



MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI METODE 'ESA'

¹I Wayan Budiarta, Ni Wayan Kasni²

Universitas Warmadewa, Denpasar, Bali-Indonesia

budy4rt476@gmail.com¹, niwayankasni@gmail.com²

Abstrak

Pulau Serangan kini menjadi kawasan wisata baru yang bermunculan di Bali lebih tepatnya di Denpasar. Pertumbuhan pariwisata harus diimbangi dengan pertumbuhan masyarakat. Menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas sangat penting terutama kemampuan berbahasa asing dan salah satu bahasanya adalah bahasa Inggris. Mendorong minat anak-anak khususnya para siswa SD memang merupakan tantangan yang perlu dijawab. Artikel ini menjelaskan tentang eksplorasi mencari dan menentukan metode yang tepat dalam pengajaran bahasa Inggris bagi siswa untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua karena ternyata siswa kurang tertarik untuk belajar bahasa Inggris. Hal ini mungkin karena motivasi siswa yang kurang baik dan juga mungkin karena metode yang kurang menarik yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran bahasa Inggris menyebabkan siswa mudah bosan. Berdasarkan fenomena tersebut artikel ini mencoba mengaplikasikan metode ESA (Engage, Study, Activate) dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode secara signifikan mengubah situasi di kelas ketika siswa belajar bahasa Inggris. Setelah menerapkan metode perubahan signifikan telah terjadi. Motivasi belajar bahasa Inggris siswa meningkat karena terlihat dari keaktifan siswa dalam proses belajar. Semua siswa menikmati dan terlibat di dalam kelas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode tersebut berhasil diterapkan.

Kata kunci: Siswa Sekolah Dasar; Inggris; Metode ESA; Motivasi Belajar

Abstract

Serangan Island now becomes the new emerging tourism area in Bali more specifically in Denpasar. The growth of tourism should be equivalent to the growth the society. Preparing qualified human resource is crucial especially the ability to speak a foreign language and one of the languages is English. Encouraging the interest of children especially the elementary students is a challenge that needs to be answered. This article is describing the exploration of seeking and determining appropriate method in teaching English for the students in order to improve the students' interest in learning English as a second language as it was found that the students were not interested in learning English. This might because of poor students' motivation and also it might be because of the less attractive method

applied by the teacher in the process of learning English as students are easy to get bored. Based on that phenomenon this article tries to apply the method of ESA (Engage, Study, Activate) in teaching English for Elementary Student. The results show that the method is significantly changing the situation in the class when the students learning English. After applying the method significance change has occurred. The students have increased their motivation to study English as it can be seen from the activeness of the student in the process of learning. All students are enjoyed and involved in the class. Therefore it can be concluded that the method succeeds to be applied.

Keywords: *Elementary School Students; English; ESA Methods; Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Bali sebagai daerah tujuan wisata sudah sangat terkenal namanya di seluruh belahan dunia. Sebagai daerah tujuan wisata Pulau Bali sering kali disebut sebagai *The Island of God, The Island of Thousand Temples, The Last Paradise* (<http://www.balitourismboard.org/>). Ketenaran nama Bali sebagai daerah tujuan wisata sudah sering kali mendapat penghargaan sebagai daerah tujuan wisata terbaik. Bali sebagai daerah tujuan wisata memiliki daya tarik tersendiri dibandingkan dengan daerah tujuan wisata lainnya baik di Indonesia maupun di dunia sehingga Bali memiliki daya tarik yang berbeda dengan daerah tujuan wisata lainnya yang membuat Bali sangat menarik untuk dikunjungi. Daya tarik yang dimiliki oleh Bali sebagai daerah tujuan wisata tidak hanya didukung oleh alam yang begitu indah, namun juga didukung oleh adat, seni dan budaya masyarakat Bali yang merupakan satu kesatuan dalam kehidupan masyarakat Bali. Di samping Bali sebagai daerah tujuan wisata dengan adatnya yang kuat yang tidak dapat dipisahkan dengan agama Hindu di Bali merupakan ciri khas yang membuat Bali berbeda dengan daerah tujuan wisata lainnya.

