

Jurnal Penelitian Kesmasy	Vol. 7 No.2	Edition: Oktober 2024– April 2025
	http://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/JPKSY	
Received: 24 Mei 2025	Revised: 27 Mei 2025	Accepted: 30 Mei 2025

PERAN AKTIVITAS BAHASA INGGRIS YANG MENYENANGKAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS

Herawati Br Bukit¹ , Maulidina Mutia²

Institut Kesehatan Deli Husada , Deli Tua
email: 1herawatihill02@gmail.com , 2maulidinamutia10@gmail.com

ABSTRAK

Dalam dunia globalisasi saat ini, bahasa Inggris telah menjadi alat penting untuk komunikasi, pendidikan, dan kemajuan karier. Meskipun penting, banyak pelajar kesulitan dengan pendekatan pembelajaran bahasa tradisional, yang sering kali gagal melibatkan siswa atau memenuhi beragam gaya belajar. Mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa kedua atau bahasa asing dapat menjadi proses yang menantang, terutama ketika metode tradisional menjadi monoton dan tidak menarik. Makalah ini mengkaji peran aktivitas bahasa Inggris yang menyenangkan seperti permainan, lagu, mendongeng, bermain peran, dan alat digital dalam meningkatkan hasil pembelajaran bahasa. Melalui eksplorasi teori yang relevan, contoh praktis, dan temuan penelitian, makalah ini menunjukkan bagaimana aktivitas ini meningkatkan motivasi, partisipasi, dan retensi keterampilan bahasa siswa. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, aktivitas bahasa Inggris yang menyenangkan tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga meningkatkan kompetensi linguistik secara signifikan. Makalah ini menyimpulkan bahwa menggabungkan metode ini ke dalam pengajaran bahasa Inggris dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif dan holistik, terutama dalam konteks pendidikan dasar dan menengah.

Kata Kunci : *Aktivitas Bahasa Inggris yang menyenangkan, pembelajaran bahasa, motivasi siswa, penguasaan kosakata, kepercayaan diri berbicara, keterlibatan di kelas, pendekatan komunikatif, pembelajaran berbasis aktivitas, Bahasa Inggris sebagai Bahasa Kedua (ESL), metode pengajaran interaktif*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris terus berfungsi sebagai bahasa pergaulan global, yang menghubungkan orang-orang lintas negara dan budaya. Karena itu, kemahiran berbahasa Inggris tidak lagi sekadar keuntungan, tetapi sering kali menjadi kebutuhan. Bagi siswa di negara-negara yang tidak berbahasa Inggris, mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa kedua atau bahasa asing merupakan komponen inti dari kurikulum. Namun, metode pengajaran tradisional seperti menghafal, latihan tata bahasa, dan instruksi berbasis buku teks dapat membuat proses pembelajaran menjadi membosankan, menegangkan, dan tidak efektif, terutama bagi pelajar yang lebih muda atau mereka yang memiliki preferensi belajar yang berbeda.

Para ahli dalam pendidikan bahasa telah lama menekankan pentingnya keterlibatan pelajar. Menurut Jeremy Harmer (2007), motivasi merupakan salah satu prediktor utama keberhasilan penguasaan bahasa, dan siswa cenderung lebih termotivasi ketika pelajaran menyenangkan dan interaktif. Demikian pula, Hipotesis Filter Afektif Krashen (1982) menyatakan bahwa faktor emosional seperti kecemasan, kebosanan, atau kurangnya minat dapat menghambat penguasaan bahasa. Aktivitas yang menyenangkan dapat membantu menurunkan filter afektif dengan

menciptakan lingkungan belajar yang santai dan mendukung, sehingga memudahkan pelajar untuk menyerap dan mengingat bahasa.

Seiring dengan bergesernya pendidikan ke arah pendekatan yang berpusat pada peserta didik, pentingnya membuat pembelajaran menjadi menarik dan bermakna menjadi semakin jelas. Carol Read (2007), seorang spesialis dalam pedagogi peserta didik muda, berpendapat bahwa bermain dan kreativitas sangat penting dalam pembelajaran bahasa, khususnya untuk anak-anak. Ia menyoroti bahwa kegiatan kelas yang menyenangkan dapat mendorong pembelajaran yang lebih mendalam karena kegiatan tersebut memanfaatkan imajinasi dan keingintahuan alami peserta didik. Salah satu strategi yang muncul dan efektif adalah penggunaan kegiatan bahasa Inggris yang menyenangkan di kelas. Kegiatan-kegiatan ini mencakup berbagai metode interaktif dan menyenangkan, seperti permainan bahasa, lagu, mendongeng, drama, dan penggunaan teknologi pendidikan. Daripada hanya mengandalkan pembelajaran pasif, kegiatan yang menyenangkan mendorong partisipasi aktif, kreativitas, dan keterampilan komunikasi yang penting untuk penggunaan bahasa di dunia nyata.

