

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN PAKEM MENGUNAKAN APLIKASI ENGLISH CHILDREN DALAM PENGENALAN BAHASA INGGRIS

Moh. Zainuddin, Mohammad Fatoni

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Bojonegoro, Indonesia

Diterima : 28 November 2020

Disetujui : 17 Desember 2020

Dipublikasikan : Januari 2021

Abstrak

Sebagai pendidik di era globalisasi dalam menyambut era milenial sangatlah diperlukan pembaruan metode pembelajaran dengan dilengkapi media pembelajaran yang sesuai keperluan dalam pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran PAKEM menggunakan aplikasi “English Children” sebagai penunjang dalam pembelajaran seperti LCD Proyektor, Aplikasi English Learning, Kamusku, Team Viewer, diharapkan dapat membangkitkan minat peserta didik dalam mempelajari Bahasa Inggris sehingga mampu meningkatkan kemampuan dalam mendiskripsikan teks Bahasa Inggris serta meningkatnya nilai Bahasa Inggris dalam materi diskriptif teks. Penelitian ini tergolong Penelitian Tindakan Kelas dengan tahapan perencanaan (planning) pelaksanaan tindakan (acting) dengan pengamatan (observing) dan Refleksi (Reflecting) yang dijadikan satu kesatuan, dalam penelitian ini dilakukan 3 siklus. Adapun temuan awal 1) Siswa hyper aktif didalam kelas, 2) Siswa cenderung menganggap Bahasa Inggris Sulit dan membosankan, 3) bahasa inggris bukan suatu pelajaran yang penting, 4) kemampuan bahasa inggris masih jauh dari rata – rata (jauh dari KKM). Kegiatan siklus pertama dari 29 siswa tidak ada satupun siswa yang bisa menulis deskriptif teks, setelah kegiatan ini dilakukan dalam 3 siklus, Berdasarkan hasil tes dan refleksi dari siklus 1, 2 dan 3, pembelajaran Pakem menggunakan aplikasi “English Children” dapat membangkitkan minat belajar peseradidik sehingga siswa mampu mendiskripsikan benda yang dilihat kedalam Bahasa Inggris baik secara lisan ataupun tulisan.

Keywords: PTK (Penelitian Tindakan Kelas), English Children, Kamusku, Team Viewer.

Abstract

As educators in the era of globalization in welcoming the millennial era, it is very necessary to update learning methods equipped with learning media that are suitable for learning needs, in this case PAKEM learning uses the "English Children" application as a support in learning such as LCD projectors, English Learning applications, Kamusku, Team Viewer It is hoped that it can arouse students' interest in learning English so that they can improve their ability to describe English texts and increase the value of English in text descriptive material. This research is classified as a Classroom Action Research with planning stages (acting) with observation (observing) and reflection (reflecting) which are combined, in this study 3 cycles. The initial findings 1) Students are hyper active in class, 2) Students tend to think English is difficult and boring, 3) English is not an important subject, 4) English language proficiency is still far from average (far from KKM). In the first cycle of 29 students, none of the students could write descriptive text, after this activity was carried out in 3 cycles, Based on the results of tests and reflections from cycles 1, 2 and 3, Pakem learning using the "English Children" application can arouse student interest in learning so that students are able to describe objects seen in English either orally or in writing.

Keywords: CAR (classroom action research), English Children, Kamusku, Team Viewer.

Corresponding Author

zainuddin@unugiri.ac.id, mohammadfatoni@unugiri.ac.id

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Bojonegoro, Indonesia

PENDAHULUAN

Dalam menyambut era teknologi 4.0, Bahasa Inggris sangatlah berperan dalam membentuk peradaban yang serba canggih, penguasaan bahasa Inggris merupakan suatu kebutuhan dan tuntutan dalam kehidupan yang perkembangan dalam era teknologi dan komunikasi. Menyadari hal itu, dalam mempersiapkan generasi era teknologi 4.0, bahasa Inggris harus digemari oleh generasi saat ini, melalui metode-metode pembelajaran yang dikembangkan disertai pemanfaatan teknologi yang tepat akan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Angela Merkel berpendapat bahwa Industri 4.0 adalah transformasi komprehensif dari keseluruhan aspek produksi di industri melalui penggabungan teknologi digital dan internet dengan industri konvensional. Dapat dikatakan bahwa revolusi industri 4.0 ini berbasis digital. Perkembangan teknologi dan informasi telah membawa generasi sekarang memasuki dunia literasi digital. Era digital sudah menyatu dengan kondisi masyarakat saat ini. Kondisi inilah yang banyak menyebabkan masyarakat semakin mudah, cepat dan memiliki peluang yang lebih besar dalam mencari berbagai informasi. Selain itu, salah satu manfaat dari teknologi informasi adalah mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. (Yustanti & Novita, 2019).