Bali sebagai daerah tujuan wisata yang mencakup delapan wilayah kabupaten dan satu kota, yaitu kota Denpasar sudah tentu memiliki daerah tujuan wisata yang diunggulkan untuk dapat menarik kunjungan wisatawan ke wilayahnya masing-masing. Setiap kabupaten di Bali memiliki daya tarik sendiri untuk menarik wisatawan berkunjung ke wilayahnya. Badung terkenal dengan Pantai Kuta, Pura Uluwatu, Nusa Dua, dan banyak objek lainnya. Tabanan terkenal dengan objek wisata Pura Tanah Lot, Desa Jatiluwih, Kebun Raya Bedugul, dan objek lainnya. Gianyar terkenal dengan kawasan Ubud, Riceterrace Tegallang, Monkey Forest, dan objek lainnya. Bangli memiliki objek wisata seperti kawasan Kintamani, Desa Penglipuran, Trunyan, dan objek lainnya. Klungkung dikenal dengan objek wisata Kertha Gosa, Pulau Nusa Penida, Pulau Nusa Lembongan, dan lainnya. Karangasem memiliki objek wisata seperti Pura Besakih, Tirtagangga, Pantai Amed dan objek lainnya. Singaraja yang terkenal dengan objek wisata Pura Pulaki, Pantai Lovina, Air Terjun Gitgit dan objek lainnya. Jemberana terkenal dengan objek wisatanya seperti pantai Medewi, Pura Rambutsiwi, Taman Nasional Bali Barat, dan objek lainnya. Denpasar dengan objek wisatanya Pantai Sanur, MuSeum Bali, Serangan, dan objek lainnya.

Pulau Serangan sebagai daerah tujuan wisata yang baru berkembang jika dibandingkan dengan kawasan wisata lain, seperti Sanur memerlukan perhatian lebih khusus dari pemerintah dan seluruh pemangku kepentingan supaya pariwisata di kawasan tersebut terus

dapat bergeliat dan berkembang sehingga mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat di sana. Pulau Serangan sebagai daya tarik wisata memiliki pesona keindahan yang sangat menarik untuk dikunjungi. Selain sebagai pulau yang terkenal sebagai konservasi penyu, serangan juga terkenal akan wisata olah raga airnya, Banyak permainan yang ditawarkan seperti, *paraselling, jetski, water ski, banana boat, sea-walker*, dan lainnya untuk dapat menarik kunjungan wisatawan ke Pulau Serangan. Di samping itu di Pulau Serangan juga terdapat Pura Sakenan yang juga menjadi daya tarik wisatawan untuk datang ke pulau Serangan.

Dengan peningkatan kunjungan pariwisata ke Pulau Serangan membawa dampak yang positif terhadap peningkatan kesejahteraan masyarakat. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Urbanus & Febianti (2017) bahwa perkembangan pariwisata memberikan dampak terhadap aspek ekonomi, sosial budaya dan lingkungan masyarakat Bali. Peningkatan kesejahteraan masyarakat tersebut dapat dicapai apabila masyarakat dapat merasakan secara langsung dampak pariwisata. Untuk dapat merasakan dampak tersebut masyarakat harus ikut terlibat dan mampu memanfaatkan perkembangan pariwisata dengan berbagai kegiatan atau aktivitas yang dapat menunjang pariwisata tersebut. Untuk mendukung perkembangan pariwisata di Pulau Serangan hendaknya didukung dengan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki keahlian di bidang pariwisata. Banyak keahlian yang terkait dengan upaya menunjang perkembangan pariwisata tersebut. Salah satu keahlian tersebut adalah keahlian di bidang bahasa asing. Kemampuan berbahasa asing memiliki peranan penting dalam dunia pariwisata mengingat wisatawan asing yang datang menggunakan bahasa asing. Salah satu bahasa asing yang paling banyak digunakan adalah Bahasa Inggris sehingga penguasaan bahasa Inggris menjadi sebuah keharusan sehingga pengenalan bahasa Inggris sejak usia merupakan langkah awal untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar bahasa Inggris.

