi. Liliwari menjelaskan bahwa dengan adanya komunikasi maka akan terbentuk dan terbangun interaksi dan relasi diantara sesama. hal tersebut sangat diperlukan dalam menciptakan kondisi yang menyenangkan antara sesama individu yang terlibat dalam proses belajar dan mengajar di Kelas (Rosarian & Dirgantoro, 2020).

Sunaengsih & Sunarya (2018) dalam (Rosarian & Dirgantoro, 2020) mengemukakan bahwa dalam mengajar kelas kelompok kecil, pengajar harus memiliki keterampilan sebab guru atau pengajar harus memerankan dirinya sebagai motivator, fasilitator, mampu memanfaatkan multi metode dan media, memanfaatkan sumber yang bervariasi, dan mengembangkan komunikasi secara interaktif.

Penelitian terdahulu yang digunakan adalah jurnal berjudul "Pengembangan Sumber Belajar Bermain Berbasis Mobile Learning" yang ditulis oleh Yenti Juniarti dan Eva Gustiana, pada jurnal tersebut berfokus membahas implementasi mobile learning sebagai sumber belajar yang menyenangkan sehingga menciptakan atmosfir yang baik dalam proses mencapai tujuan pembelajaran. Juniarti dan Gustina (2019) menjelaskan dengan adanya perkembangan teknologi, informasi visual maupun non visual informasi pembelajaran dapat disimulasikan dengan lebih nyata dan mudah ke dalam memori si pebelajar dengan berbagai cara. Mobile learning merupakan salah satu sarana yang tepat untuk memperoleh sumber belajar, dirasakan dengan kemajuan teknologi saat ini, dengan aplikasi mobile learning diharapkan mahasiswa dengan mudah mengakses berbagai sumber belajar (Juniarti et al., 2019).

Penelitian ini dimaksudkan untuk menciptakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mengajar anak usia dini melalui permainan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan menyenangkan. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa bermain merupakan salah satu prinsip dasar dalam pendidikan anak usia dini. Melalui bermain anak akan belajar berbagai hal,

antara lain anak akan belajar mengenal lingkungan di sekitarnya, belajar dalam menguasai beberapa keterampilan hidup seperti keterampilan berbahasa, bersosialisasi, dan lainnya. Hal ini yang mendasari pemilihan metode belajar sambil bermain untuk diterapkan pada saat proses mengajar Bahasa Inggris yang dilakukan di SDN Negeri 1 Baru, Desa Pinge.

Penelitian terdahulu kedua yang digunakan sebagai referensi adalah jurnal penelitian berjudul "Implementasi Metode Bermain dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah" yang ditulis oleh Syofinda Ifrianti (2015) yang mengemukakan bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan merancang kegiatan belajar mengajar yang bisa membuat peserta didik aktif, kreatif, dalam suasana yang menyenangkan, bermakna bagi peserta didik, serta sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Diantara beberapa metode pembelajaran yang ada, metode permainan dinilai dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik berdasarkan kelebihan-kelebihan yang dimilikinya.

Musfirah (2008: 1-4) dalam Ifrianti (2015) mengungkapkan bahwa metode bermain adalah metode yang sangat relevan, efektif, dan cocok untuk diterapkan guru dalam proses pembelajaran di sekolah dari segi pengembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Sehingga metode bermain diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik, daya kreativitas, keterampilan memecahkan masalah walaupun dalam bentuk sangat sederhana. Metode bermain adalah suatu bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak dan bersifat non serius, lentur, dan bahan bermain terkandung dalam kegiatan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa (Ifrianti, 2015).

