

Kelas Pesisir untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar

Sutisno Adam, Sartika P. Sailuddin
Universitas Khairun

Disubmit: 21 September 2023 | Direvisi: 3 Oktober 2023 | Diterima: 9 November 2023

Abstract: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan peningkatan kemampuan berbahasa Inggris bagi siswa SDN 58 Kota Ternate. Tujuan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan pengembangan diri bagi siswa di Desa Kastela Pulau Ternate. Kemampuan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa asing generasi muda dan sebagai wujud implementasi tridharma perguruan tinggi untuk memberdayakan masyarakat. Sasaran peserta kegiatan PKM ini adalah 30 siswa kelas 5 SDN 58 Kota Ternate. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah *game based learning* dengan sistem outdoor class. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini akan diterapkan pendekatan *translanguaging* sebagai bentuk pelestarian kearifan lokal dengan memberdayakan bahasa ibu anak yaitu Ternate sebagai salah satu bahasa pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari pengabdian ini yakni peningkatan pengetahuan bahasa Inggris siswa dengan basis permainan. Kendala yang dihadapi dalam kegiatan pengabdian ini adalah terbatasnya kemampuan berbahasa Inggris siswa sehingga sebagian besar penjelasan langkah kegiatan dilakukan dalam bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, Kelas Pesisir, Pembelajaran Bahasa Inggris

Abstract: *Community service activities in the form of training to improve English language skills for students at SDN 58 Ternate City. The aim of this service is to provide knowledge and self-development skills for students in Kastela Village, Ternate Island. This ability is expected to improve the foreign language skills of the younger generation and as a form of implementation of the tridharma of higher education to empower society. The target participants for this PKM activity are 30 grade 5 students at SDN 58 Ternate City. The method used in this service is game-based learning with an outdoor class system. The implementation of this community service activity will apply a translanguaging approach as a form of preserving local wisdom by empowering children's mother tongue, namely Ternate, as one of the learning languages. The results obtained from this service are increasing students' knowledge of English using games. The obstacle faced in this service activity is the students' limited English language skills so that most of the explanation of the activity steps is carried out in Indonesian.*

Keywords: Coastal Class, English Language Learning, Game-Based Learning

Hak Cipta © 2024 Penulis

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

*Sartika P. Sailuddin

Email: ssailuddin@unkhair.ac.id

Cara sitasi: Adam, S. & Sailuddin, S.P. (2024). Kelas Pesisir untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar ADMA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, 4(2), 395-404, <https://doi.org/10.20812/adma.v4i2.3400>.

Pendahuluan

Dalam edukasi bahasa, keberagaman bahasa merupakan tantangan tersendiri bagi para guru. Para guru sering kali menjumpai para murid yang tidak bisa mengikuti pelajaran dengan baik karena adanya pembatasan penggunaan Bahasa Indonesia di dalam kelas. Berkaitan dengan hal tersebut pembahasan mengenai pentingnya peran serta guru terhadap proses belajar mengajar bisa dikaitkan dengan bagaimana mereka memaksimalkan metode ajar yang digunakan melalui pemberdayaan penggunaan bahasa mereka di kelas. Karena murid dalam hal ini dipengaruhi oleh sang guru menjadi fokus dari hasil pembahasan pada penelitian ini. Maka dari itu *translanguaging* diharapkan dapat menjadi solusi terhadap persoalan tersebut dengan memaksimalkan kemampuan bahasa murid tanpa harus membatasi mereka dari menggunakan bahasa-bahasa tertentu (Otheguy et al. 2015) seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Jawa, dan lainnya. Nugroho (2019) menyatakan bahwa konsep dari pembatasan bahasa yang berarti mengharuskan para murid agar hanya boleh menggunakan bahasa asing adalah metode yang terbukti efektif dalam pengajaran.