Sebagai daerah tujuan wisata dan merujuk pada kondisi anak-anak sekolah dasar di pulau Serangan memiliki kemampuan yang rendah dalam bahasa Inggris maka sebagai bentuk upaya peningkatan kemampuan bahasa Inggris terhadap anak-anak maka kegiatan Program kemitraan masyarakat (PKM) dengan tema “Menumbuhkan Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode “ESA”. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar bahasa Inggris sejak sekolah dasar dengan pengaplikasian metode ESA. Hasil penelitian dari Novianti (2017) bahwa menggunakan metode ESA memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa. Pemilihan metode ESA ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar bahasa Inggris siswa sehingga ke depan tercipta Sumber Daya Manusia yang memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang baik.

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang akan dilaksanakan ini adalah siswa kelas satu (1) Sekolah Dasar Negeri 2 dan Sekolah Dasar Negeri 3 Serangan dan di kota Denpasar. Dipilihnya siswa sekolah dasar kelas satu (1) berdasarkan bahwa siswa kelas satu (1) baru pertama kali menerima pelajaran bahasa Inggris yang merupakan lokal di sekolah. Selain itu pemilihan siswa sekolah dasar kelas satu (1) sebagai mitra karena bertujuan untuk meningkatkan minat dan sekaligus memberi pondasi yang kuat terhadap kemampuan berbahasa Inggris. Pemilihan kedua sekolah dasar tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa kedua sekolah tersebut terletak kelurahan Serangan di wilayah kota Denpasar yang merupakan daerah pariwisata yang sedang berkembang dan terus dikembangkan oleh pemerintah. Dipilihnya sekolah dasar yang tidak di wilayah Serangan karena sekolah tersebut

memiliki tantangan dalam hal meningkatkan minat dan ketertarikan untuk belajar bahasa asing khususnya bahasa Inggris jika dibandingkan dengan sekolah yang berada di wilayah lain di kota Denpasar. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa sekolah dasar yang berada di luar wilayah Serangan tidak menghadapi tantangan dalam menggunakan bahasa Inggris karena wilayahnya yang bukan merupakan daerah tujuan wisata. Hal ini sangat berbeda dengan wilayah Serangan yang merupakan kawasan wisata yang baru berkembang yang memungkinkan terjadinya interaksi antara penduduk lokal dengan wisatawan asing sehingga menuntut kemampuan penduduk lokal dalam berbahasa asing khususnya bahasa Inggris. Yang luar biasa dalam pembelajaran bahasa Bali dibandingkan dengan siswa sekolah dasar di wilayah Sanur karena Sanur merupakan daerah pariwisata sehingga kecenderungan orang tua untuk menyuruh anak-anak mereka untuk belajar bahasa Inggris daripada bahasa Bali. Karena jumlah mitra siswa dari kedua sekolah dasar yang banyak jumlahnya, maka mitra tersebut akan diwakilkan oleh kepala sekolah masing-masing karena PKM akan dilaksanakan di sekolah dan sekolah yang dijadikan tempat PKM merupakan tanggung jawab dari kepala sekolah.

PKM dalam bentuk pengajaran bahasa Inggris dilaksanakan karena melihat fenomena yang terjadi di kalangan siswa sekolah dasar di Kota Denpasar yang memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang kurang baik. Kemampuan berbahasa Inggris yang kurang baik inilah yang menjadi pokok permasalahan yang coba dicarikan solusi dalam pelaksanaan PKM ini. Ditetapkannya masalah ini sebagai permasalahan pokok dalam PKM ini berdasarkan observasi awal yang dilakukan dan juga diskusi dengan pihak sekolah yang dalam hal ini diwakili oleh kepala sekolah untuk mengidentifikasi dan menjustifikasi permasalahan karena kepala sekolah memahami dengan sangat baik permasalahan apa yang dihadapi oleh siswa di sekolah mereka masing-masing dalam proses pembelajaran. Lebih jauh, dipilihnya masalah ini untuk dicarikan solusi dengan segera karena berangkat dari keprihatinan dan kecemasan sekolah dan masyarakat akan keberlangsungan bahasa Inggris dengan melihat kemampuan berbahasa Inggris yang dimiliki oleh setiap siswa. Kecenderungan menunjukkan bahwa komunikasi yang terjadi di sekolah memang tidak memberi peluang untuk penggunaan bahasa Inggris karena sekolah merupakan institusi formal sehingga bahasa yang lebih banyak digunakan adalah bahasa Indonesia. Namun demikian, tidak berarti bahwa tidak ada ruang untuk bahasa Inggris digunakan dalam sekolah,

