

Strategi Pembelajaran Eyl
(English For Young Learners) Di Sekolah Dengan Metode Song And Games

Mutiara Sofa

Program Studi Pendidikan Agama Islam
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Al-Khairiyah Cilegon
Jalan H. Enggus Arja No. 1 Link. Citangkil Cilegon 42443
Email: mutiarasofa83@gmail.com

Abstrak

Tulisan ini menjelaskan tentang pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dengan menggunakan metode song and games. Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dirancang untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris (speaking, writing, listening, and reading) secara bersama-sama dengan kegiatan yang sangat bervariasi, menyenangkan dan kreatif. Metode Song and Games, adalah salah satu strategi yang bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya untuk EYL (English for Young Learners). Rasa senang siswa dalam mempelajari bahasa Inggris tidak lepas dari peran guru, metode dan strategi yang dipakai dan bahan yang menunjang. Berdasarkan kurikulum yang berlaku, selalu diharapkan dapat mengakomodasi semua materi dengan sederhana, komunikatif, mengaktifkan pola berfikir dasar siswa, memudahkan guru dalam menggunakan metode Song and Games ini, serta membuat siswa senang belajar bahasa Inggris. Song (Nyanyian) adalah serangkaian kata-kata yang dilagukan dengan irama dan nada tertentu. Dengan menyanyikan lagu, guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan yang ada hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Games (permainan) adalah aktivitas yang dilakukan berdasarkan aturan tertentu. Anak belajar melalui permainan, pada saat mereka bermain bersama, anak berinteraksi satu dengan yang lain. Dalam interaksi tersebut keterampilan berbahasa dapat dibangun, terutama menyimak (listening) dan berbicara (speaking). Strategi pembelajaran bahasa Inggris sangat efektif dilakukan untuk pemula (english for young learner)

Kata Kunci:*Strategi pembelajaran, aktifitas belajar, bahasa Inggris, Song and Games.*

Pendahuluan

Pentingnya peran bahasa Inggris dalam proses belajar dan mengajar memerlukan sebuah metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa dengan aktifitas belajar yang menyenangkan dan diminati siswa. Kemampuan guru untuk menciptakan berbagai aktivitas belajar yang bisa berinteraksi dengan benda dan lingkungan sekitar mereka untuk meningkatkan pondasi berfikir, berbahasa, visi, dan perilaku mereka dan dapat mendorong kemauan siswa untuk belajar menjadi peranan penting dalam proses belajar mengajar. Hal ini diungkapkan pada teori Piaget (1963: 34) “*Young learner’s foundation of thinking, language, vision, attitudes, and other characteristics develop through the direct interaction with things and environment around them. In this case, foreign language learning must consider the needs and characteristics of young learners in order to be successful in learning.*”

Berbagai metode pembelajaran menawarkan aktifitas belajar yang mampu mengakomodir kebutuhan siswa dalam berinteraksi dengan benda, teman dan lingkungan sekitar mereka dengan karakter siswa yang berbeda-beda, sebut saja metode *Song and Games*. Metode ini diperkenalkan oleh Kasihani K.E Suyanto pada tahun 2007 dalam bukunya yang berjudul *English For Young Learners*. Dalam metode *Song and Games* diterangkan bahwa *song* (nyanyian) adalah serangkaian kata-kata yang dilagukan dengan irama dan nada tertentu, sedangkan *Games* (permainan) menurut Kasihani yang mengutip dari Khan (1991) menyatakan, permainan adalah aktivitas yang dilakukan berdasarkan aturan tertentu.

Metode pembelajaran *Song and Games* pada siswa menjadi sebuah fenomena atau *trend* di sekolah-sekolah. Sekolah-sekolah internasional yang menerapkan metode pembelajaran dalam pengajaran bahasa Inggris menjadi daya tarik orang tua untuk mempercayakan pendidikan anak mereka. Masalah penelitian dibatasi pada strategi pembelajaran dan aktifitas belajar bahasa Inggris dengan menggunakan metode *Song and Games* di sekolah. Tulisan ini bertujuan untuk menggali informasi tentang strategi pembelajaran dan aktifitas belajar bahasa Inggris dengan menggunakan metode *Song and Games* di Sekolah.