Outdoor class adalah salah satu proses kegiatan pengungkapan fakta – fakta melalui observasi dan wawancara dalam proses memperoleh keterangan atau data dengan cara terjun langsung ke lapangan. *Outdoor class* akan membantu siswa dalam mengungkap fakta terkait dengan materi pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima teori yang bersifat *taken for granted* tetapi sesuai dengan kenyataan yang ada (Myhre, Dewaele, Fiskum, & Holand, 2023). *Outdoor Learning* juga sangat cocok dan memiliki dampak baik pada perkembangan kosakata pembelajar muda (Nur & Rosa, 2012). Pembelajaran di luar kelas (*outdoor study*) adalah salah satu metode pembelajaran yang aktivitas belajarnya berlangsung di luar kelas/sekolah seperti; taman, perkampungan, kebun dan lain-lain dengan tujuan untuk melibatkan pengalaman langsung serta menantang semangat petualangan siswa agar lebih akrab terhadap lingkungan dan Masyarakat (Khaerani, 2020). Akan tetapi, *outdoor class* juga memiliki tantangannya sendiri, seperti jarak, waktu, keamanan, dan minat peserta didik (Rustam & Santoso, 2015). Lebih spesifik pada pembelajaran Bahasa Asing, menggunakan FL di luar ruangan dapat memberikan remaja kesempatan untuk mengembangkan keterampilan komunikatif mereka dalam lingkungan yang relatif informal, menyenangkan dan menstimulasi yang membuka jalan menuju sikap positif, kepercayaan diri dan pada akhirnya kemajuan yang solid. Dalam kegiatan PKM kali ini, lokasi outdoor yang dipilih adalah pesisir pantai yang sesuai dengan potensi alam di Kelurahan Kastela.

Menurut Pho dan Dinscore (2015) *Game Based Learning* (GBL) mengacu pada pemanfaatan dan penerapan prinsip game pada proses pembelajaran untuk meningkatkan engagement pengguna atau siswa. Psikologi motivasi yang terdapat pada GBL

memungkinkan siswa untuk terlibat dengan materi pendidikan dengan cara yang lebih menyenangkan dan bersifat dinamis. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat permainan untuk dimainkan siswa, tetapi juga merancang kegiatan pembelajaran yang secara bertahap dapat memperkenalkan konsep, dan membimbing pengguna menuju tujuan akhir (Qian & Clark, 2016). Tantangan dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa dengan kemampuan pemula adalah rendahnya kesadaran akan aspek psikologis pembelajaran bahasa Inggris, termasuk pertumbuhan diri dan aktualisasi diri terhadap nilai-nilai pribadi sebagai pembelajar (Jin, Dewaele, & MacIntyre, 2012). Adapun permasalahan yang berhasil diidentifikasi oleh tim pengabdian adalah rendahnya kemampuan Bahasa Inggris siswa-siswa SDN 58 Kota Ternate karena beberapa faktor. Faktor pertama yaitu keterbatasan sumber daya pengajar dengan bidang keahlian Bahasa Inggris. Faktor kedua adalah tidak adanya paparan terhadap Bahasa Inggris di lingkungan sekolah. Sehingga rumusan masalah dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah bagaimana penerapan kelas pesisir untuk pembelajaran Bahasa Inggris dasar siswa SDN 58 Kota Ternate.

Metode

Program kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah program pendampingan yang berupa pembelajaran *outdoor class* untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris bagi siswa-siswi di lingkup SDN 58 Kota Ternate, tepatnya di Kelurahan Kastela, Pulau Ternate dalam menyiapkan dan melaksanakan tujuan Tridharma Perguruan Tinggi dengan sasaran pengembangan kemampuan bahasa asing sebagai persyaratan untuk meningkatkan kualitas SDM. Dengan diselenggarakannya kegiatan PKM ini, tim PKM Universitas Khairun berharap dapat lebih secara aktif membantu meningkatkan kompetensi sumber daya manusia di berbagai desa mitra yang terdapat di Maluku Utara, sehingga pada akhirnya dapat memberikan kontribusi langsung terhadap masyarakat. Metode yang digunakan dalam memecahkan masalah di atas melalui tahapan pada Gambar 1.

Pemilihan metode pembelajaran dalam kegiatan ini yaitu *Game-Based Learning*. Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan dalam membuat *Game-Based Learning* (Plass, 2015) yaitu:

1. Menentukan *Learning Outcomes* atau target pembelajaran.
2. Memilih simulasi, kegiatan atau rangkaian kegiatan atau permainan untuk mendukung pembelajaran yang diperlukan dengan bentuk penilaian yang sesuai.
3. Menyusun dan membuat urutan permainan dalam rangkaian kegiatan, tugas, dan proses penilaian ini.