Pembelajaran bahasa Inggris kepada pemula dapat menimbulkan 2 faktor yang positif dan negatif, 1. Pembelajaran yang menyenangkan akan secara otomatis membentuk tingkat kegemaran seorang anak dalam belajar bahasa, begitu pula sebaliknya, 2. Pembelajaran Bahasa Inggris yang menjenuhkan dapat menjadi momok yang menakutkan bagi seorang anak, hal itu dapat terjadi tergantung kesan pertama yang diberikan. Sebagaimana poin 2 di atas, Nilai siswa-siswi di Yayasan Nur Hamid terutama mata pelajaran Bahasa

Inggris masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), bahkan kemampuan untuk mendeskripsikan benda masih belum bisa, hal tersebut terjadi karena minimnya model pembelajaran dan metode pembelajaran yang dikembangkan dalam Kegiatan Belajar Mengajar, sebagaimana temuan kami di Yayasan Nur Hamid Sidodai 1) Siswa hiper aktif didalam kelas, 2) Siswa cenderung menganggap Bahasa Inggris Sulit dan membosankan, 3) bahasa Inggris bukan suatu pelajaran yang penting, 4) kemampuan bahasa Inggris masih jauh dari rata – rata (jauh dari KKM).

Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. (M. Yamin FKIP Unsyiah, 2017).

Penggunaan media cetak seperti buku, *jobsheet* maupun modul memiliki keterbatasan utama yaitu peserta didik dituntut harus rajin dan menghafal banyak kosakata yang menimbulkan kejenuhan bahkan dapat memicu stres dan trauma pada peserta didik dan menjadikan bahasa Inggris menjadi suatu momok bagi mereka. Fakta tersebut sangat terlihat ketika siswa diajari bahasa Inggris mereka sangatlah acuh tak acuh seakan bahasa Inggris adalah pelajaran yang tidak diperlukan. Oleh karena itu diperlukannya metode pembelajaran yang tepat serta penggunaan media yang sesuai dengan minat siswa-siswi saat ini akan dapat membantu membangkitkan stimulus response pada anak untuk mempelajari bahasa Inggris menuju era teknologi 4.0.

Berdasarkan fakta-fakta di atas, Ketua peneliti sekaligus aplikator konsep dibantu anggota 1 akan melakukan Pembelajaran menggunakan metode PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) dengan Menggunakan Aplikasi *English*

Children sebagai media pembelajaran dengan aplikasi pendukung dan penunjang dalam pembelajaran seperti LCD Proyektor, Aplikasi English Learning, Kamusku, Team Viewer yang akan digunakan untuk merespons minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris di Yayasan Nur Hamid untuk meningkatkan kemampuan siswa – siswi dalam mendiskripsikan kata benda dan meningkatkan kecapakan Bahasa Inggris.

Melalui penelitian tindakan kelas, masalah-masalah pendidikan dan pembelajaran dapat dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan sehingga dapat diwujudkan secara sistematis proses pendidikan dan pembelajaran yang inovatif dan hasil belajar yang lebih baik. Di samping itu, upaya penelitian tindakan kelas diharapkan dapat menciptakan learning culture (budaya belajar) di kalangan para pendidik baik guru maupun dosen. Dengan penelitian tindakan kelas akan terbuka peluang strategi pengembangan kinerja, karena pendekatan ini menempatkan pendidik dan tenaga kependidikan lainnya sebagai peneliti, sebagai agen perubahan (change agent) yang pola kerjanya bersifat kolaboratif. (Santoso & Nugroho, 2019).

Pengertian PTK

PTK dikembangkan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan praktik pembelajaran secara berkesinambungan. Dengan demikian tujuan PTK adalah untuk memecahkan masalah, memperbaiki kondisi, mengembangkan dan meningkatkan mutu pembelajaran. Oleh karena itu dalam pengembangan profesionalisme sebagai seorang pendidik, melaksanakan dan mengembangkan PTK sangatlah diperlukan sebagai bentuk pengembangan dan tingkat profesionalisme seorang pendidik.

Secara lebih lengkap John Elliot dalam Burch (2004) mendefinisikan PTK sebagai berikut: "Action research is the process through which teachers collaborate in evaluating their practice jointly; raise

awareness of their personal theory; articulate a shared conception of values; try out new strategies to render the values expressed in their practice more consistent with the educational values they espouse; record their work in a form which is readily available to and understandable by other teachers; and thus develop a shared theory of teaching by researching practice."

Dari pengertian di atas ada beberapa poin penting yang dapat diambil yaitu:

1. Guru berkolaborasi untuk mengevaluasi praktik mereka
2. Membuka kesadaran mengenai teori personal mereka
3. Mengartikulasikan konsepsi bersama tentang nilai-nilai
4. Mencoba strategi baru dalam praktik
5. Mencatat hasil kerja dalam bentuk yang bisa dimengerti oleh guru lain
6. Mengembangkan teori bersama tentang pembelajaran melalui praktik riset. (Santoso & Nugroho, 2019).

Kemis dan Taggart (1988) dalam Suwarsih Madya: Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik pendidikan dan praktik sosial mereka, serta pemahaman mereka terhadap praktik-praktik itu dan terhadap situasi tempat dilakukan praktik-praktik tersebut. (Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Mata Pelajaran Bahasa Daerah, 2010)

Sedangkan Model Penelitian yang dikembangkan Kemis dan Taggart Terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Untaian-untaiannya tersebut dipandang sebagai suatu siklus. Oleh karena itu pengertian siklus di sini adalah putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Banyaknya siklus dalam penelitian tindakan kelas tergantung dari permasalahan yang perlu dipecahkan. Jika

suatu penelitian mengkaitkan materi pembelajaran dan kompetensi belajar dengan sendirinya jumlah siklus untuk setiap mata pelajaran melibatkan lebih dari dua siklus.