Kajian pustaka lainnya berjudul "Penerapan Prinsip Bermain sambil Belajar dalam Mengembangkan Multiple Intelgencia pada Pendidikan Anak Usia Dini" yang ditulis oleh Yuni Nurdiani (2013). Konsep bermain sambil belajar dianggap sebagai kegiatan yang menarik sebab masa anak merupakan masa untuk bermain. Bermain didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan tanpa ada tujuan atau sasaran yang hendak dicapai, namun begitu, hal ini juga dapat dimodifikasi sehingga bermain dapat digunakan sebagai sarana untuk mencapai sasaran tertentu terutama pada usia anak, sebab melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan, dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya sehingga hal tersebut dapat mengasah kemampuan anak dan membantu dalam proses pembelajaran. Kesimpulannya, bermain sambil belajar dapat menjadi salah satu sarana pembelajaran yang efektif sebab kegiatan bermain terarah ke dalam proses bukan hasilnya, maksudnya yang menjadi sasaran kegiatan bermain adalah peristiwa atau kegiatan bermainnya itu sendiri, bukan hasilnya. Selain itu, didalamnya terdapat keterlibatan aktif pada pihak anak baik secara fisik maupun mental yang mempengaruhi proses belajar seseorang.

Kajian pustaka "Upaya Guru dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar sambil Bermain" yang ditulis oleh Ananda dan Kurnia (2020) menerangkan bahwa dalam mengembangkan suatu ide pembelajaran, guru harus tetap berfokus kepada tujuan pembelajaran yang sesungguhnya. Tujuan guru mengembangkan keterampilan dan kreativitas pengajaran bukan hanya untuk menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan agar disukai oleh setiap siswa, melainkan guru memanfaatkan apa yang ada di sekitarnya menjadi suatu hal yang dapat menunjang tujuan pembelajaran. Cara belajar yang digunakan oleh anak usia dini hingga masa peralihan adalah dengan belajar sambil bermain. Tanpa disadari, cara belajar melalui bermain menjadi suatu kebiasaan yang dipilih sejak kecil hingga dewasa karena bermain adalah aktivitas yang menyenangkan (Harjali, 2019 dalam Kurnia, 2020). Hal inilah yang coba digunakan oleh tenaga pengajar, dengan menggunakan permainan ular tangga yang dibuat interaktif dan menyenangkan sehingga pelajar tingkat sekolah menengah atas di Jakarta tersebut lebih aktif sewaktu pelajaran berlangsung di dalam kelas.

Dalam jurnal berjudul "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar sambil Bermain di TK Islam Sa'adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017" yang ditulis oleh Miskawati, dijelaskan bahwa menurut jenisnya, maka permainan digolongkan menjadi dua yakni permainan aktif dan permainan pasif. Berikut ini akan

diperjelas mengenai jenis permainan aktif dan pasif. Permainan aktif menurut Suratno (2005:82) merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan kepada anak yang dilakukan melalui aktivitas langsung oleh diri anak itu sendiri. Aktivitas anak dalam bermain aktif akan sangat dipengaruhi oleh kondisi anak. Permainan Pasif menurut Tedjasaputra (2001:63) merupakan permainan yang menghibur (amusement), dalam hal ini anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri. Permainan ini merupakan proses bermain yang tidak terlalu membutuhkan aktivitas fisik. Anak tetap akan memperoleh manfaat dari bermain pasif (Miskawati, 2017).

Dalam penelitian tersebut, penulis menggunakan metode penelitian Classroom Action Research yang mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggard yang terdiri dari empat tahapan. Keempat tahapan tersebut meliputi: Perencanaan (planning), aksi atau tindakan (acting), observasi (observing), refleksi (reflecting), yang merupakan satu siklus penelitian. Hasilnya metode belajar sambil bermain yang digunakan mampu meningkatkan kreativitas pelajar sekolah dasar yang menjadi sasaran penelitian tersebut.

Seluruh penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi menunjukkan bahwa metode belajar sambil bermain merupakan salah satu metode yang cukup efektif untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar, terutama ketika sasaran pengajaran adalah pelajar pada usia dini hingga sekolah dasar. Hal tersebut dikarenakan bermain masih menjadi bagian yang penting pada diri anak dalam proses tumbuh kembangnya, sehingga menjadikan bermain sebagai sarana edukasi dianggap mampu untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif.