PKM ini dilaksanakan dalam bentuk pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode pengajaran bahasa yang lebih interaktif dan inovatif. Pengajaran ini difokuskan pada peningkatan kemampuan berbahasa Inggris yang diawali dengan peningkatan perbendaharaan kata yang dimiliki anak-anak sehingga lebih mudah untuk menggunakannya dalam komunikasi. Dengan metode ini diharapkan siswa merasa lebih tertarik untuk belajar bahasa Inggris. Ketertarikan siswa untuk belajar bahasa Inggris sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berbahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar di Kota Denpasar. Oleh penelitian ini menjelaskan tentang eksplorasi mencari dan menentukan metode yang tepat dalam pengajaran bahasa Inggris bagi siswa untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua karena ternyata siswa kurang tertarik untuk belajar bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Metode pembelajaran bahasa yang akan diterapkan untuk mengatasi permasalahan mitra adalah metode pembelajaran ESA. Metode **ESA** merupakan akronim dari *Engage*, *Study*, dan *Activate* yang merupakan tiga elemen penting dalam proses pembelajaran bahasa khususnya bahasa Inggris yang digagas oleh (Harmer, 1998:25-26). Pemilihan metode ini sebagai solusi di dasarkan pada pertimbangan bahwa metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk meembangkan dan menggunakan pengetahuan bahasa yang dimiliki dan dikuasainya nya karena dalam metode ini siswa dituntut untuk berbicara aktif dan guru sebagai pengajar berfungsi sebagai activator. *Engage* dapat diartikan sebagai sebuah kondisi dimana guru tau pengajar membangkitkan atau menggugah perhatian peserta didik sehingga emosi siswa masuk dalam situasi belajar. Elemen ini merupakan elemen yang berfungsi untuk membuat emosi siswa itu senang dan tertantang sehingga mereka tidak merasa bosan namun justru siswa merasa mendapatkan situasi pembelajaran yang lebih baik. Sementara itu *Study* bisa dimaknai sebagai sebuah situasi dimana siswa diminta fokus pada informasi atau bahasa dan bagaimana informasi atau bahasa itu terbentuk. Dengan kata lain siswa terlibat dalam mengolah informasi dari bahan ajar baik informasi yang terkandung dalam suatu teks maupun unsur dan struktur kebahasaan yang terdapat dalam teks itu. Sehingga fokus utama dari elemen ini adalah teks dan struktur kebahasaan. Elemen terakhir adalah *Activate* yang menggambarkan latihan-latihan dan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa itu menggunakan bahasa itu secara bebas dan sekomunikatif mungkin. Pada elemen ini kegiatan pembelajaran tidak memfokuskan pada unsur-unsur kebahasaan namun mengajak siswa untuk menggunakan bahasa itu apakah bahasa itu berterima dalam keadaan dan situasi tertentu atau topik tertentu (Harmer, 1998:25-26). Jika dicermati banyak kegiatan kebahasaan (strategi pembelajaran) dan media yang bisa digunakan pada ketiga elemen tersebut. Pada elemen *Engage* terdapat beberapa aktifitas kebahasaan yang dapat diaplikasikan antara lain: games, music, diskusi, tebak gambar, dan bercerita. Pada elemen *Study*, kegiatan kebahasaan yang memungkinkan untuk dilaksanakan antara lain; latihan ucapan dan ujaran terbimbing, latihan penggunaan kelas kata, kajian *tata bahasa*, kosa kata, dan lain sebagainya. Sementara itu, pada elemen *Activate*, kegiatan kebahasaan dapat berwujud *role- plays*, *discussions*, dan *story writing*, *story reading* atau bahkan *story telling*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti telah diuraikan sebelumnya bahwa solusi dari permasalahan yang dihadapi mitra adalah dalam bentuk metode pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Metode pembelajaran yang ditawarkan sebagai solusi ini adalah metode pembelajaran ESA. Metode pembelajaran ini memiliki tiga elemen yang terdiri atas Engage, Study, Activate. Metode pembelajaran ini merupakan terobosan baru dalam bidang pengajaran bahasa sehingga proses pembelsjarandapat berlangsung secara efektif dan efisien. Metode ini dapat memberikan kegiatan yang lebih terpusat pada siswa atau *Student Center Learning*. Selain itu, pada