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar (BSNP, 2006: 6)

Pembelajaran pada hakikatnya memiliki pengertian sebagai suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan, sebuah interaksi dengan lingkungan sekitar yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling memengaruhi dalam mencapai tujuan. Hal ini didukung teori yang diungkapkan oleh Surya (2003) “Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”. Sementara Hamalik (1995) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang paling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan beberapa teori diatas, disimpulkan bahwa suatu pembelajaran membutuhkan suatu proses untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Proses pembelajaran mempunyai makna dan pengertian yang lebih luas daripada pengertian mengajar. Tujuan pembelajaran menurut Depdiknas (2003: 19) adalah pencapaian kompetensi pembelajaran. Tingkat kemahiran berbahasa seseorang tidak hanya dipengaruhi oleh faktor usia tapi juga faktor-faktor lainnya, seperti tipe program dan kurikulum, lamanya pembelajaran, teknik dan aktivitas yang digunakan (David, 2000). Oleh karena itu, pendekatan, metode, strategi, teknik mengajar, dan media serta aktifitas belajarnya diserahkan kepada pengelola pengajaran sesuai dengan kapasitas dan sumber-sumber yang ada dengan syarat kompetensi yang ditetapkan dapat dicapai disamping didukung oleh sarana dan prasarana sekolah. Demikian pula keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Inggris sangat ditentukan oleh komponen-komponen tersebut.

Sementara itu tujuan pembelajaran bahasa Inggris adalah agar siswa dapat berkomunikasi dalam bahasa Inggris secara lisan maupun tulisan secara lancar dan

sesuai dengan konteks sosialnya (Depdiknas, 2003: 15). Kompetensi bahasa Inggris siswa mencakup keterampilan: mendengar, membaca, berbicara, dan menulis. Mendengar berarti memahami berbagai makna (antar-perseorangan, pendapat, buku pelajaran) berbagai teks lisan yang memiliki tujuan komunikatif, struktur teks, dan linguistik tertentu.

Berbicara berarti mengungkapkan berbagai makna (antar-perseorangan, pendapat, buku pelajaran) melalui berbagai teks lisan yang memiliki tujuan komunikatif, struktur teks, dan linguistik tertentu. Membaca berarti memahami berbagai makna (antar-perseorangan, pendapat, buku pelajaran) dalam berbagai teks tulis yang memiliki tujuan komunikatif, struktur teks, dan linguistik tertentu. Menulis berarti mengungkapkan berbagai makna (antar-perseorangan, pendapat, buku pelajaran) dalam berbagai teks tulis yang memiliki tujuan komunikatif, struktur teks, dan linguistik tertentu.

Berkomunikasi secara lisan dan tulisan dengan menggunakan ragam bahasa secara lancar dan akurat merupakan tujuan utama pembelajaran bahasa Inggris (Depdiknas, 2003: 16). Keterampilan berbahasa merupakan kewajiban yang harus dimiliki oleh siswa setelah belajar bahasa Inggris. Oxford (1990: 8) memberikan definisi yang lebih rinci mengenai strategi belajar sebagai *"specific actions taken the learner to make learning easier, faster, more enjoyable, more self-directed, more effective, and more transferable to new situations"*.

Menurut Sanjaya (2006) strategi pembelajaran didefinisikan sebagai rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Kemp (1995) mengatakan strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Sementara Dick dan Carey (1985) mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar siswa. Berdasarkan ketiga teori tersebut dapat ditarik satu pengertian bahwa strategi pembelajaran merupakan sebuah set atau rangkaian kegiatan pembelajaran yang direncanakan oleh guru dan diikuti oleh siswa dengan menggunakan metode, materi,