Pengertian PAKEM

PAKEM merupakan sinonim dari kata Pembelajaran Aktif Kreatif Inovatif dan Menyenangkan/Menarik. Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2012:10) menguraikan pengertian PAKEM sebagai berikut:

- a) Pembelajaran yang Aktif adalah memosisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar, sementara siswa sebagai peserta belajar yang harus aktif.
- b) Pembelajaran yang kreatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi tingkat kemampuan siswa.
- c) Pembelajaran yang efektif adalah salah satu strategi pembelajaran yang diterapkan guru dengan maksud untuk menghasilkan tujuan yang telah ditetapkan. Strategi ini menghendaki siswa yang belajar di mana dia telah membaca sejumlah potensi lalu dikembangkan melalui kompetensi yang telah ditetapkan, dan dalam waktu tertentu kompetensi belajar dapat dicapai siswa dengan baik atau tuntas.
- d) Pembelajaran menarik dan menyenangkan adalah dimana guru menyediakan situasi atau Susana agar pembelajaran itu berjalan dengan baik. Kaitannya dengan hal ini, guru perlu menyiapkan: 1) media pembelajaran disiapkan dengan baik, 2) lingkungan belajar di-setting sesuai objek materi yang dipelajari, 3) metode pembelajaran

yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga siswa tertarik, 4) siswa diperlukan sebagai seorang yang perlu dilayani. (Rohaniawati, 2016).

Aplikasi English Children

Aplikasi English Children adalah jenis aplikasi pembelajaran yang ada di play store dan bisa di download sesuai dengan keperluan pembelajaran, jenis aplikasi ini sangat banyak dan bermacam macam, dimulai dari dictionary, sentences, vocabulary, grammars, dan lain – lain. Dengan pemanfaatan dan pemilihan aplikasi yang sesuai dengan topik pembelajaran akan bisa membantu siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran sesuai target yang diharapkan. Pembelajaran menggunakan aplikasi english children adalah pengembangan dari *Mobile Assisted Language Learning (MALL)*, Banyak ahli mengatakan dan sepakat bahwa pendekatan *Mobile Assisted Language Learning (MALL)* yaitu sebuah pendekatan dengan menggunakan perangkat seluler untuk kegiatan belajar mengajar sangat efektif untuk digunakan dalam mengembangkan dan megajarkan pembelajaran bahasa Inggris pada generasi neo-milenial, (Ramadhanti et al., 2019).

Pendekatan *MALL* dapat mengembangkan kemampuan siswa khususnya generasi neo-milenial pada pembelajaran abad 21 seperti kreativitas, komunikasi, pemikiran kritis dan kolaborasi (Takeda, 2016). Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan ini juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyata pada siswa dan sangat sesuai dengan sifat alami generasi neo-milenial yang sangat terbiasa dengan penggunaan teknologi dan media sosial sehingga pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, (B Boholano, 2017).

Dalam Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Mobile Assisted Language Learning (MALL)* untuk Generasi Milenial, *MALL* merupakan sebuah pendekatan dengan menggunakan perangkat seluler untuk kegiatan belajar

mengajar Bahasa Inggris merupakan sebuah pendekatan yang sangat efektif penggunaannya dalam pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, pendekatan juga merupakan pendekatan yang paling cocok digunakan di dunia teknologi sekarang ini terutama pada generasi neomilenal, karena dengan menggunakan MALL peserta didik bisa belajar dengan mandiri sesuai dengan keinginannya. (Ramadhanti et al., 2019).

Sebagai pendukung pembelajaran menggunakan *English Learning* diperlukan aplikasi penunjang seperti android control agar segala hal yang ditayangkan oleh HP android yang kita miliki bisa Nampak juga dilayar laptop dan bisa ditayangkan melalui LCP Proyektor, dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi TeamViewer yang diinstal di Hanphone dan Laptop.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini tergolong Penelitian Tindakan Kelas atau (*Classroom Action Research*), Komponen perencanaan (*planning*) peaksanaan tindakan (*acting*) dengan pengamatan (*observing*) dan Refleksi (*Reflecting*) dijadikan menjadi satu kesatuan karena pada kenyataannya komponen tersebut merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Begitu suatu kegiatan dilakukan, observasi harus dilakukan sesegera mungkin dan dilakukan refleksi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari kegiatan yang telah dilakukan. (Kemmis & Mc Taggart, 1988).

Penelitian ini bersifat Partisipatif antara Guru dengan Peserta didik di Yayasan Nur Hamid Bojonegoro yang keduanya terlibat langsung dalam penelitian, Guna mempersiapkan generasi 4.0 melalui Bahasa Inggris, penelitian ini harapkan mampu memotivasi semangat peserta didik dalam mempelajari Bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan sebagai bekal menyongsong era teknologi dimasa mendatang.