metode ini diterapkan suatu kegiatan yang bisa meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Engage Study and Activate merupakan salah satu metode pembelajaran yang disajikan di dalam kelas untuk dapat membantu siswa dalam belajar lebih efektif. *Engage* adalah tahapan awal dalam kegiatan mengajar, yakni guru atau pengajar mencoba untuk membangkitkan minat siswa melalui kegiatan yang menyenangkan, misalkan *Game*. *Game* yang digunakan harus berkaitan dengan topik yang sedang didiskusikan dan topik itu mampu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran tersebut. Sebagaimana besar siswa tidak mampu mengingat pelajaran telah didapatkan di sekolah karena mereka tidak dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, sering kali mereka bosan karena tidak terlibat secara emosional dengan apa yang sedang diajarkan. Tahapan ini dipercaya mampu membuat siswa merasa tertantang, terdorong, tergerak dan merasa gembira. Tahap berikutnya adalah *Study*, pada tahapan ini siswa diminta fokus pada bahasa atau informasi dan bagaimana hal tersebut dibentuk. Siswa dapat belajar dalam beberapa gaya yang berbeda, yaitu bisa menjelaskan tata bahasa, bisa bekerja dalam grup mempelajari teks bacaan atau kosakata. Akan tetapi, apapun jenis kegiatannya, intinya tetap fokus pada konstruksi sebuah bahasa. Kegiatan pembelajaran yang ketiga adalah *Activate*. Kegiatan ini mendeskripsikan latihan dan kegiatan yang didesain agar siswa bisa menggunakan bahasa secara bebas dan sekomunikatif mungkin. Tujuannya adalah para siswa tidak hanya fokus pada konstruksi bahasa atau melatih sedikit pola tata bahasa, kosakata khusus atau fungsi, tetapi dapat menggunakan seluruh bahasa yang cocok pada situasi yang diberikan.. Metode pelaksanaan dalam kegiatan PKM ini dibagi menjadi tiga tahapan sesuai dengan elemen yang terdapat dalam metode pembelajaran ESA, yaitu Engage, Study, Activate. Rincian masing-masing tahapan atau elemen diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap Engage

Pada tahap pertama, tahap *Engage* (libatkan) dilakukan untuk memancing siswa berpikir dan berbicara dalam bahasa Bali, juga sebagai langkah awal menuju ke dalam pembelajaran. Selama fase *Engage*, guru berusaha untuk membangkitkan minat siswa dan melibatkan emosi mereka. Hal ini bisa dilakukan melalui permainan, penggunaan gambar, rekaman suara, video, cerita, atau anekdot lucu, dan pertemuan ini guru memberikan tebak kata yang berhubungan dengan tema yang akan ditulis. Tujuannya adalah untuk membangkitkan minat, rasa ingin tahu, dan perhatian siswa.

