





PENERAPAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE DI KELAS 2 SDN 2 CIBUNIGEULIS

Rijal Sidik Almudakir¹, Erwin Rahayu Saputra²

Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2}

Email Korespondensi: rijalsidik2205986@upi.edu 

Info Artikel	ABSTRAK
Histori Artikel: Masuk: 16 Januari 2024 Diterima: 29 Maret 2024 Diterbitkan: 02 April 2024 Kata Kunci: Bahasa Inggris; Pembelajaran; Media Puzzle.	Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan dalam jenjang pendidikan sekolah dasar di Indonesia. Pembelajaran bahasa Inggris dianggap penting dikarenakan bahasa Inggris merupakan bahasa yang regulasinya menjadi bahasa internasional sejak dulu. Pembelajaran ini ditujukan ke dalam dua bagian. 1). untuk melihat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Inggris di SD pada kelas 2 dengan bantuan media puzzle, 2) Sebagai uji refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pemilihan media puzzle yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini didasarkan bahwa puzzle dapat memberikan daya berpikir kognitif yang aktif dan membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Dalam melakukan pembelajaran ini, peneliti berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah diberikan kepada peserta didik. Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini ialah narrative inquiry yakni pendekatan kualitatif dimana hasil data ditemukan dan diperoleh dari pengumpulan dan penganalisisan terhadap objek yang bersangkutan seperti wawancara dan pengambilan data yang diperoleh dari praktek simulasi pembelajaran. Hasil yang diperoleh dalam pembelajaran ini ialah dengan bantuan media yang diberikan dapat membantu mengurangi kejenuhan dan menumbuhkan semangat dalam pembelajaran serta dapat memberikan pengetahuan lebih dalam mengenai materi yang telah diberikan.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. 

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi pada manusia yang mempunyai fungsi sebagai penyampaian pesan kepada orang lain. Bahasa merupakan alat komunikasi yang membentuk satuan seperti kata, kalusa, dan kalimat (Mailani et al, 2022). Bahasa didefinisikan sebagai arbitrer dalam sistem lambang bunyi yang digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat dalam berinteraksi (Rahayu, 2019). Pada dasarnya perkembangan bahasa yang digunakan dalam pembelajaran sangat bervariasi. Diawali dari bahasa daerah sebagai muatan lokal, pembelajaran Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Pembelajaran yang menyangkut aspek kebahasaan merupakan langkah yang baik dalam mengembangkan keterampilan komunikasi. Tentunya dalam suatu pembelajaran, pembelajaran Bahasa dikaitkan dalam keterampilan kognitif. Salah satu pembelajaran Bahasa yang sering ditemukan di sekolah dasar yakni pelajaran bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada jenjang sekolah dasar. Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang mempunyai peranan penting dalam pembentukan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pengembangan dalam jalinan antar bangsa (Saraswati et al, 2020). Bahasa Inggris diajarkan sebagai upaya pembelajaran dasar dalam meningkatkan skill bahasa internasional pada jenjang sekolah dasar (Al Irsyadi et al, 2019). Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang menjadi pengantar dalam perkembangan bahasa dalam kemajuan pendidikan dan teknologi