Beberapa metode yang sering digunakan dalam pembelajaran, diantaranya yaitu metode yang digunakan yaitu metode ceramah (Preaching Method), metode percobaan (Experimental method), metode latihan keterampilan (Drill method), metode diskusi (Discussion method), metode pemecahan masalah (Problem solving method), metode perancangan (project method) (Tarbiyah dan Keguruan UIN & Kalsum Nasution, 2017). Keseluruhan metode ini dapat digabungkan dan dimodifikasi sesuai kebutuhan dan kondisi yang ada agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini yang menjadi rumusan masalah yaitu bagaimana implementasi metode belajar sambil bermain yang diterapkan dalam proses mengajar Bahasa Inggris siswa-siswa di SD Negeri 1 Baru Desa Pinge?. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk menganalisis implementasi metode belajar sambil bermain yang diterapkan dalam proses mengajar Bahasa Inggris siswa-siswa di SD Negeri 1 Baru Desa Pinge.

2. Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan analisis literature review berdasarkan artikel-artikel ilmiah yang relevan dengan topik pembahasan. Menurut Saryono (2010), Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan dalam mengkaji dengan menjelaskan kualitas kaitannya dengan pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui metode pendekatan kualitatif (Paramitha, 2022). Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial, dan lain-lain. Sumber artikel menggunakan database dari Website Google Scholar dan Jurnal Garuda dengan menerapkan kata kunci “metode pembelajaran”, “belajar dan bermain”, “pengajaran bahasa inggris”

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam kehidupan kita saat ini, bahasa Inggris menjadi bahasa kedua yang merupakan bahasa internasional. Pemerintah Indonesia memasukkan bahasa Inggris ke dalam bahasa asing pertama yang dipergunakan di Indonesia. Bahasa Inggris dimasukkan ke dalam kurikulum dan merupakan mata pelajaran yang penting di SD, SLTP, dan SLTA. Di Indonesia, bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang dapat dipelajari di sekolah dan dapat digunakan dalam komunikasi. Bahasa Inggris dapat disebut juga sebagai bahasa kedua, karena merupakan bahasa asing yang masuk ke Indonesia untuk dipelajari di sekolah dan lembaga lainnya (Agustin, 2011).

Liddicoat dkk (2003) dalam Alfarisi (2021) juga menyatakan bahwa pada tingkat global tujuan pembelajaran bahasa antarbudaya adalah sebagai berikut:

- Memahami dan menghargai semua bahasa dan budaya;
- Memahami dan menghargai bahasa (bahasa-bahasa) dan budaya (budaya-budaya) sendiri;
- Memahami dan menghargai bahasa dan budaya targetnya;
- Memahami dan menghargai bagaimana menjembatani di antara bahasa dan budaya yang berbeda;
- Mengembangkan kepekaan antarbudaya sebagai tujuan berlanjut

Dari semua kompetensi dan subkompetensi antarbudaya dapat disimpulkan bahwa kompetensi antarbudaya mencakup komponen pengetahuan, perilaku dan sikap pembelajar pada posisinya masing-masing dan pada posisi interaktif (Alfarisy, 2021).

Bahasa Inggris adalah bisnis yang besar, kemampuan berbahasa Inggris itu penting bagi daya saing seseorang dan juga tidak dapat dipungkiri bahwa Bahasa Inggris adalah Bahasa pergaulan internasional. Metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa asing sangat erat hubungannya dengan pengetahuan tentang Pedagogic, Psychology, and Linguistic. Dalam pengetahuan pedagogis menekankan pembentukan dan pengembangan akan kebiasaan dan kemampuan peserta didik. Sedangkan jika dilihat dari tataran psikologi, rasa ketertarikan untuk mempelajari bahasa asing sangatlah dibutuhkan. Pembelajaran bahasa asing bukan hanya dengan pengembangan teori melainkan juga adanya penerapan dari teori yang telah didapatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa (Rogova, 1975 dalam Maduwu, 2016)

Proses belajar dipandang sebagai proses pengolahan informasi yang meliputi tiga tahap, yaitu: perhatian, penulisan dalam bentuk simbol, dan mendapatkan kembali informasi (retrieval). Sementara mengajar diartikan sebagai upaya dalam rangka mendorong (menuntun dan mendukung) siswa untuk melakukan kegiatan: mengorganisir, menyimpan, dan menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada (Sumiati dan Asra, 2008: 47 dalam Ifrianti, 2015).