sumber daya dan prosedur yang disusun secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan obyek yang sedang dipelajari seluas-luasnya, karena dengan demikian proses pemerolehan pengetahuan yang terjadi akan lebih baik. Aktivitas belajar merupakan sebuah rangkaian kegiatan pembelajaran (Sardiman, 2003: 95). Berdasarkan uraian diatas dapat diambil pengertian aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dalam kegiatan belajar guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan untuk memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Metode *Song and Games*, adalah salah satu metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya untuk EYL (*English for Young Learners*). Rasa senang siswa dalam mempelajari bahasa Inggris tidak lepas dari peran guru, metode yang dipakai dan bahan yang menunjang. Saat ini sudah banyak buku yang diterbitkan untuk anak sekolah. Berdasarkan kurikulum yang berlaku, selalu diharapkan dapat mengakomodasi semua materi dengan sederhana, komunikatif, mengaktifkan berfikir dasar siswa, memudahkan guru dalam menggunakan metode *Song and Games* ini, serta membuat siswa senang belajar bahasa Inggris.

Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris

Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*" yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau "*intruere*" yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.

Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Sardiman, dkk., 1986:7). Pembelajaran disebut juga kegiatan pembelajaran (instruksional) adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu (Miarso, 2004: 528). Jadi

inti dari pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik.

Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah suatu cara atau seperangkat cara atau teknik yang dilakukan dan ditempuh oleh seorang guru atau peserta didik dalam melakukan upaya terjadinya suatu perubahan tingkah laku atau sikap. Oleh karena itu strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Kemp, 1995).

Pembelajaran Bahasa Inggris

Kebijakan mengenai mata pelajaran muatan lokal di Sekolah Dasar, yaitu kebijakan Depdikbud Republik Indonesia Nomor: 0487/14/1992 Bab VIII yang menyatakan bahwa Sekolah Dasar dapat menambah mata pelajaran dalam kurikulumnya, dengan syarat mata pelajaran itu tidak bertentangan dengan tujuan pendidikan nasional. Kebijakan tentang program bahasa Inggris di Sekolah Dasar ditindaklanjuti oleh beberapa propinsi dengan menanggapi dalam bentuk kebijakan yaitu dengan mengeluarkan surat keputusan dan mengembangkan kurikulum muatan lokal.

Dalam proses pengembangannya bahasa Inggris yang semula sebagai mata pelajaran muatan lokal pilihan menjadi mata pelajaran muatan lokal wajib. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, perlu mengetahui bagaimana posisi mata pelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Dari kerangka dasar dan Struktur Kurikulum yang ada saat ini dapat dilihat ada pasal 7 ayat 7 bahwa pelajaran bahasa Inggris di SD/MI termasuk kelompok mata pelajaran estetika.

Kebijakan tahun 2006 yang berkaitan dengan mata pelajaran muatan lokal adalah peraturan menteri Nomor 22 Tahun 2006 yang menyatakan bahwa mata pelajaran muatan lokal dialokasikan dua jam, berarti 2x35 menit. Selain itu juga jelas dalam peraturan menteri bahwa mata pelajaran muatan lokal diprogramkan di kelas 4, 5 dan 6 Sekolah Dasar.

Kebijakan berikutnya adalah peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006, yaitu tentang standar kompetensi lulusan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Standar kompetensi lulusan satuan pendidikan (SKLSP) dikembangkan berdasarkan tujuan setiap satuan pendidikan. Untuk mata pelajaran bahasa Inggris sebagai muatan di SD/MI sebagai berikut:

Mendengarkan

Memahami instruksi, informasi, dan cerita sangat sederhana yang disampaikan secara lisan dalam konteks kelas, sekolah, dan lingkungan sekitar.

Berbicara

Mengungkapkan makna secara lisan dalam wacana interpersonal dan transaksional sangat sederhana dalam bentuk instruksi dan informasi dalam konteks kelas, sekolah dan lingkungan sekitar.

Membaca

Membaca nyaring dan memahami makna dalam instruksi, informasi teks fungsional pendek, dan teks deskriptif bergambar sangat sederhana yang disampaikan secara tertulis dalam konteks kelas, sekolah, lingkungan sekitar.

Menulis

Menuliskan kata, ungkapan, dan teks fungsional pendek sangat sederhana dengan ejaan dan tanda baca yang tepat.