pada zaman saat ini (Maili, 2018). Pembelajaran bahasa inggris akan terus mengalami peningkatan sesuai dengan perkembangan zaman. Tujuan dari pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar ialah bisa mengenalkan secara luas mengenai bahasa internasional yang digunakan di seluruh belahan dunia serta dapat menumbuhkan minat anak dalam kategori pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan menurut Afifah & Utama (2023) menjelaskan bahwa tujuan paling penting dalam proses pembelajaran bahasa inggris di sekolah dasar adalah dapat menumbuhkan minat atau keinginan anak dalam belajar bahasa inggris. Bahasa Inggris sangat penting diajarkan kepada peserta didik khususnya jenjang sekolah dasar guna sebagai bekal untuk jenjang berikutnya. Sejalan dengan pernyataan tersebut menurut Fathin & Sya (2022) menjelaskan peranan pembelajaran bahasa inggris di SD ditujukan sebagai pembelajaran muatan lokal dengan pendekatan pembelajaran yang tentunya mudah diterima oleh peserta didik. Dalam segi pembelajaran, bahasa inggris dianggap bisa meningkatkan kegiatan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari serta dapat meningkatkan potensi pembelajaran global dan bidang komunikasi. Keterampilan dalam berbahasa inggris juga merupakan langkah awal peserta didik dalam menghadapi era globalisasi terkait penguasaan dalam bidang IPTEK (Zahra & Sya, 2022). berbagai jenis keterampilan dalam pengembangan bahasa inggris seperti membaca (reading), menulis (writing), mendengarkan (listening) serta berbicara (speaking) merupakan modal utama yang harus dimiliki peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain dalam proses pembelajaran, kemampuan tersebut bisa juga digunakan dalam syarat melamar suatu pekerjaan dan ujian bahasa inggris seperti IELTS. Keterampilan belajar bahasa Inggris di sekolah dasar memberikan dampak yang signifikan dalam tahap pengembangan diri yang dimiliki oleh setiap individual. Media pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan keterampilan pembelajaran ialah puzzle. Puzzle merupakan media pembelajaran yang berfungsi sebagai latihan kecepatan dalam aspek berpikir kognitif. Tujuan menggunakan media pembelajaran berupa puzzle yakni dapat memberikan suatu pengaruh kepada peserta didik dalam menyusun suatu kegiatan yang terdapat dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran ini menggunakan media puzzle sebagai perantara dalam pembelajaran bahasa inggris di sekolah dasar. Pengembangan media puzzle ini digunakan sebagai daya stimulasi perkembangan dalam mengasah kemampuan kognitif peserta didik dalam menyusun keterampilan kosa kata bahasa inggris yang digunakan.

METODE PEMBELAJARAN

Pembelajaran ini menggunakan metode narrative inquiry yakni sebuah pendekatan kualitatif dimana hasil data diperoleh dari pengumpulan dan penganalisisan terhadap objek yang bersangkutan. Pembelajaran ini juga ditujukan sebagai bahan dasar dalam mendata kemampuan peserta didik dalam pembelajaran, kendala yang dialami siswa serta evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan pada hari tersebut. Metode ini melibatkan peserta didik dan pendidik yang berada di SDN 2 Cibunigeulis. Pengumpulan data untuk pembelajaran ini dilaksanakan pada hari Senin, 25 November 2023. Partisipan yang dituju dalam pembelajaran ini adalah peserta didik kelas 2 SDN 2 Cibunigeulis. Pengumpulan data pembelajaran ini dilaksanakan dengan 2 tahap yakni wawancara dan pelaksanaan simulasi pembelajaran. Tahap wawancara dilaksanakan untuk mengetahui refleksi yang diberikan oleh guru terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan diberikan evaluasi. Lama waktu yang digunakan dalam wawancara ini berkisar antara 20-30 menit. Tahapan pelaksanaan simulasi pembelajaran ditujukan untuk mengetahui secara langsung hambatan atau kesulitan pada peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Pengalaman peneliti dalam melaksanakan praktik simulasi pembelajaran menjadi data acuan yang digunakan dalam pembelajaran ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi ditemukan bahwa peserta didik kelas 2 di SDN 2 Cibunigeulis sebagian besar telah menguasai materi mengenai *family*. Pada saat pelaksanaan pembelajaran, terdapat beberapa peserta didik yang kurang paham mengenai materi tersebut. Hal ini dikarenakan kurangnya literasi yang terjadi pada peserta didik serta pemahaman kosa kata dalam bahasa Inggris yang terbatas. Kosa kata yang diberikan tentunya berdampak kepada pemahaman peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran yang dilaksanakan, dapat memperkaya ilmu pengetahuan peserta didik.