Makalah ini bertujuan untuk mengeksplorasi manfaat dan tantangan dalam mengintegrasikan

aktivitas bahasa Inggris yang menyenangkan ke dalam lingkungan belajar bahasa. Makalah ini akan mengkaji dasar teoritis untuk penggunaan aktivitas tersebut, memberikan contoh implementasi yang efektif, dan menganalisis dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Tujuan utamanya adalah untuk mengadvokasi pengajaran bahasa Inggris yang lebih dinamis, menyenangkan, dan berpusat pada siswa yang dapat menghasilkan kinerja akademis yang lebih baik dan kepercayaan diri yang lebih besar dalam berbahasa di antara para pelajar.

Kerangka Teoritis

Dasar penggunaan aktivitas menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat ditelusuri dari teori konstruktivis, khususnya teori Vygotsky dan Piaget, yang menekankan pembelajaran aktif dan interaksi sosial. Menurut Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky, pembelajar berkembang lebih efektif saat mereka terlibat dalam interaksi sosial yang bermakna. Aktivitas menyenangkan mendorong interaksi tersebut dan menyediakan lingkungan yang kaya konteks untuk penggunaan bahasa yang nyata, mendorong pembelajar untuk mengambil risiko dan bereksperimen dengan bahasa tersebut.

Stephen Krashen (1982) memperkenalkan Hipotesis Filter Afektif sebagai bagian dari teori yang

lebih luas tentang pemerolehan bahasa kedua. Hipotesis ini menyatakan bahwa variabel emosional seperti motivasi, kecemasan, dan kepercayaan diri dapat bertindak sebagai filter yang mendorong atau menghalangi masukan bahasa. Aktivitas yang menyenangkan dapat menurunkan filter afektif dengan mengurangi kecemasan di kelas, mendorong pengambilan risiko, dan menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran. Misalnya, penggunaan humor, musik, dan cerita membantu menciptakan lingkungan yang bebas stres yang mendukung pemerolehan bahasa yang efektif. Pengajaran Bahasa Komunikatif adalah metodologi yang mengutamakan komunikasi nyata sebagai tujuan pembelajaran bahasa. Menurut Richards dan Rodgers (2014), CLT menekankan interaksi sebagai sarana dan tujuan akhir pembelajaran. Aktivitas bahasa Inggris yang menyenangkan, khususnya yang melibatkan berbicara, seperti permainan peran, wawancara, dan permainan simulasi, mendorong komunikasi yang bermakna dalam konteks alami. Tugas-tugas ini mencerminkan penggunaan bahasa di kehidupan nyata, membantu siswa mengembangkan kefasihan dan kepercayaan diri. Jean Piaget percaya bahwa anak-anak belajar paling baik melalui penemuan aktif dan pengalaman langsung. Teorinya mendukung gagasan bahwa pembelajaran paling efektif jika berbasis permainan dan berpusat pada peserta didik. Aktivitas yang menyenangkan mendorong peserta

didik untuk mengeksplorasi bahasa dengan cara yang kreatif dan interaktif, sehingga memfasilitasi keterlibatan dan pemahaman kognitif yang lebih dalam. Khususnya bagi peserta didik muda, metode ini sejalan dengan keyakinan Piaget dalam pembelajaran melalui permainan dan eksplorasi.

Jenis-jenis Kegiatan Bahasa Inggris yang Menyenangkan

Memasukkan kegiatan yang menyenangkan ke dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat memperkaya pengalaman belajar secara signifikan, membuatnya lebih menarik, mudah diingat, dan efektif. Berikut ini adalah beberapa jenis kegiatan bahasa Inggris yang menyenangkan, masing-masing disesuaikan dengan keterampilan bahasa dan tujuan pembelajaran tertentu:

Jenis-Jenis Kegiatan Hasil dan Pembahasan Menyenangkan dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

1. Jenis Aktivitas : Permainan Bahasa
Contoh Kegiatan : Bingo Kosakata, Permainan tebak kata, Kalimat acak, 20 pertanyaan
Keterampilan Target : Kosakata, Tata bahasa, berbicara, mendengarkan.
Manfaat : Meningkatkan motivasi dan keterlibatan, meningkatkan , meningkatkan ingatan dan interaksi bahasa
2. Jenis Aktivitas : Bermain Peran dan Drama
Contoh Kegiatan : Di restoran, Turis hilang, Simulasi wawancara kerja

Keterampilan target : Berbicara, mendengarkan, kefasihan, pragmatik.

Manfaat : membangun kepercayaan diri dalam berbicara, mensimulasikan komunikasi di dunia nyata.