Materi

Materi yang digunakan untuk mengajar merupakan materi yang diambil dari berbagai sumber selain sumber utama berupa buku teks dan berhubungan dengan konsep pembelajaran yang tertuang dalam kurikulum. Materi pembelajaran diberikan dengan didukung media yang menunjang berupa media otentik, gambar, video maupun benda-benda yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini mengacu pada prinsip metode bahwa materi pembelajaran harus mampu untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan sesuai dengan kecerdasan yang mereka miliki tanpa ada batasan; bisa digunakan untuk mengembangkan semua kecerdasan yang dimiliki siswa; mampu memberikan ruang kepada siswa untuk belajar

secara mandiri dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari; mampu membantu siswa untuk melakukan evaluasi diri dan mengembangkan pelajaran.

Proses Pembelajaran

Materi kurikulum disampaikan melalui kegiatan-kegiatan yang berorientasi interaktifitas, kreativitas dan nuansa senang dengan memanfaatkan sarana belajar dalam ruang (*in-door*) dan luar ruang (*out-door*). Memberikan perhatian khusus, selain pada aspek kognitif (konseptual), Aspek Afektif (emosi dan sikap) dan psikomotorik (praktek dan pembiasaan). Hal ini tidak hanya terbatas pada proses pembelajaran, melainkan juga pada penilaian (*assessment*) atas pencapaian siswa. Suasana kelas yang diatur sesuai kesepakatan antara guru dan siswa, membuat proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih santai dan siswa dapat dengan mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Metode *Songs and Games*

Nyanyian (*Songs*)

Menurut Kasihani (1983) dalam bukunya *English For Young Learners*. *Song* (Nyanyian) adalah serangkaian kata-kata yang dilagukan dengan irama dan nada tertentu. Dengan menyanyikan lagu, guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan yang ada hubungannya dengan kehidupan sehari-hari.

Lagu diciptakan dengan dua tujuan, yaitu:

Lagu diciptakan hanya untuk sekedar dinikmati, dan

Lagu yang diciptakan untuk tujuan pembelajaran, misalnya mengajarkan kosakata, frasa, atau pola kalimat tertentu. Maka guru perlu memilih dan menentukan lagu yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

Song dipilih sebagai salah satu teknik yang ampuh untuk belajar bahasa Inggris bagi anak? Lagu dan irama merupakan bagian penting dari kehidupan anak-anak dan juga merupakan alat atau media pembelajaran bahasa untuk anak. Pengajaran dan pembelajaran terutama bahasa asing, akan lebih menarik bila dikemas dalam serangkaian kegiatan yang menarik pula. Belajar bahasa melalui nyanyian membuat

anak-anak merasa senang belajar karena mereka menikmati lagu, sambil bernyayi merekapun sebenarnya belajar bahasa Inggris.

Lagu yang diciptakan untuk pembelajaran anak-anak dikelas biasanya mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

Berisi kata, frasa, atau kalimat dengan tema tertentu.

Unsur bahasa diulang-ulang

Umumnya nyanyian berkonteks sehingga mudah dihafal.

Lagu dinyanyikan dengan gerakan-gerakan anggota badan (*action songs*).

Lagu bisa dinyanyikan oleh anak diluar kelas.

Bernada gembira dan cepat.

Ketika mengajar bahasa Inggris dengan lagu, guru perlu memperhatikan beberapa hal penting, antara lain sebagai berikut

Pilihlah lagu yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tingkat perkembangan bahasa.

Lirik lagu janganlah terlalu panjang supaya tidak sulit untuk dihafal.

Lagu sebaiknya menarik, dinamis, dan bernada gembira.

Untuk tujuan tertentu, misalnya guru ingin mengajar butir bahasa tertentu maka pilihlah lagu yang berisi pengulangan butir bahasa tersebut.

Dalam memilih lagu, perlu dipertimbangkan penggunaan kata-kata sederhana dan mudah diucapkan.

Nyanyian pendek dengan kata-kata sederhana dan bernada gembira akan cepat dihafal.