Dalam proses tersebut, metode pembelajaran yang digunakan juga berpengaruh. Dalam kegiatan ini, kelompok pengajar di Desa Pinge menerapkan kegiatan bermain sambil belajar sebagai sarana untuk mengajarkan Bahasa Inggris kepada Siswa-Siswi di SD Negeri 1 Baru Desa Pinge. Kegiatan bermain atau permainan yang dilakukan selama pembelajaran adalah permainan yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Artinya, permainan yang dipilih bukan sekedar untuk mengisi waktu luang atau menghibur siswa, tetapi permainan yang mengandung unsur edukatif. Permainan edukatif adalah bentuk kegiatan dengan menggunakan cara atau alat pendidikan yang bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan berbahasa, berpikir, bergaul dengan lingkungan, dan mengembangkan kepribadian (Rohwati, 2012 dalam Kurnia, 2020)

Metode pengajaran bermain sambil belajar dapat menjadi cukup efektif apabila pengajar dapat merancang permainan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Metode ini dapat mengasah kemampuan siswa secara fisik maupun psikis tergantung dari jenis permainan yang dimaksud. Selama hal tersebut menyenangkan dan dapat memberikan edukasi, maka metode bermain sambil belajar dapat dikatakan berhasil.

Implementasi metode pengajaran bermain sambil belajar dilakukan oleh tim pengajar dengan memberi penjelasan materi pembelajaran berdasarkan rata-rata tingkatan kemampuan berbahasa Inggris pada Kelas 4 hingga kelas 6 SD. Berdasarkan pengamatan mengenai rata-rata tingkatan kemampuan berbahasa Inggris para siswa-siswi, tim pengajar mampu memberikan materi yang sesuai dan cocok untuk dipahami oleh siswa-siswi kelas 4 hingga kelas 6 SD Negeri 1 Desa Pinge. Materi-materi yang diberikan berupa pembelajaran mengenai hal-hal yang cukup umum dan akan digunakan sehari-hari.

Materi yang diberikan juga disesuaikan dengan kemampuan para pelajar secara rata-rata. Pada kesempatan ini, pengajar memilih memberikan 3 materi dalam setiap kesempatan belajar mengajar yang dilaksanakan. Pada kesempatan mengajar yang pertama, tim pengajar memberikan materi berupa pengenalan diri (introduction), angka (number), dan warna (colour).

Pada kesempatan mengajar yang kedua kalinya, tim pengajar memilih materi berupa tanggal dan bulan, bagian anggota tubuh, serta kendaraan yang secara umum digunakan oleh masyarakat. Pada akhir penjabaran materi, para pelajar akan diberikan kuis berdasar apa yang telah diajarkan, pada sesi ini, pelajar yang bisa menjawab dengan benar dan cepat akan diberi hadiah berupa alat tulis. Metode pengajaran ini menjadikan suasana menjadi lebih menyenangkan sehingga proses belajar mengajar dirasa lebih efektif karena para pelajar lebih termotivasi selama proses belajar mengajar berlangsung.

Kegiatan mengajar ini merupakan kegiatan belajar mengajar yang menggunakan konsep belajar sambil bermain di SD Negeri 1 Desa Pinge . Pada kegiatan ini pengajar membantu memberikan materi pada peserta didik melalui permainan yang dilakukan di dalam kelas, dengan pengkondisian semua siswa duduk bersama. Istilah permainan sebenarnya tidak mengacu pada tipe permainan tetapi pada pendekatan pembelajaran yang digunakan. Teori bermain membahas tentang aktivitas jasmani anak yang dilakukan dengan rasa senang, sederhana, serta kaitan bermain sebagai wahana pencapaian tujuan pendidikan (Ifrianti, 2015). Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran lebih dekat antara guru dengan siswa dan juga secara tidak langsung mengajarkan bahwa semua orang itu setara. Materi yang dipilih meliputi . Sasaran yang dituju adalah siswa kelas 4 hingga kelas 6 SD secara bersamaan selama dua hari.