Proses Pengumpulan Data

Berdasarkan beberapa teori diatas, penelitian ini tergolong pada Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Metode ini sangatcocok digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, untuk mengumpulkan data yang diperlukan, dalam penelitian ini akan dilakukan dalam tiga siklus yang akan menjadi bahan evaluasi selanjutnya. dalam siklus pertama peserta didik akan diberikan. Pretest yang telah disiapkan terkait dengan metode pembelajaran, dan materi dikriptiv teks. Dalam siklus kedua peserta didik akan dikenalkan dengan metode pembelajaran serta media pembelajaran yang akan digunakan, dan dalam siklus ketiga Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan menyenangkan berbasis aplikasi android (*English Children*) akan diterapkan dan ditutup dengan pengisian posttes dan pemberian feedback dari peserta didik serta motivasi dari peneliti yang berperan langsung sebagai pengajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Falahiyah Sidodadi kecamatan sukosewu Kabupaten Bojonegoro, fokus dalam penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar bahasa inggris siswa Mi Falahiyah kelas 4 dan 5, jumlah siswa kelas 4 Mi Falahiyah 14 dan kelas 5 sebanyak 15 siswa, total dalam penelitian tindakan kelas berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 24 Perempuan dan 5 laki – laki.

Dalam pembelajaran bahasa inggris di kelas 4 dan 5 tidak ada perbandingan yang signifikan. Keterampilan siswa semua dalam pembelajaran bahasa inggris masih tahapan pemula (*Beginners*). Perlu dilakukanya stimulus respons untuk menarik minat siswa dalam belajar dan mehami english vocabulary, dalam hal ini model Englis Aplication for Android adalah salah satu cara untuk menarik minat siswa dalam belajar bahasa inggris. Adapun perbendaharaan kosa kata dalam

membuat teks deskripsi siswa masih sangat kesulitan, seperti siswa ingin mengucapkan saya memiliki (i have), my horse have one snail, dst mereka masih sangat bingung. Proses pembelajaran setiap pertemuan adalah guru menjelaskan materi, dilanjutkan mengerjakan soal lalu dibahas bersama-sama. Siswa terfokus pada menyelesaikan soal dalam buku paketnya tanpa penekanan pada kosakata yang harus dikuasai siswa. Sedangkan siswa yang mengalami kesulitan belajar bahasa Inggris juga tidak diberi *treatment* khusus di luar jam pembelajaran.

Dalam penelitian kali ini peneliti dan janda sekaligus sebagai pengajar di kelas 4 dan 5 Mi Falahiyah sidodadi akan menggunakan metode pembelajaran Pakem berbasis aplikasi android tepatnya English for Children 5+ untuk menarik minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

Melalui materi deskriptif teks dengan metode pembelajaran menggunakan PAKEM sedangkan media yang digunakan adalah aplikasi android, diharapkan siswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan aktif dan menyenangkan serta meningkatkan minat belajar mereka dalam sehari – hari melalui smart phone.

1) Tindakan Siklus 1

Dalam pelaksanaan siklus 1 peneliti bertindak sekaligus sebagai Guru untuk mengamati, meneliti mendokumentasi dan menjalankan aktifitas pengajaran sesuai dengan RPP yang lama dimana dalam RPP tersebut belum tercantum metode PAKEM dengan Media berbasis Aplikasi Android dengan materi deskriptif teks mengenai *Cattle*, *About My Friends* and *My Class*.

Siklus satu diawali dengan tindakan Perencanaan pembelajaran dibantu oleh Kepala Madrasah dan Guru Mapel sebagai sumber langsung yang ada dilapangan, dari hasil komunikasi tersebut terdapat beberapa poin yang perlu digali yakni, 1) Siswa hiper aktif didalam kelas, 2)

Siswa cenderung menganggap Bahasa Inggris Sulit dan membosankan, 3) bahasa inggris bukan suatu pelajaran yang penting, 4) kemampuan bahasa inggris masih jauh dari rata – rata (jauh dari KKM).

Dengan dibantu Guru mata pelajaran langsung sebagai sumber informasi, Peneliti dan sekaligus guru menyiapkan materi dan tes awal sebagai *Treatment* awal pembelajaran didalam kelas, dengan adanya kegiatan ini peneliti yang sekaligus sebagai guru mendapatkan data seta mengetahui kemampuan siswa dalam memahami kosa kata bahasa inggris.

Dalam siklus pertama peneliti yang bertindak sebagai guru masih menggunakan metode pembelajaran yang lama, dimana dalam RPP tersebut belum mencantumkan metode pakem dan Media Android sebagai media pembelajaran yang digunakan.

Pembelajaran pertama dalam siklus 1 guru yang bertindak sebagai peneliti membagikan tes awal mengenai deskriptif teks tentang *Cattle* (binatang kesayangan), *About My Friends* (Mengetahui Temanku), and *My Class* (Kelas Saya). Tes ini dilaksanakan untuk menggali kemampuan siswa dalam memahami kosa kata bahasa inggris mereka. Waktu mengerjakan yang diberikan tidak lebih dari 15 menit untuk mendeskripsikan poin2 yang ada sesuai yang mereka fahami, dalam proses mengerjakan *treatment* test tersebut siswa nampak tolah toeh kekanan dan kekiri serta mondar mandir melihat hasil kerjaan dari teman yang lain dan hasilnya semua sama – sama masih bingung dalam mengutarakan dan merangkai bahasa indonesia menjadi bahasa inggris. Dalam kurun waktu 15 menit yang berjalan telah habis, guru yang sekaligus bertindak sebagai peneliti memberikan tambahan durasi waktu untuk menyelesaikan *treatment* test. Setelah semua selesai kemudian dilakukan mencocokkan hasil

treatment test bersama-sama, dan hasil dari tes tersebut siswa mampu membuat diskriptif teks menggunakan bahasa Indonesia akan tetapi siswa belum mampu menulisnya atau merangkainya kedalam bahasa Inggris.