2. Tahap Study

Pada tahap *Study*, biasanya sebagian besar pelajaran berfokus pada inti pelajaran. Kegiatan pembelajaran biasanya melalui Lembar Kerja Siswa (LKS). Sebelum melakukan kegiatan, diawali dengan proses DEGO (*Demonstrate, Elicit, and Give Out*). DEGO diawali dengan menunjukkan (*Demonstrate*) materi yang harus dicapai dalam pembelajaran di papan tulis, menggali pengetahuan siswa agar mereka terlibat dalam pelajaran untuk mencegah kebosanan. Pada proses *Elicit*, guru tidak hanya memberikan informasi kepada siswa, tetapi menggali informasi dengan menggunakan pertanyaan, mencari huruf, dan lain-lain. Ketika siswa dirasa sudah memahami tujuan pembelajaran, baru kemudian memberikan LKS dan memantau pekerjaan siswa. Setelah selesai, masing-masing siswa membacakan jawaban mereka atau menuliskannya di papan tulis.

3. Tahap Activate

Pada tahap *Activate*, dilakukan latihan dan kegiatan yang bertujuan untuk memancing siswa menggunakan bahasa secara komunikatif sesuai kemampuan masing-masing. Pada tahap ini, siswa tidak difokuskan pada konstruksi bahasa atau pola praktek bahasa tertentu, tetapi menggunakan pengetahuan bahasa mereka dalam melaksanakan tugas. Kegiatan yang dapat dilakukan di antaranya bercerita, menyusun kalimat, bermain peran, menjawab pertanyaan, permainan komunikasi. Guru memberikan materi pelajaran bahasa Inggris kepada siswa dan melakukan kegiatan berlatih menulismenggunakan bahasa Inggris.

Tahapan terakhir dari proses pembelajaran adalah evaluasi. Evaluasi ini merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi untuk dijadikan tolak ukur perencanaan dan pengembangan pembelajaran kedepannya. Seharusnya evaluasi tidak hanya dilakukan dengan mengadakan ulangan harian atau ulangan umum saja. Tetapi, hendaknya dilakukan tiap kali selesai proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui perubahan dan kemajuan peserta didik setiap kompetensi dasar dengan mencakup tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, psikomotorik. Kegiatan PKM ini mengambil tempat di dua sekolah dasar, yaitu di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 2 dan 3 Serangan. Pemilihan dua desa ini disarkan atas pertimbangan bahwa Serangan merupakan daerah tujuan wisata yang baru berkembang dan terus berkembang di wilayah kota Denpasar. Materi yang diberikan dalam PKM dalam bentuk pengajaran bahasa Inggris ini meliputi:

1. *Alphabet* (huruf)
2. *Numbers* (angka)
3. *Colours* (warna)
4. *Day and Month* (hari dan bulan)
5. *Part of body* (bagiab tubuh)
6. *Animals* (binatang)
7. *Fruit and Vegetables* (buah dan sayuran)
8. *Intoducing* (memperkenalkan diri)

Berikut diuraikan secara lebih detail terkait dengan pelaksanaan proses pembelajaran.

1. Pertemuan Pertama

Materi pengajaran yang diberikan pertama adalah tentang alphabet. Pemberian materi ini merupakan materi paling dasar bagi setiap pelajar pemula apalagi siswa yang diajarkan saat ini merupakan siswa kelas satu. Materi ini merupakan materi dasar tentang pengenalan huruf dan bagaimana cara pengucapannya dalam bahasa Inggris. Seperti diuraikan sebelumnya pada metode pelaksanaan bahwa metode yang digunakan adalah metode ESA. Tahap awal dari ESA ini adalah *Engage*. Sebagai awal proses pembelajaran, yaitu proses *engage*, pengajar membangkitkan minat dan menarik perhatian siswa dengan membuat game. Game yanmg diberikan dalam bentuk bantuan gambar berwarna buah atau binatang di aman gambar tersebut dilengkapi dengan tulisan buat tersebut di mana huruf pertama dari objek yang ditunjukkin dihilangkan hurufnya dan meminta siswa untuk menebak huruf apa yang hilang. Dengan demikian pengajar secara otomatis mendapatkan perhatian dari siswa. Setelah itu pada tahap *Study*, pengajar mengucapkan huruf tersebut dengan jelas dan minta kjepada siswa untuk mengikutinya.