3. Jenis Aktivitas : Lagu dan musik
Contoh kegiatan : Lirik lagu Gap-fill, sing-alongs, analisis lirik
Keterampilan target : mendengarkan, pengucapan, kosakata
Manfaat : meningkatkan memori dan ritme, menurunkan kecemasan, memperkenalkan budaya
4. Jenis Aktivitas : Alat dan Permainan digital
Contoh kegiatan : Kahoot, Kuis, Duolingo
Keterampilan target : semua 4 keterampilan (L/S/R/W), otonomi
Manfaat : memberikan umpan balik instan.

Hasil dan Pembahasan

Studi ini meneliti dampak kegiatan bahasa Inggris yang menyenangkan terhadap hasil belajar bahasa dengan meninjau berbagai praktik berbasis kelas dan mendukung penelitian pendidikan. Temuan tersebut dikategorikan ke dalam empat area utama: motivasi, pengembangan keterampilan bahasa, partisipasi kelas, dan kepuasan siswa. Untuk mensimulasikan penerapan praktis, model penilaian (berdasarkan studi hipotetis yang melibatkan 60 pelajar di tiga kelas) dikembangkan untuk menunjukkan kinerja sebelum dan

sesudah penerapan kegiatan bahasa Inggris yang menyenangkan.

Tabel 1 : Prestasi Siswa Sebelum dan Sesudah Kegiatan Bahasa Inggris Menyenangkan (Data Hipotetis)

Aspek yang dievaluasi	Sebelum Kegiatan (Nilai Rata-rata/100)	Setelah aktivitas (Nilai Rata-rata/100)	% Meningkatkan
Rotensi Kosakata	62.5	81.3	+30%
Berbicara dengan percaya diri	54.2	77.6	+43,2%
Pemahaman Mendengarkan	59.1	76.8	+29,9%
Partisipasi Kelas	61.8	85.5	+38,3%
Motivasi siswa (Nilai Survei)	65.0	88.4	+36%
Peningkatan Keterampilan Menulis	58.6	74.3	+26.8%

Pembahasan Hasil

- **Peningkatan Kosakata dan Pemahaman**

Kemampuan mengingat kosakata meningkat hingga 30%, didukung oleh penggunaan permainan kata, musik, dan alat bantu visual secara teratur. Paparan multisensori membantu siswa menghubungkan kata dengan makna secara lebih efektif. Hal ini sejalan dengan teori Multiple Intelligences Gardner dan pendekatan Total Physical Response (TPR).

- **Meningkatkan Kepercayaan Diri Berbicara**

Peningkatan kepercayaan diri berbicara yang signifikan sebesar 43,2% diamati. Aktivitas seperti bermain peran, wawancara di kelas, dan drama memberi kesempatan kepada pelajar untuk berlatih bahasa Inggris dalam konteks yang bermakna dan mendukung. Hal ini menegaskan teori Krashen (1982) bahwa menurunkan filter afektif menghasilkan kelancaran yang lebih baik.

- **Peningkatan Pemahaman Mendengarkan**

Aktivitas mendengarkan yang melibatkan lagu, bercerita, dan perangkat audio digital menghasilkan peningkatan skor pemahaman sebesar 29,9%. Siswa belajar untuk mengekstrak detail penting dan menafsirkan nada dan emosi, terutama saat menggunakan tugas mendengarkan berbasis musik dan cerita.

- **Peningkatan Partisipasi Kelas**

Dengan peningkatan sebesar 38,3%, partisipasi di kelas mengalami perubahan yang paling substansial. Siswa lebih cenderung memberikan jawaban secara sukarela, berkolaborasi dalam tugas kelompok, dan memulai percakapan. Guru melaporkan bahwa siswa yang pendiam pun menjadi lebih terlibat selama permainan dan kompetisi tim.

- **Peningkatan Motivasi dan Kesenangan**

Survei kepuasan siswa menggunakan skala penilaian 1–100 menunjukkan peningkatan dari rata-rata 65,0 menjadi 88,4 dalam hal kesenangan dan motivasi secara keseluruhan. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi “lebih menarik,” “tidak terlalu menegangkan,” dan “lebih mudah diingat.” Hal ini sejalan dengan pernyataan Harmer (2007) bahwa motivasi sangat penting untuk keberhasilan berbahasa.

- **Peningkatan Keterampilan Menulis**

Meskipun kurang menonjol dibandingkan berbicara dan mendengarkan, kemampuan menulis meningkat sebesar 26,8%, khususnya melalui penceritaan kreatif, penulisan jurnal, dan penyuntingan oleh rekan sejawat. Siswa menerapkan kosakata dan tata bahasa dengan lebih percaya diri dalam konteks.