2) Tindakan Siklus 2

Dalam pelaksanaan siklus 2 peneliti bertindak sekaligus sebagai Guru untuk mengamati, meneliti mendokumentasi dan menjalankan aktifitas pengajaran sesuai dengan RPP yang telah dilengkapi metode PAKEM dengan Media berbasis Aplikasi Android dengan materi diskriptif teks mengenai *Cattle*, *About My Friends* and *My Class*.

Siklus kedua diawali dengan tindakan Perencanaan pembelajaran dengan hasil evaluasi siklus pertama pada saat Pembelajaran didalam kelas berlangsung. dari hasil tindakan siklus pertama peneliti yang bertindak langsung sebagai guru mendapatkan beberapa catatan penting yang diperlukan didalam penelitian ini dengan beberapa poin yang perlu digaris bawahi yakni, 1) Siswa hiper aktif didalam kelas (dikarenakan siswa belum paham dengan materi), 2) Siswa cenderung menganggap Bahasa Inggris Sulit dan membosankan (Fokus pembelajaran berbasis dengan teks dan buku LKS saja), 3) bahasa Inggris bukan suatu pelajaran yang penting (Bahasa Inggris tidak masuk dalam UN), 4) kemampuan bahasa Inggris masih jauh dari rata – rata (jauh dari KKM) (kumpulan kosa kata yang dimiliki masih sangat Minim).

Dengan hasil orientasi pada kegiatan siklus pertama, Peneliti dan sekaligus guru menyiapkan materi dan alat bantu ajar yang diperlukan untuk pelaksanaan pembelajaran didalam kelas, dengan dilakukannya kegiatan ini peneliti yang sekaligus sebagai guru mendapatkan respon positif dari siswa serta pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan menjadikan siswa minat

untuk belajar bahasa Inggris baik melalui smartphone atau melalui media yang lain.

Dalam siklus kedua peneliti yang bertindak sebagai guru mengimplementasikan metode Pakem dan Media Android sebagai media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran kedua dalam siklus 1 guru yang bertindak sebagai peneliti membagikan tes awal mengenai diskriptif teks tentang *Cattle* (binatang kesayangan), *About My Friends* (Mengetahui Temanku), and *My Class* (Kelas Saya).

Dalam kegiatan ini peneliti yang bertindak langsung sebagai Guru menggunakan metode PAKEM melalui *gmmmaers* untuk pembagian kelompok secara acak, tahapan ini dilaksanakan untuk mencairkan suasana didalam kelas biar lebih aktif dan ceria, setelah kegiatan tersebut peneliti yang bertindak sekaligus sebagai Guru juga mengembangkan Aplikasi android menjadi Manual, selain mengacu pada aplikasi android yang teatonya *Englins for Children 5+* peneliti juga mencetak materi yang ada didalam HP tersebut untuk dikembangkan, melalui kegiatan ini peneliti menunjukkan gambar yang dan HP yang terdapat gambar binatang – binatang kesayangan, masing – masing kelompok diminta untuk maju kedepan dan membuka materi yang ada di HP android dan juga membuka materi yang telah dikembangkan secara acak, kemudian siswa diminta untuk mendiskripsikan hal yang mereka ketahui mengenai gambar tersebut.

Pada kelompok pertama mereka mendapatkan pesawat terbang (*aerplane*) dan mengucapkannya secara keras dan kemudian ditirukan oleh semua siswa, kegiatan tersebut diulang selama 3 kali, setelah itu dilanjutkan mendiskripsikan hal – hal yang mereka fahami minimal 3 bagian dengan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, seperti contoh:

Aerplan = Pesawat

Aerplane can fly in the air (Pesata bisa terbang di udara)

Aerplnae have two wings (Pesawat memiliki dua sayap)

The collar of Aerplane is blue, ect (pesawat bewarna biru, dst)

Pada siklus 2 tahapan yang pertama, peneliti yang seklaigus bertindak sebagai guru memberikan 5 soal mengenai binatang kesayangan dan dipilih secara acak oleh perwakilan dari masing – masing kelompok dengan bernyanyi dan menjawab pertanyaa.

Kegiatan yang dilakukan pada siklus 2 merubah suasana kelas yang dulunya hipper aktif sekarang menjadi aktif dan terkontrol, semua siswa nampak menikmati kegiatan yang dilakukan, siswa saling berkolaborasi dalam menjawab pertanyaan yang diberikan, dan yang terpenting adalah minat belajar bahasa inggris mereka mulai nampak ada benih – benih untuk mempelajari bahasa inggris melalui Aplikasi Android ataupun media – media yang lain.

Setelah kegiatan ini selesai dilanjutkan dengan mencocokkan hasil ulangan bersama – sama dan masing – masing dari kelompok diminta untuk mewakili maju kedepan untuk mendapatkan poin tambahan, dari hasil kerja kelompok yang dilakukan siswa mulai percaya diri dengan kemampuan mereka dalam mengekpresikan sesuatu kedalam bahasa inggris.