4. Melakukan sesi dengan pertimbangan yang tepat yang diberikan untuk menguraikan sesi yang telah dibuat.
5. Melakukan penilaian peserta (peer, self, tutor based atau kombinasi dari semuanya).
6. Evaluasi keefektifan sesi (menggunakan feedback dari peserta didik dan peserta lain).



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan

Pembahasan

Sesuai surat tugas nomor 173.3/UN44.C6/KP/2023 dan nomor 173.4/UN44.C6/KP/2023, kegiatan PKM ini telah dilaksanakan pada tanggal 3 Juni 2023 bertempat di Pantai Kastela yang melibatkan 30 siswa kelas 5 SDN 58 Kota Ternate dan 2 guru pendamping yang terdiri atas wali kelas dan guru Bahasa Inggris. Tim PKM terdiri dari 4 orang dosen Program Studi Sastra Inggris. Kegiatan Kelas Pesisir dilaksanakan setelah melalui beberapa tahap koordinasi sebelumnya yang mana diawali dengan tim PKM menyampaikan surat permohonan berkegiatan ke pihak SDN 58 Kota Ternate. Setelah surat diterima, tim PKM kemudian melakukan kunjungan kedua ke sekolah untuk bertemu kepala sekolah sekaligus menandatangani surat kesediaan mitra. Berdasarkan kesepakatan dengan kepala sekolah dan tim guru, jadwal yang disepakati yaitu pada hari Sabtu, tanggal 3 Juni 2023.

Kegiatan Kelas Pesisir dimulai pada pukul 9 WIT dan diawali dengan menjemput siswa dan guru pendamping dari sekolah menuju Pantai Kastela. Kedatangan tim PKM disambut baik oleh guru-guru sekolah yang sudah menantikan kegiatan ini. Pada penjemputan siswa,

dimulai dengan menyampaikan rencana kegiatan kepada para siswa kelas 5 di ruang kelas mereka dan mengajak mereka untuk pergi ke lokasi kegiatan yakni di Pantai Kastela. Sejak awal kegiatan, sudah terlihat antusiasme yang tinggi dari para siswa untuk melakukan aktivitas pembelajaran di luar kelas (*Outdoor Learning*) yang mana terdapat siswa-siswi kelas lain yang ingin turut ikut namun terkendala keterbatasan waktu dan jumlah tim PKM. Penjemputan siswa dari sekolah dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Penjemputan Siswa di Sekolah

Siswa kemudian diajak ke tempat kegiatan yaitu Pantai Kastela. Pemilihan tempat ini karena merupakan salah satu objek wisata bersejarah yang berdampingan dengan benteng langsung serta sesuai dengan target kegiatan yaitu melakukan pembelajaran di luar kelas. Selain itu, siswa-siswa yang sudah berdomisili di kelurahan Kastela ini juga tidak asing lagi dengan tempat pembelajaran sehingga tidak sulit untuk melaksanakan rangkaian permainan yang akan mengeksplor pesisir Pantai Kastela. Pembelajaran pertama yang dilakukan adalah perkenalan diri dengan permainan *capacity building*. *Capacity building* bertujuan untuk menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa-siswi sejak dini. Hal ini perlu didorong sebab banyak siswa yang merasa malu untuk sekedar memperkenalkan diri baik menggunakan bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Oleh karena itu, melalui *capacity building* kegiatan perkenalan diri dibuat secara lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu strategi yang diterapkan oleh tim PKM adalah pemberian apresiasi pada setiap pencapaian siswa yang berhasil memperkenalkan dirinya menggunakan bahasa Inggris. pemberian apresiasi ini memiliki peran inti dalam memberi rasa yakin dalam diri siswa bahwa mereka mampu dan bisa untuk belajar. Kegiatan *capacity building* dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Perkenalan Diri