Kegiatan observasi pada pembelajaran ini dilaksanakan di SDN 2 Cibunigeulis kota Tasikmalaya. Untuk sasaran dari pembelajaran ini adalah peserta didik kelas 2. Kegiatan observasi ini, peneliti melakukan rangkaian kegiatan simulasi pembelajaran sebagai acuan data yang bersifat signifikan dalam menunjang proses pembelajaran ini. Kegiatan pembelajaran ini ditujukan sebagai salah satu kegiatan yang dapat memberikan peneliti dalam mendapatkan data yang dibutuhkan. Pembelajaran yang dilaksanakan pada hari tersebut yakni pelajaran Bahasa Inggris sub tema *family*. Pada proses pembelajaran saya terlebih dahulu melakukan suatu pembiasaan dalam kegiatan pembelajaran yakni prosesi berdoa. Hal ini dilakukan sebagai upaya pembiasaan peserta didik agar bisa membiasakan kebiasaan baik dalam setiap memulai kegiatan baik kembali. Kegiatan berdoa ini menjadi suatu karakter pembiasaan pada anak dalam meningkatkan dampak positif yang diberikan oleh doa tersebut.

Pelaksanaan simulasi pembelajaran bahasa Inggris ini dilaksanakan pada jam ke 2 mata pelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini yakni LKPD yang berisi puzzle. Puzzle merupakan bentuk permainan motorik yang mengandalkan kemampuan anak dalam berpikir. Menurut Diharjo (2020) menyatakan puzzle merupakan media yang sangat membutuhkan ketelitian dalam menyusun gambar yang utuh dan lengkap serta dapat melatih konsentrasi pada pemusatan pikiran. Kegiatan dalam pengambilan media ini dirasa dapat menumbuhkan semangat pada siswa dalam pembelajaran. Dampak yang diberikan dalam pengajaran media puzzle ini dapat membuat siswa menjadi aktif dan berinteraksi bersama teman temannya dalam proses pembelajaran. Dengan bantuan media puzzle, stimulasi pemikiran aktif dan dorongan yang diberikan oleh otak dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan Bahasa Inggris yang dirasa cukup sulit. Pengajaran melalui media ini dirasa sangat membantu peserta didik dalam memecahkan rasa keingintahuan mereka terhadap materi yang diberikan.

Tujuan dari pembelajaran Bahasa Inggris ini adalah salah satu bentuk tinjauan dalam mendalami kemampuan mata pelajaran dalam konteks Bahasa yang terdapat dalam Pelajaran sekolah. Dengan hadirnya media puzzle tersebut bisa memberikan suatu permainan sekaligus sambil belajar.

Dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris dan dibantu dengan media dapat memberikan suatu kemudahan peneliti dalam mengembangkan keterampilan yang diberikan. Dalam menunjang hal tersebut, peneliti membuat rancangan simulasi pembelajaran sebagai berikut :

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	a. Pembelajaran diawali dengan melaksanakan berdoa yang dipimpin oleh Ketua Kelas. b. Guru menanyakan kabar kepada peserta didik dan kesiapan dalam mengikuti proses pembelajaran.	15 Menit

	<p>c. Guru memperlihatkan gambar yang mengilustrasikan bab yang dibahas.</p> <p>d. Guru bertanya pada siswa mengenai kegiatan yang terdapat dalam gambar dalam bahasa Inggris dan siswa menjawab.</p> <p>e. Guru memberikan sebuah ilustrasi gambar yang akan digunakan dalam media LKPD berupa puzzle</p>	
Kegiatan Inti	<p>a. Guru memberikan suatu gambar yang berisi peran kepada setiap peserta didik sesuai dengan materi yang diajarkan.</p> <p>b. Siswa mempraktekan peran atau karakter yang telah diberi oleh guru.</p> <p>c. Guru membuat suatu cerita dan anak diberi fokus terhadap peran yang telah diberikan kepadanya.</p> <p>d. Setelah semua siswa telah diberi peran, guru membacakan cerita serta peserta didik yang kebagian peran maju ke depan dan memperagakannya.</p> <p>e. Setelah kegiatan berlangsung, kemudian guru memberikan LKPD berupa puzzle sebagai tanda evaluasi dan refleksi pada pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>f. Peserta didik melaksanakan pengisian serta penyusunan LKPD sesuai dengan instruksi yang diberikan</p> <p>g. Apabila kegiatan pelaksanaan pengisian serta penyusunan LKPD telah selesai, peserta didik meberikannya kepada guru untuk dinilai.</p>	30 Menit
Kegiatan Penutup	<p>a. Guru memperbaiki kesalahan yang dilakukan siswa (kesalahan meliputi pengucapan, penyebutan kosakata, dan tata bahasa yang pada saat itu menjadi fokus bahasan).</p> <p>b. Guru menilai hasil kerja siswa dalam mengisi serta Menyusun LKPD.</p> <p>c. Guru meminta beberapa siswa maju ke depan kelas untuk membahas mengenai LKPD yang telah diberikan.</p> <p>d. Guru memberikan komentar dengan mengucapkan well done, good job, atau</p>	15 Menit