Pertemuan pada siklus kedua ini diakhiri dengan testimoni dari siswa/i mengenai pembelajaran yang telah dilakukan pada hari ini, mereka sangat senang dan ingin lebih sering belajar bahasa inggri, mereka berharap pembelajaran bahasa inggris di Mi Falahiyah Sidodadi dikembangkan, dan di akhir pertemuan peneliti yang sekaligus sebagai guru meminta siswa/i untuk mengucapkan dengan lantang mengenai kata – kata motifasi mereka.

3) Tindakan Siklus 3

Dalam pelaksanaan siklus 3 peneliti bertindak sekaligus sebagai Guru untuk mengamati, meneliti mendokumentasi dan menjalankan aktifitas pengajaran sesuai dengan RPP yang telah dilengkapi metode PAKEM dengan Media berbasis Aplikasi Android dengan materi diskriptif teks mengenai *Cattle*, *About My Friends* and *My Class*.

Siklus ketiga mulai dengan tindakan Perencanaan pembelajaran dengan hasil evaluasi siklus kedua pada saat Pembelajaran didalam kelas berlangsung. dari hasil tindakan siklus pertama peneliti yang bertindak langsung sebagai guru mendapatkan beberapa catatan penting yang diperlukan didalam penelitian ini dengan beberapa poin yang perlu digaris bawahi yakni, 1) Siswa hiper aktif didalam kelas menjadi lebih terkontrol dan aktif, 2) Siswa cenderung menganggap Bahasa Inggris Sulit dan membosankan kini English is Fun, 3) bahasa inggris bukan suatu pelajaran yang penting kini baha inggris sangat penting untuk masa depan, 4) kemampuan bahasa inggris masih jauh dari rata – rata (jauh dari KKM) kini siswa siwi sudah mampu untuk mendiskripsikan hal – hal yang mereka inginkan kedalam bahasa inggris. Dengan hasil orientasi pada kegiatan siklus kedua, Peneliti dan sekaligus guru menyiapkan materi dan alat bantu ajar yang diperlukan untuk pelaksanaan pembelajaran didalam kelas pada implementasi pembelajaran di siklus ke tiga, dengan dilakukanya kegiatan ini peneliti yang seklaigus sebagai guru mendapatkan respon positif dari siswa serta pembelajaran bahasa inggris yang dilakukan menjadikan minat belajar siswa untuk memahami bahasa inggris baik melalui smartpone atau melalui media yang lain menjadi meningkat.

Dalam siklus ketiga peneliti yang bertindak sebagai guru mengimplementasikan metode Pakem dan Media Android sebagai media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran kedua dalam siklus 1 guru yang bertindak sebagai peneliti membagikan tes awal mengenai diskriptif teks tentang Cattle (binatang kesayangan), *About My Friends* (Mengetahui Temanku), and *My Class* (Kelas Saya).

Dalam kegiatan ini peneliti yang bertindak langsung sebagai Guru menggunakan metode PAKEM melalui *gmmmaers* untuk pembagian kelompok secara acak, tahapan ini dilaksanakan untuk mencairkan suasana didalam kelas biar lebih aktif dan ceria, setelah kegiatan tersebut peneliti yang bertindak sekaligus sebagai Guru juga mengembangkan Aplikasi android menjadi Manual, selain mengacu pada aplikasi android yang teoatnya *Englins for Children 5+* peneliti juga mencetak materi yang ada didalam HP tersebut untuk dikembangkan, melalui kegiatan ini peneliti menunjukkan gambar yang dan HP yang terdapat gambar binatang – binatang kesayangan, masing – masing kelompok diminta untuk maju kedepan dan membuka materi yang ada di HP android dan juga membuka materi yang telah dikembangkan secara acak, kemudian siswa diminta untuk mendiskripsikan hal yang mereka ketahui mengenai gambar tersebut.

Pada kelompok pertama mereka mendapatkan pesata terbang (*horse*) dan mengucapkannya secara keras dan kemudian ditirukan oleh semua siswa, kegiatan tersebut diulang selama 3 kali, setelah itu dilanjutkan mendiskripsikan hal – hal yang mereka fahami minimal 3 bagian dengan bahasa indonesia dan bahasa inggris, seperti contoh:

Horse = Kuda

Horse has four foot (kuda memiliki empat kaki)

Horse eaten grass (kuda memakan rumput)

Horse can run very faster, ect (kuda bisa berlari dengan cepat, dst)

Pada siklus 3 tahapan yang pertama, peneliti yang sekaligus bertindak sebagai guru memberikan 5 soal mengenai binatang kesayangan dan dipilih secara acak oleh perwakilan dari masing – masing kelompok dengan bernyanyi dan menjawab pertanyaan.

Kegiatan yang dilakukan pada siklus 2 dan 3 merubah suasana kelas yang dulunya hipper aktif sekarang menjadi aktif dan terkontrol, semua siswa nampak menikmati kegiatan yang dilakukan, siswa saling berkolaborasi dalam menjawab pertanyaan yang diberikan, dan yang terpenting adalah minat belajar bahasa inggris mereka mulai

nampak ada benih – benih untuk mempelajari bahasa inggris melalui Aplikasi Android ataupun media – media yang lain.