Banyak cara untuk mengajarkan bernyayi. Biasanya sebelum menyanyi guru memberi contoh melafalkan lirik lagu tersebut. Setelah kata-kata diperkenalkan, siswa diminta menirukan gurunya.

Teknik *listen and repeat* dapat diterapkan saat ini. Guru harus melafalkan dengan benar dan jelas agar siswa dapat menyimak dan kemudian menirukan dengan benar. Cara lain, guru dapat menggunakan bantuan kaset apabila dia tidak menguasai melodi lagu tersebut. Putarkan kaset 2-3 kali dan siswa diminta menyimak. Kemudian guru menyanyi dan siswa menirukan. Apabila tanpa kaset guru atau siswa dapat memainkan alat musik., misalnya gitar atau harmonika.

Lagu dapat dinyanyikan secara bersama-sama dahulu. Kemudian jika sudah lancar dilakukan secara berkelompok. Setelah itu bila ada waktu dilakukan secara berpasangan dan mungkin individual

Permainan (*Games*)

Sewlh *Games* menurut Khan (1991) menyatakan, permainan adalah aktivitas yang dilakukan berdasarkan aturan tertentu. Anak bermain karena mereka senang. Anak belajar melalui permainan, pada saat mereka bermain bersama, anak berinteraksi satu dengan yang lain. Dalam interaksi tersebut keterampilan berbahasa dapat dibangun, terutama menyimak (*listening*) dan berbicara (*speaking*).

Menurut beberapa pengalaman para ahli permainan bahasa yang komunikatif memiliki 6 ciri, yaitu:

Pemain harus saling berinteraksi

Pemain harus memahami aturan yang ada dalam permainan

Permainan itu memiliki tujuan yang jelas

Konteks kegiatannya jelas

Pemain harus terlibat secara aktif

Pemain mendapat aturan khusus dalam bermain

Berikut ini contoh permainan yang dapat dilakukan untuk anak *lower classes*:

Simon Says

Berikut ini merupakan contoh *simon says*. *The teacher asks the students to perform actions*

Teacher : “*Simon says sit down*”.

(siswa duduk)

“*Simon says put your hands on your head.*”

(siswa meletakkan tangan dikepalanya)

“*Simon, clap your hands*”.

(siswa bertepuk tangan)

Simon says

(siswa melakukan apa yang dikatakan guru)

Question-Answer

Berikut ini merupakan contoh *question-answer*. Permainan ini melatih pola kalimat tertentu dan ada unsur bersaing dengan siswa dari kelompok lain. Misalnya, pola kalimat *what is it?* Dan *It's a ...* atau *it's adjective*. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, berlomba memberi jawaban yang benar.

Contoh: *Guess what fruit!*

Teacher: it's yellow. It's long. It's sweet.

What is it? Students: it is (a banana)

Teacher: it's red, it's round. It's sweet.

What is it?

Students: it is a

Selanjutnya, bila sudah lancar posisi guru dapat diperankan oleh siswa. Dapat juga siswa dan satu kelompok menyiapkan pertanyaan untuk kelompok lain mereka menggunakan pola kalimat yang sudah mereka pelajari atau sedang mereka pelajari dengan menggunakan kosa kata yang sudah dikenal.

This is

Diteruskan oleh siswa berdasarkan gambar yang ada .

This is a (bird)

Etc.

Guessing Games

Berikut ini merupakan contoh pembelajaran dengan *guessing Games*. Guru menunjukkan bungkusan kecil dan meminta siswa untuk menerka apa yang ada dalam bungkusan tersebut. Ini baik untuk melatih *yes/no question*.

Students (S) : Is it a toy?

Teacher (T) : No, it isn't

(S) : Is it some chocolate:

(T) : No, it isn't

(S) : Can you eat?

(T) : Yes, it can

Find differences

Kegiatan untuk melatih ketelitian siswa dapat dilakukan secara berpasangan atau kelompok, dua gambar diberikan pada siswa dan mereka diminta mencari beberapa perbedaan (*find differences*) yang ada pada gambar tersebut dengan menggunakan kosakata bahasa Inggris yang sudah dikenal. Mereka juga dapat bertanya pada guru atau mencari di kamus.