	very good pada siswa yang berani maju ke depan agar mereka termotivasi.	
--	---	--

Gambar 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lembar Kerja peserta didik
Tema My Family

Nama : _____ Kelas : _____

Gunting, tempel sesuai urutan dan tulis nama anggota keluarga di bawah ini !

Grandfather	Grandmother	
Father	Mother	
Brother	Sister	Me

Scissors icon

Row of character icons: Grandfather, Grandmother, Father, Mother, Brother, Sister, Me.

Gambar 2. Lembar Kerja Peserta Didik

Dalam mengajarkan sub tema family ini, peserta didik diharuskan tahu mengenai kosa kata dasar . Dalam menyelesaikan permasalahan tersebut, peneliti memberikan pemahaman dasar berupa kosakata terhadap pelajaran yang ingin diajarkan. Dalam memberikan pemahaman mengenai materi ini terdapat beragam peserta didik. Diantaranya peserta didik dengan antusiasme tinggi dan antusiasme biasa. Jenis peserta didik dengan antusiasme tingkat tinggi dapat memberikan dampak yang baik terhadap rekan peserta didik yang lain. Dalam pembelajaran, mata Pelajaran dengan unsur Bahasa dapat membuat rata rata peserta didik jenuh dalam mengikuti pembelajaran.Hal ini terjadi karena suatu pembiasaan yang diberikan mengenai tugas hanya dapat membuat peserta didik menjadi kurang semangat dalam mengikuti suatu pembelajaran. Salah satu Solusi yang diberikan dalam pengajaran ini ialah siswa diberikan suatu tugas berbasis proyek yang dapat memberikan semangat peserta didik dalam mengerjakan tugas. Selain hal tersebut, pengaruh dukungan orang tua sangat memberikan dampak yang signifikan Dengan jalinan yang diberikan orang tua dapat meregenerasi semangat yang disalurkan peserta didik dalam meningkatkan mutu dari suatu pembelajaran.