Pembelajaran kedua adalah tentang ragam profesi dengan permainan *act out* yaitu siswa memperagakan profesinya lalu ditebak oleh siswa lain. Tujuan permainan *act out* adalah selain untuk menambah kosakata Bahasa Inggris, juga untuk memperkenalkan siswa dengan ragam profesi. Pada pembelajaran kedua ini, siswa bermain secara individu dan bagi yang menjawab paling banyak benar diberikan hadiah di akhir kegiatan. Di permainan kedua, siswa mulai lebih terbuka dan berani menjawab dibandingkan pada kegiatan perkenalan diri di awal tadi. Semangat berkompetisi pun mulai muncul yang membuat guru-guru pendamping juga terkejut melihat siswa-siswi yang aktif mencoba menjawab dan menebak profesi dalam bahasa Inggris. Menurut guru bahasa Inggris, kemampuan siswa-siswi dapat dibilang tidak terlalu rendah atau tertinggal, hanya saja memang kegiatan pembelajaran di kelas yang cenderung monoton membuat siswa-siswi merasa bosan dan kurang antusias untuk berpartisipasi.

Permainan *act out* hanyalah salah satu dari banyaknya metode atau permainan interaktif lain yang bisa dicoba untuk mengajarkan materi tentang profesi dalam bahasa Inggris kepada siswa-siswi sekolah dasar. Akan tetapi, permainan ini telah terbukti selain mampu memunculkan keaktifan siswa dalam belajar, sekaligus juga menstimulasi kecerdasan psikomotorik siswa-siswi untuk memperagakan profesi. Hal ini selaras dengan tujuan pembelajaran yang haruslah dapat mengintegrasikan tiga kompetensi pelajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Secara kognitif, siswa-siswi berpikir tentang profesi yang sedang diperagakan serta kosakatanya dalam bahasa Inggris. kemudian secara afektif, siswa-siswi memiliki semangat berkompetisi dan motivasi untuk berpartisipasi. Permainan *Act Out* dapat dilihat pada Gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Act Out

Kegiatan dilanjutkan dengan bermain *scavenger hunt* atau berburu item tersembunyi secara berkelompok. Pada permainan ini, siswa berpencar mencari petunjuk yang ditulis dalam Bahasa Inggris kemudian menuliskan jawaban mereka pada lembar petunjuk tersebut. Permainan *scavenger hunt* juga memberikan stimulus yang kompleks dan lengkap dalam kegiatan pembelajaran baik secara kognitif, afektif, hingga psikomotorik. Secara kognitif, siswa-siswi diajak berpikir kreatif dan kritis tentang jawaban dari petunjuk yang diberikan. Secara afektif, siswa yang bermain secara kelompok dilatih untuk kerja tim dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan permainan.

Dalam hal psikomotorik, siswa beraktivitas secara aktif di ruang belajar yang luas di hamparan pesisir Pantai Kastela. Setelah bermain *scavenger hunt*, kegiatan pembelajaran yang terakhir adalah tentang nama-nama tempat, kali ini menggunakan Bahasa Indonesia. Siswa bermain secara individu dalam permainan Acak Kata yaitu nama-nama tempat disajikan dalam urutan huruf yang acak dan siswa harus menebak nama yang benar. Pada permainan ini, terlihat puncak antusiasme siswa karena konten permainan yang sangat dekat dengan kehidupan siswa-siswi yaitu tentang nama-nama tempat dan menggunakan bahasa Indonesia. Meskipun demikian, pemilihan nama-nama tempat yang harus ditebak juga tidak bersifat sangat umum melainkan ada nama-nama tempat yang dianggap belum familiar dalam kehidupan siswa untuk meningkatkan perbendaharaan kata mereka. Permainan Acak Kata ini didokumentasikan pada Gambar 5 berikut.

Pada akhir tiap permainan, siswa-siswi diberikan berbagai hadiah seperti celengan, botol minum, dan seperangkat alat tulis. Pemberian hadiah ditujukan untuk menumbuhkan semangat belajar dan berkompetisi siswa agar lebih termotivasi meningkatkan kemampuan bahasa mereka. Hadiah yang dipilih juga harus memiliki nilai pembelajaran misalnya celengan untuk mengajarkan siswa menabung, botol minum untuk mengajarkan pengurangan sampah plastik sehingga lingkungan terjaga, dan alat tulis sebagai pemantik semangat belajar siswa. Para guru menyampaikan ucapan terima kasih kepada tim PKM yang bukan hanya

memotivasi siswa-siswi namun juga menginspirasi guru untuk berinovasi dalam kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Inggris.