Disamping membantu penjelasan materi pembelajaran, tim pengajar juga mengajak siswa-siswi SDN 1 Desa Pinge ini untuk bermain sesuai merampungkan pembelajaran. Proses belajar juga dilaksanakan secara menyenangkan. Mahasiswa yang terlibat menjelaskan materi tidak menempatkan diri sebagai tutor melainkan sebagai teman. Sehingga diskusi yang mengalir dua arah menjadi metode dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada akhir kegiatan diadakan permainan sederhana yang mengasah kemampuan kognitif maupun psikomotorik mereka. Misalnya permainan tebak nama benda dan warna dalam bahasa Inggris dengan diberikan ciri-ciri benda serta warna tersebut oleh salah seorang teman mereka, atau uji kekompakan kelompok dalam permainan pembuatan kata

Mahasiswa sebagai pengajar mendapat sambutan baik dari guru dan siswa dilihat dari respon yang diberikan sangat aktif. Selain itu, guru juga mengapresiasi program yang diberikan oleh pengajar di Desa Pinge. Program kegiatan ini berdampak pada semakin dekatnya mahasiswa dengan siswa-siswi SD sekitar dan juga menambah pengalaman langsung di lingkungan, yang pasti akan dialami mahasiswa pendidikan sebagai calon pendidik di masa depan.

4. Simpulan dan Saran

Pendidikan menjadi salah satu hak setiap warga negara yang dewasa ini masih menjadi hal yang sayangnya tidak dapat dirasakan oleh semua orang, padahal pendidikan adalah suatu usaha yang secara sadar dan terencana agar setiap orang dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif, memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia.

Dalam pendidikan, proses pembelajaran juga menjadi hal yang perlu diperhatikan. Di dalam proses tersebut, metode yang digunakan tentu mempengaruhi hasil yang ingin dicapai. Metode pembelajaran yang digunakan setiap pengajar dapat disesuaikan dengan target yang diajarkan. Pada penelitian ini, penulis sebagai pengajar dengan target berupa siswa-siswi kelas 4, 5, dan 6 sekolah dasar di SD Negeri 1 Baru Desa Pinge memilih metode berupa bermain sambil belajar untuk membantu siswa-siswi lebih mudah memahami materi Bahasa Inggris dasar yang disampaikan.

Antusiasme para siswa-siswi menunjukkan bahwa proses belajar dengan metode bermain sambil belajar ini sudah terimplementasi dengan cukup baik, sebab pada saat diberi pertanyaan seputar materi yang telah disampaikan, rata-rata siswa-siswi tersebut dapat menjawab pertanyaan dengan baik. Kondisi kelas juga dibuat menyenangkan mungkin agar siswa-siswi merasa senang dan dapat menyerap pembelajaran dengan baik.

Saran dari penelitian ini adalah diperlukan lebih banyak waktu mengajar di kelas untuk mengimplementasikan metode bermain sambil belajar agar hasil yang dicapai lebih akurat

dan mengetahui kekurangan dan kelebihan pada penggunaan metode ini dalam jangka waktu yang lebih panjang pada siswa-siswi di jenjang kelas 4, 5, dan 6 sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Agustin, Y. 2011. Kedudukan Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Pengantar Dalam Dunia Pendidikan.
- Alfarisy, F. 2021. Kebijakan Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia dalam Perspektif Pembentukan Warga Dunia dengan Kompetensi Antarbudaya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 303–313.
- Ifrianti, S. 2015. Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipsdi Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(HASIL BELAJAR), 150–169.
- Juniarti, Y., Gustiana, E., Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P., & Muhammadiyah Kuningan, S. 2019. Pengembangan Sumber Belajar Bermain Berbasis Mobile Learning. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 6(1).
- Miskawati. 2017. Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain di TK Islam Sa'adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 1, 45–54.
- Paramitha, A. 2022. 1-Article Text-1-1-10-20220131. *Jurnal Mahasiswa Pariwisata Dan Bisnis*, 1, 1–23. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.22334/paris.v1i1>
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. 2020. Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Efforts In Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Tarbiyah dan Keguruan UIN, F., & Kalsum Nasution, M. 2017. *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta*. Corresspondence: Mardiah Kalsum Nasution, Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta. E-mail. 11(1).