Setelah kegiatan ini selesai dilanjutkan dengan mencocokkan hasil ulangan bersama – sama dan masing – masing dari kelompok diminta untuk mewakili maju kedepan untuk mendapatkan poin tambahan, dari hasil kerja kelompok yang dilakukan siswa mulai percaya diri dengan kemampuan mereka dalam mengekspresikan sesuatu kedalam bahasa inggris.

Pertemuan pada siklus ketiga diakhiri dengan testimoni dari siswa/i mengenai pembelajaran yang telah dilakukan pada hari ini, mereka sangat senang dan ingin lebih sering belajar bahasa inggris, mereka berharap pembelajaran bahasa inggris di Mi Falahiyah Sidodadi dikembangkan, dan di akhir pertemuan peneliti yang sekaligus sebagai guru meminta siswa/i untuk mengucapkan dengan lantang mengenai kata – kata motifasi.

Secara keseluruhan dalam implementasi pembelajaran Pakem Menggunakan aplikasi English Children

dalam pengenalan Bahasa Inggris di Yayasan Nur Hamid bias meningkatkan stimulus respons siswa dalam belajar

Bahasa Inggris, hal ini bisa dilihat dari hasil nilai harian siswa dan hasil oral dan writing test seperti berikut.

Tabel 1. Lembar Testimoni Siswa

No	Feed back	Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3		Keterangan
		Yes	No	Yes	No	Yes	No	
Respondes siswa								
1.	Apakah anda pernah belajar Bahasa Inggris?	Yes	29	Yes	29	Yes	29	
		No	0	No	0	No	0	
2.	Apakah Bahasa Inggris itu penting?	Yes	19	Yes	29	Yes	29	
		No	10	No	0	No	0	
3.	Apakah Belajar Bahasa Inggris itu susah?	Yes	29	Yes	13	Yes	27	
		No	0	No	16	No	2	
4.	Apakah Bahasa Inggris itu menyenangkan?	Yes	4	Yes	15	Yes	27	
		No	25	No	14	No	2	
5.	Apakah pembelajaran (Pakem) yang kita gunakan menyenangkan!	Yes	29	Yes	29	Yes	29	
		No	0	No	0	No	0	
6.	Apakah Kamu pernah belajar Bahasa Inggris menggunakan HP Android?	Yes	5	Yes	29	Yes	29	
		No	24	No	0	No	0	
7.	Apakah anda menginstal kamusku di HP Android anda?	Yes	0	Yes	20	Yes	29	
		No	29	No	9	No	0	
8.	Apakah anda menginstal English for Children di HP Android anda?	Yes	0	Yes	20	Yes	29	
		No	29	No	9	No	0	
9.	Apakah pembelajaran yang kita gunakan memotivasi anda untuk belajar Bahasa Inggris?	Yes	29	Yes	29	Yes	29	
		No	0	No	0	No	0	
10.	Apakah anda menghendaki apabila metode pembelajaran yang kita gunakan tetap kita implementasikan sesudah kegiatan ini?	Yes	29	Yes	29	Yes	29	
		No	0	No	0	No	0	

Table 2. Hasil nilai ulangan siswa

No	Siklus	Nilai Siswa				Keterangan
		0-4	4-6	6-8	8-10	
1	Siklus 1	10	15	4	-	10 siswa mendapat nilai 0-4 15 siswa mendapat nilai 4-6 04 siswa mendapat nilai 6-8 00 siswa mendapat nilai 8-10
2	Siklus 2	5	7	10	7	05 siswa mendapat nilai 0-4 07 siswa mendapat nilai 4-6 10 siswa mendapat nilai 6-8 07 siswa mendapat nilai 8-10

3	Siklus 3	-	2	7	20	00 siswa mendapat nilai 0-4 02 siswa mendapat nilai 4-6 07 siswa mendapat nilai 6-8 20 siswa mendapat nilai 8-10
---	----------	---	---	---	----	---

Pada pertemuan pertama yang dilakukan nampak siswa – siswi sangat hiper aktif pada saat pembelajaran berlangsung, hal ini menjadikan suasana kelas tidak kondusif, setelah pelaksanaan siklus pertama terdapat poin – poin yang sangat diperlukan untuk melanjutkan penelitian ini, antara lain: 1) Siswa hiper aktif didalam kelas (dikarenakan siswa belum paham dengan materi), 2) Siswa cenderung menganggap Bahasa Inggris Sulit dan membosankan (Fokus pembelajaran berbasis dengan teks dan buku LKS saja, 3) bahasa inggris bukan suatu pelajaran yang penting (Bahasa Inggris tidak masuk dalam UN), 4) kemampuan bahasa inggris masih jauh dari rata – rata (jauh dari KKM) (kumpulan kosa kata yang dimiliki masih sangat Minim). Poin – poin diatas menunjukkan bahwasanya nilai KKM dalam pelajaran bahasa inggris di Mi Falahiyah sidodadi tidak tercapai. Maka dari itu diperlukanya tindakan lanjutan dengan metode – metode kusus serta didukung dengan media yang menarik dalam pelaksanaan pembelajaran didalam kelas pada siklus selanjutnya dengan secara kontinuitas.