Gambar 5. Pemberian Hadiah

Kegiatan berakhir pada pukul 12.30 WIT dan siswa-siswi diantarkan kembali ke sekolah bersama guru-guru pendamping. Penutupan kegiatan yaitu pemberian hadiah bagi siswa-siswi yang menunjukkan performa terbaik dapat dilihat pada Gambar 5. Pelaksanaan pengabdian ini memberikan hasil peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa yang lebih baik dibandingkan pengetahuan awal siswa. Melalui kegiatan *capacity building*, *act out*, *scavenger hunt* siswa juga lebih berani dan percaya diri menggunakan bahasa Inggris, meningkatnya kemampuan psikomotorik dan antusias siswa terhadap pelajaran bahasa Inggris.

Kesimpulan

Melalui kegiatan ini, Fakultas Ilmu Budaya kembali mendapat mitra baru dalam mengabdikan keilmuannya yaitu SDN 58 Kota Ternate. SDN 58 Kota Ternate sendiri merupakan sekolah yang terletak di kecamatan yang tergolong kurang tersentuh oleh kegiatan-kegiatan pemberdayaan Masyarakat. Oleh karena itu, melalui kegiatan PKM ini diharapkan menjadi pemantik untuk kegiatan PKM maupun kegiatan Kerjasama lainnya yang dapat membantu mengembangkan Masyarakat. Apalagi, respon dari guru-guru sekolah yang sangat puas dan mengharapkan untuk dapat secara rutin agenda ini dilaksanakan. Secara keefektifan, banyak siswa yang masih perlu dilatih lagi Bahasa Inggrisnya namun ini menjadi peluang bagi tim PKM untuk memikirkan metode pembelajaran lainnya yang lebih menyenangkan dan dapat bermanfaat bagi siswa. Metode-metode yang dilaksanakan selama kegiatan sendiri diharapkan dapat menjadi contoh bagi guru yang mengajar Bahasa Inggris di sekolah agar kegiatan pembelajaran lebih bervariasi dan dapat dinikmati oleh siswa.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih diberikan kepada partisipasi mitra dalam kegiatan ini yaitu Kepala SDN 58 Kota Ternate yang telah menerima tim pengabdian secara kooperatif dari awal permohonan Kerjasama hingga terlaksananya kegiatan.

Daftar Pustaka

- Jin, Y., Dewaele, J. M., & MacIntyre, P. D. (2021). Reducing anxiety in the foreign language classroom: A positive psychology approach. *System*, 101, 102604.
- Khaerani, C. (2020). Pembelajaran Kontekstual IPA melalui Outdoor Learning di SDN 1 Keruak Lombok Timur. *BINTANG*, 2(1), 162-171.
- Myhre, T. S., Dewaele, J. M., Fiskum, T. A., & Holand, A. M. (2023). Anxiety and enjoyment among young teenagers learning English as a foreign language outdoors: A mixed-methods study. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 1-18.
- Nugroho, Y. A. (2019). Translanguaging: teacher's perception and practice toward a better approach in language education (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Nur, M. A., & Rosa, R. N. (2012). Using fieldwork and outdoor visits in teaching vocabulary to young learners. *Journal of English Language Teaching*, 1(1), 262-268.
- Otheguy, R., García, O., & Reid, W. (2015). Clarifying translanguaging and deconstructing named languages: A perspective from linguistics. *Applied Linguistics Review*, 6(3), 281-307.
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). Game-based learning. *Tips and trends*, 1-5.
- Plass, J.L. (2016). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283.
- Qian, M., & Clark, K.R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50-58.
- Rustam, S., & Santoso, A. B. (2015). Penerapan metode outdoor study pada pembelajaran geografi kelas X Ips Ma Al Bidayah kecamatan bandungan kabupaten semarang tahun 2014/2015. *Edu Geography*, 3(8).