Memberikan suatu pengajaran kepada peserta didik dalam menangani permasalahan yang dihadapi merupakan suatu hubungan jalinan yang dekat. Dimana dampak positif dari peserta didik dan peneliti sama sama menguntungkan. Hal ini terlihat dari Ketika telah embelajaran telah dilaksanakan banyak sekali peserta didik yang mulai paham dan dapat mengurangi ketidaktahuan mereka terhadap Bahasa inggris yang telah diajarkan. Akhir pembelajaran disematkan salah satu refleksi yang bertujuan sebagai evaluasi dari pengajaran yang telah dilaksanakan. Hasil dari evaluasi tersebut ialah terdapat 1 peserta didik yang masih belum mengerti terhadap materi yang diberikan dikarenakan kurangnya percaya diri yang diberikan selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam refleksi terhadap pelaksanaan praktek simulasi pembelajaran, peneliti melaksanakan pembelajaran dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Kegiatan pendahuluan dalam pembelajaran diawali dengan melaksanakan berdoa yang dipimpin oleh Ketua Kelas, guru menanyakan kabar kepada peserta didik dan kesiapan dalam mengikuti proses pembelajaran, guru memperlihatkan gambar yang mengilustrasikan bab yang dibahas, guru bertanya pada siswa mengenai kegiatan yang terdapat dalam gambar dalam bahasa Inggris dan siswa menjawab, guru memberikan sebuah ilustrasi gambar yang akan digunakan dalam media LKPD berupa puzzle. Kemudian masuk ke dalam tahap kegiatan ini pelaksanaan, dimana guru memberikan suatu gambar yang berisi peran kepada setiap peserta didik sesuai dengan materi yang diajarkan, Siswa mempraktekan peran atau karakter yang telah diberi oleh guru, guru membuat suatu cerita dan anak diberi fokus terhadap peran yang telah diberikan kepadanya, Setelah semua siswa telah diberi peran, guru membacakan cerita, serta peserta didik yang kebagian peran maju ke depan dan memperagakannya. Setelah kegiatan berlangsung, kemudian guru memberikan LKPD berupa puzzle sebagai tanda evaluasi dan refleksi pada pembelajaran yang telah dilaksanakan. Peserta didik melaksanakan pengisian serta penyusunan LKPD sesuai dengan instruksi yang diberikan. Apabila kegiatan pelaksanaan pengisian serta penyusunan LKPD telah selesai, peserta didik memberikannya kepada guru untuk dinilai. Setelah semua rangkaian kegiatan inti telah selesai, lanjut kepada kegiatan penutup. Diawali dengan pelaksanaan guru memperbaiki kesalahan yang dilakukan siswa (kesalahan meliputi pengucapan dalam penyebutan kosakata, dan tata bahasa yang pada saat itu menjadi fokus bahasan). guru menilai hasil kerja siswa dalam mengisi serta Menyusun LKPD. guru meminta beberapa siswa maju ke depan kelas untuk membahas mengenai LKPD yang telah diberikan. guru memberikan komentar dengan mengucapkan well done, good job, atau very good pada siswa yang berani maju ke depan agar mereka termotivasi. Pada pelaksanaan simulasi pembelajaran, peneliti menemukan terdapat satu siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Hal ini terlihat ketika sedang pelaksanaan, peserta didik tersebut menangis dikarenakan kurangnya percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki. Dan cara mengatasi hal tersebut, peneliti memberikan suatu arahan dan bimbingan terhadap peserta didik yang mengalami hambatan tersebut.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pembelajaran yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media yang diberikan berupa puzzle dapat memberikan rasa keingintahuan yang besar, stimulasi perkembangan kognitif yang baik serta dapat memberikan rasa percaya diri dan rasa semangat terhadap suatu kegiatan pembelajaran. Pembelajaran juga memberikan pemahaman mengenai kegiatan yang terjadi dalam suatu pembelajaran, dampak yang diberikan dalam pengerjaan tugas atau proyek yang telah diberikan serta hambatan dan solusi yang ditawarkan ketika menangani situasi yang terjadi ketika kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan tentunya harus membutuhkan sebuah persiapan yang matang terutama dalam pemberian kosa kata bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiffah, A. V., & Utama, M. P. (2023). Pengembangan Game Edukasi Puzzle Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game edukasi pembelajaran bahasa Inggris untuk pengenalan benda-benda di rumah bagi siswa kelas 4 sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 78-92.
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2).
- Fathin, D. U., & Sya, M. F. (2022). Pandangan Guru Terhadap Siswa Yang Kesulitan Dalam Pengucapan Berbahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(4), 468-473.

- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *Kampret Journal*, 1(2), 1-10.
- Maili, S. N. (2018). BAHASA INGGRIS PADA SEKOLAH DASAR: MENGAPA PERLU DAN MENGAPA DIPERSOALKAN. *JUDIKA (JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA)*. Vol. 6 No. 1 (2018)
- Rahayu, P. (2019). Pengaruh era digital terhadap perkembangan bahasa anak. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 2(01), 47-59.
- Saraswati, W., Budiman, M. A., & Rahmawati, I. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris Di SD Negeri Petompon 01 Semarang. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 4(4), 85-90.
- Zahra, A. S. A., & Sya, M. F. (2022). Permasalahan dan Solusi Pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah (SD). *Karimah Tauhid*, 1(4), 481-488.