Pada saat pelaksanaa siklus yang kedua, Peneliti dan sekaligus sebagai guru mulai menerapkan Metode pembelajaran PAKEM dengan English for Kids yang telah dikembangkan dalam implementasi pembelajaran bahasa inggris dengan materi diskriptif teks, dapat dilihat dari alur pelaksanaan siklus 1 dan ke 2, penemuan fakta – fakta yang sangat menarik untuk dicatat: 1) Siswa hiper aktif didalam kelas (dikarenakan siswa belum paham dengan materi), 2) Siswa cenderung menganggap Bahasa Inggris Sulit dan membosankan (Fokus pembelajaran berbasis dengan teks dan buku LKS saja, 3) bahasa inggris bukan suatu pelajaran yang penting (Bahasa Inggris tidak masuk dalam UN), 4) kemampuan bahasa inggris masih jauh dari rata – rata (jauh dari KKM)

(kumpulan kosa kata yang dimiliki masih sangat Minim).

Untuk mempertegas hasil implementasi penerapan Metode PAKEM dengan Menggunakan Aplikasi Android “English for Children” sebagai Media Pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar Siswa dalam mempelajari bahasa inggris, khususnya dalam diskriptif teks, hal itu tertulis dalam proses penlejaran pada siklus tiga, dimana permasalahan – permasalahan yang ditemukan pada siklus pertama sumua sudah terjawab dan terobati pada saat implementasi pembelajaran pada siklus 2 dan siklus 3. Kegiatan diatas diperkuat dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam mendiskripsikan benda yang dia lihat kedalam Bahasa inggris baik secara lisan maupun tulisan disaat final test.

KESIMPULAN

Implementasi kegatan belajar mengajar menggunakan metode Pakem dengan di support teknologi seperti Aplikasi Pembelajaran menggunakan HandPhone yang bias dihubungkan langsung melalui computer sangat cocok guru dan bagi generasi melenial saat ini dalam menyongsong 4.0. optimalisasi penggunaan gadget sangat perlu kita sosialisasi kepada seluruh kalangan masyarakat agar pemanfaatan teknologi mampu memberikan dampak yang positif bagi generasi masadepan. Aplikasi English Learning seperti Kamusku, English for Children, U-Dictionary dll, sangat perlu kita kenalkan kepada siswa-siswi kita agar mereka bias belajar menggunakan HandPhone dengan maksimal.

Dari hasil testimoni siswa sangat terlihat bahwasanya siswa-siswi masih kurang pemahaman mengenai penggunaan handphone dengan benar, padahal apabila kita sebagai guru mampu membimbing mereka dalam memaksimalkan gadget untuk mengasah kemampuan dalam belajar akan berdampak sangat positif, siswa siswi

lebih suka belajar dengan memanfaatkan gadget daripada pembelajaran tektual, pembelajaran menggunakan metode pakem dengan aplikasi English for Children sebagai media bias menghilangkan tingkat kejenuhan dalam pembelajaran, hal ini dapat disimpulkan bahwasanya belajar menggunakan Aplikasi English for Children mampu mencairkan suasana yang beku dan menghilangkan rasa takut siswa – siswi dalam belajar Bahasa Inggris mengenai diskriptif teks khususnya, hal itu yang membuat siswa – siswi bisa lebih mengeksplorasi ide mereka menjadi sebuah gagasan dan tulisan, ini terlihat dari nilai tugas yang telah mereka selesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- B Boholano, H. (2017). Smart Social Networking: 21st Century Teaching And Learning Skills. *Research in Pedagogy*, 7(1), 21–29. <https://doi.org/10.17810/2015.45>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). The action research planner. In *Action Research*. 2014.
- M. Yamin (FKIP Unsyiah). (2017). Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Di Tingkat Das. *Pesona Dasar (Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora)*, 1(1), 82–97.
- Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Mata Pelajaran Bahasa Daerah, B. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas Oleh Sutrisna Wibawa (FBS UNY)*. 1–11.
- Ramadhanti, S., Nursehan, S. P., & Abdullah, R. (2019). Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Mobile-Assisted Language Learning (Mall) Untuk Generasi Neo-Milenial. *Pkm-P*, 3(2). <https://doi.org/10.32832/pkm-p.v3i2.476>
- Rohaniawati, D. (2016). Penerapan Pendekatan Pakem untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Guru. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1(2), 1–18. <https://doi.org/10.24042/tadris.v1i2.1064>
- Santoso, H., & Nugroho, W. (2019). *Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Pendidikan Kesehatan (Pedoman Praktis bagi Pendidik Tenaga Kesehatan) Dr. Heru Santoso Wahito Nugroho, S.Kep., Ns., M.M.Kes., C.P.M.C. Penerbit: Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES) (Issue February)*.
- Takeda, I. (2016). Report: Project-based learning with 21st century skills for the Japanese language classroom. *Journal of Integrated Creative Studies*, 1–7. <http://www2.yukawa.kyoto-u.ac.jp/~future/wp-content/uploads/2017/12/2016-020-e.pdf>
- Yustanti, I., & Novita, D. (2019). Pemanfaatan E-Learning Bagi Para Pendidik Di Era Digital 4 . 0. *Prosiding Seminar Nasional*, 338–346. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/2543/2357>