Whisper game

Berikut ini merupakan contoh *whisper game*.

Siswa duduk berderet atau melingkar

Guru membisikkan sesuatu (*word or phrase*) kepada siswa pertama. Misalnya *are you hungry?*

Siswa tersebut melanjutkan dengan membisikkan ungkapan yang sama kepada temannya untuk diteruskan membisikkan kepada yang lain

Bisikan hanya dilakukan satu kali dan tidak boleh diulangi

Siswa terakhir akan menyatakan kata atau ungkapan tersebut dengan suara keras. Siswa pertama juga mengatakan dengan suara keras untuk mengetahui apakah ungkapan yang didengar siswa terakhir sama.

Situasi akhir akan membuat siswa tertawa jika kalimat yang diucapkan siswa terakhir sangat berbeda dengan kalimat yang di dengar siswa pertama.

Tujuan Metode *Song and Games*

Tujuan dari metode pembelajaran bahasa Inggris dengan metode *Song and Games* diantaranya yaitu:

Menyebutkan beberapa kegiatan yang disenangi anak-anak.

Menjelaskan bagaimana mengajarkan anak-anak bernyanyi.

Melakukan permainan untuk kelas EYL (*English for Young Learners*)

Memberikan contoh kegiatan lain yang disukai.

Kesimpulan

Dari pembahasan diatas penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

Metode pembelajaran bahasa Inggris *English for Young Learners* dengan metode *Song and games* dapat diterapkan pada proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah Dasar. Aktifitas belajar bahasa Inggris dengan metode *song and games* di Sekolah Dasar dilaksanakan dengan kegiatan yang bervariasi dan mampu mengakomodasi pengembangan kemampuan berbicara, membaca, menulis, dan mendengar selain mengembangkan kecerdasan majemuk yang dimiliki siswa itu sendiri.

Nyanyian (*Songs*) adalah serangkaian kata-kata yang dilagukan dengan irama dan nada tertentu. Dengan nyanyian lagu tersebut, guru dapat mengajak siswa untuk melakukan kegiatan yang berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari anak. Lagu diciptakan dengan tujuan utama yaitu untuk dinikmati dan lagu diciptakan dengan tujuan pembelajaran.

Permainan (*games*) adalah aktivitas yang dilakukan berdasarkan aturan tertentu. Anak bermain karena mereka senang. Anak belajar melalui permainan. Pada saat mereka bermain bersama, anak berinteraksi satu dengan yang lainnya. Dalam interaksi tersebut keterampilan berbahasa Inggris dapat dibangun, terutama dalam menyimak dan berbicara.

Beberapa contoh permainan bahasa Inggris yang dapat dilakukan adalah:

Simon says

Question and answer

Guessing games

Find differences

Whisper game

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdagri.
- Hamalik, Oemar. 1995. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Jemmars.
- _____. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kasihani K. E. 2010. *English For Young Learners. Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*. Ed. 1, Cet. 3. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI (Semester I&II) (*Panduan untuk Penjabaran Kompetensi Dasar ke Dalam Indikator dan Materi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*). 2007. Jakarta: BP. Cipta Jaya
- Oxford Learner's Pocket Dictionary*. 2003. Third Edition. Oxford:Oxford University Press
- Sanjaya, Wina. 2005. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana,
- _____. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Ed. 1, Cet. Ke-6. Jakarta: Kencana.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta: Rineka Cipta
- Abdulabdullah. 2015. *Makalah Bahasa Inggris Tentang Metode Permainan dan Nyanyian Dalam Mengajar Bahasa Inggris*, [Online]
<http://adulabdullah.blogspot.com/2015/11/makalah-bahasa-inggris-tentang-metode.html> diakses pada tanggal 12 Juli 2018
- Jurnal Unsiyah, *Metode Pembelajaran Bahasa Inggris*, [Online],
<http://www.jurnal.unsiyah.ac.id/PEAR/article/download/7974/6521>. diakses pada tanggal 12 Juli 2018