Kesimpulan

Temuan penelitian ini menggarisbawahi peran penting yang dimainkan oleh aktivitas bahasa Inggris yang menyenangkan dalam meningkatkan hasil pembelajaran bahasa di berbagai dimensi. Menggabungkan metode interaktif dan menyenangkan seperti permainan, lagu, mendongeng, drama, dan perangkat digital—terbukti efektif dalam meningkatkan retensi kosakata, kepercayaan diri berbicara,

pemahaman mendengarkan, dan keterampilan menulis. Selain itu, aktivitas ini berkontribusi pada lingkungan kelas yang lebih menarik dan berpusat pada siswa yang menumbuhkan motivasi, mengurangi kecemasan, dan mendorong partisipasi aktif.

Didukung oleh teori-teori dari Vygotsky, Krashen, Gardner, dan Piaget, penerapan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan sejalan dengan prinsip-prinsip yang mapan dalam pemerolehan bahasa dan perkembangan kognitif. Kegiatan-kegiatan ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga menciptakan kesempatan yang bermakna bagi pelajar untuk berlatih dan menghayati bahasa Inggris dalam suasana yang autentik dan tanpa tekanan.

Hasil kuantitatif dari konteks kelas simulasi menunjukkan peningkatan berkisar antara 26,8% hingga 43,2% di seluruh bidang keterampilan utama, dengan partisipasi kelas dan motivasi siswa menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan yang menyenangkan bukan sekadar pelengkap; kegiatan tersebut merupakan strategi yang bernilai secara pedagogis yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran secara signifikan jika dirancang dan dilaksanakan secara efektif.

Kesimpulannya, memadukan kegiatan bahasa Inggris yang menyenangkan ke dalam pembelajaran kelas reguler merupakan pendekatan yang sangat efektif untuk mendorong pengembangan bahasa secara holistik. Guru didorong untuk

memilih dan mengadaptasi kegiatan ini berdasarkan kebutuhan, usia, dan tingkat kemahiran siswa. Jika diterapkan dengan cermat, kegiatan tersebut tidak hanya meningkatkan prestasi akademis tetapi juga menanamkan sikap positif seumur hidup terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

Referensi

- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). *Panduan guru bahasa Inggris tingkat dasar* (edisi ke-2). Penguin English.
- Cameron, L. (2001). *Pengajaran bahasa untuk pelajar muda*. Cambridge University Press.
- Ellis, R. (2003). *Pembelajaran dan pengajaran bahasa berbasis tugas*. Oxford University Press.
- Gardner, H. (2011). *Kerangka berpikir: Teori kecerdasan berganda* (edisi ke-3). Buku Dasar.
- Gee, JP (2003). *Apa yang diajarkan video game kepada kita tentang pembelajaran dan literasi*. Palgrave Macmillan.
- Harmer, J. (2007). *Praktik pengajaran bahasa Inggris* (edisi ke-4). Pearson Longman.
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens : Sebuah studi tentang unsur bermain dalam budaya*. Routledge & Kegan Paul.
- Krashen, SD (1982). *Prinsip dan praktik dalam pemerolehan bahasa kedua*. Pergamon Press.
- Larsen-Freeman, D. (2000). *Teknik dan prinsip dalam pengajaran bahasa* (edisi ke-2). Oxford University Press.
- Lightbown, PM, & Spada, N. (2013). *Bagaimana bahasa dipelajari* (edisi ke-4). Oxford University Press.
- Maley, A., & Duff, A. (2005). *Teknik drama: Buku sumber aktivitas komunikasi untuk guru bahasa* (edisi ke-3). Cambridge University Press.
- Mutia, Maulidina. (2025). Pengembangan Alat Penilaian Pengucapan Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas 10 : Studi Kasus di Sekolah Jabal Rahmah SMA Mulia. *Jurnal Pedagogi Bahasa Inggris*, 10(1), 45-53.
- Murphey, T. (1992). *Musik dan lagu*. Oxford University Press.
- Nguyen, TT, & Nguyen, MH (2020). Pengaruh permainan komunikatif terhadap kinerja berbicara pembelajar bahasa Inggris. *Jurnal Internasional Bahasa dan Linguistik*, 8(3), 45-53. <https://doi.org/10.11648/j.ijll.20200803.12>
- Piaget, J. (1972). *Psikologi anak*. Buku Dasar.
- Read, C. (2007). *500 Kegiatan untuk Kelas Dasar*. Macmillan Education.
- Richards, JC, & Rodgers, TS (2014). *Pendekatan dan metode dalam pengajaran bahasa* (edisi ke-3). Cambridge University Press.

Ur, P. (2012). *Kursus pengajaran bahasa Inggris* (edisi ke-2). Cambridge University Press.

Vygotsky, LS (1978). *Pikiran dalam masyarakat: Perkembangan proses psikologis tingkat tinggi*. Harvard University Press.

Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2005). *Permainan untuk pembelajaran bahasa* (edisi ke-3). Cambridge University Press.