Pada tahap ini pengajar meminta siswa untuk mengucapkannya secara berulang-ulang. Pengulangan ini merupakan hal yang penting bagi pelajar pemula (kelas 1 SD). Tahapan berikutnya adalah *activate*, guru kembali menggunakan metode game di mana siswa diminta untuk terlibat secara aktif dalam kelas dengan cara siswa diminta melengkapi huruf yang hilang dalam setiap objek yang diberikan.



Gambar 1: Tahapan Engage



Gambar 2; Tahapan Study



Gambar 2; Tahapan Activate

2. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua ini materi yang diberikan adalah tentang numbers (angka). Pembelajaran tentang angka terbagi atas dua kelas, yaitu satu kelas di SDN 2 dan satu kelas di SDN 3 Serangan dan Tim pengajar di bagi menjadi dua yang juga didampingi oleh mahasiswa S1. Untuk memulai pelajaran tim pengajar menampilkan angka dan meminta anak-anak untuk menyebutkan angka tersebut dalam bahasa Inggris. Pada tahap awal ini angka tersebut tidak diberikan tulisannya yang bertujuan untuk mendapatkan perhatian siswa. Inilah yang disebut tahap *engage* dimana pengajar mencoba mendapatkan perhatian siswa. Hal ini dilakukan selama kurang lebih 15 menit dan berulang-ulang. Angka yang diberikan mulai dari satuan dan puluhan. Setelah tahap tersebut pengajar melanjutkan pengajaran dengan menunjukkan angka lengkap dengan tulisannya inilah tahap yang disebut sebagai tahap *Study* dimana siswa diminta belajar. Tahap ini juga didukung dengan pengajar memberikan pelajaran dalam bentuk Audiovisual menggabungkan antara tampilan dan suara sehingga dapat menarik siswa untuk belajar. Setelah tahapan ini dilanjutkan dengan tahap *activate*. Pada tahap ini pengajar mencoba menggabungkan antara *Engage* dan *Study*, Siswa diminta untuk menyebutkan angka yang ditunjukkan dalam bentuk power point. Permainan yang diterapkan dalam pengajaran ini adalah melengkapi bagian dari huruf angka yang hilang dan juga siswa diminta mengucapkan angka dalam bahasa Inggris dengan benar. Siswa yang benar diberikan hadiah. Hal ini dilakukan untuk memancing siswa untuk berani mengucapkan angka dalam bahasa Inggris.

3. Pertemuan Ketiga

Materi yang diberikan pada pertemuan ketiga adalah tentang colour (warna). Dengan metode pengajaran yang sama, yaitu pada tahap awal, yaitu tahap *Enggage*, pengajar menunjukkan beberapa objek yang di berikan dengan warna yang berbeda beda. Tahap ini pengajar mencoba menggiring siswa bahwa pelajaran hari ini yang diberikan adalah tentang warna. Berbagai macam warna dikenalkan kepada siswa memlaui bantuan gambar dengan bantuan LCD projector. Pada tahapan ini siswa hanya diminta untuk menyebutkan nama warna saja belum pada tahapan di mana siswa diminta untuk menulis nama warna yang diberikan. Setelah hal tersebut dilakuakn selama 15 menit, kemudian tahap berikutnya, yaitu *study* di mana siswa diberikan secara penuh warna dan tulisannya sehingga siswa dapat membaca dan mengucapkannya. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan dimana siswa diajak bermain tentang warna. Siswa diminta untuk melengkapi huruf yang hilang dalam tulisan warna yng ditampilkan. Siswa.

4. Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat menyajikan materi tentang *day* dan *month* (hari dan bulan). Tahap awal pelajaran ini pengajar menampilkan nama hari dan dilanjutkan dengan nama bulan. Siswa diberikan materi dalam bentuk powerpoint dengan menyajikan nama hari dan bulan dalam huruf dengan warna yang berbeda. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian siswa bahwa pelajaran hari ini adalah tentang hari dan bulan. Tahap selanjutnya adalah pengajar kembali menampilkan nama hari dan bulan namun kali ini pengajar mengucapkannya dan meminta siswa untuk mengikuti mengucapkannya. Hal ini penting dilakukan pengajar secara berulang-ulang karena siswa masih tergolong masih pemula. Pengulangan dalam pembelajaran bagi pemula merupakan hal yang sangat penting. Setelah tahap *Study* dilalui, amak pengajar lanjut ke tahap *activate* dimana pengajar memberikan permainan dalam bentuk quis dan meminta siswa untuk melengkapi setiap nama hari dan bulan yang dihilangkan satu atau dua hurufnya. Di samping itu, siswa juga di minta mengatur urutan hari dan bulan dari awal sampai akhir.

5. Pertemuan Kelima

Pada pertemuan kelima materi yang disajikan kepada siswa adalah terkait dengan Part of Body (bagian tubuh). Tahap awal proses pembelajaran, yaitu tahap *engage* ditandai dengan pengajar memberikan gambar tubuh manusia dengan bantuan LCD projector. Tahap ini pengajar coba memenacing siswa dengan pengetahuan yang dimiliki untuk menyebut bagian tubuh yang ditandai dalam gambar. Hal ini dilakukan untuk menarik dan mendapatkan perhatian dari siswa. Siswa di minta untuk menyebutkan bagian tubuh tersebut. Selanjutnya pada tahap *study*, pengajar memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran di mana pengajar akan mengucapkan tau menyebutkan bagian tubuh yang ditunjuknya. Hal ini juga dilakukan berulang-ulang untuk membantu siswa untuk lebih mengingat materi yang diberikan. Setelah dua tahapan ini selesai dinajutkan dengan tahapan *activate*, tahap ini siswa diminta untuk meju ke depan kelas untuk menyebutkan bagian tubuhnya satu persatu minimal 5 bagian tubuh yang harus disebutkan. Bagi yang berhasil menyebutkan diberikan hadiah.

6. Pertemuan Keenam

Pertemuan keenam menyajikan materi tentang animal (binatang) Tahap awal pembelajaran ini diawali dengan pengajar menampilkan gambar-gambar binatang. Gambar binatang yang ditampilkan adalah binatang yang sering mereka jumpai baik di rumah maupun di kebun binatang. Pada tahap awal ini hanya gambar saja yang ditampilkan hal ini dilakukan untuk memancing siswa supaya aktif di kelas. Inilah yang disebut proses engage. Setelah tahapan ini pengajar melanjutkan pada tahapan study. Pada tahap ini pengajar menampilkan gambar binatang beserta tulisannya. Pengajar akan mengucapkan atau menyebutkan nama binatang yang ditampilkan dan siswa diminta untuk mengulanginya. Hal ini dilakukan untuk memudahkan siswa dalam mengingat setiap binatang yang ditampilkan. Dengan kombinasi antara gambar dan tulisan lebih mudah bagi siswa untuk mengingatnya. Metode ini sangat efektif dilakukan untuk pelajar pemula. Tahapan terakhir adalah activate. Tahap ini pengajar memberikan semacam game dalam bentuk quiz. Satu siswa diminta untuk menirukan gerak gerak sebuah binatang dan siswa yang lain diminta untuk menebaknya. Suasana belajar dalam kelas akan terasa lebih menyenangkan dan hal inilah yang membantu siswa untuk belajar lebih efektif karena mereka melakukannya dengan suka cita dan penuh kegembiraan.

7. Pertemuan Ketujuh

Pada pertemuan ketujuh materi yang diberikan kepada siswa adalah tentang *Fruit and Vegetables* (buah dan sayuran). Seperti pada pertemuan sebelumnya, pada pertemuan kali ini diawali dengan menampilkan gambar buah dan sayuran. Tampilan gambar buah dan sayur ini tanpa dilengkapi dengan tulisannya. Hal ini untuk menarik siswa untuk lebih aktif. Pengajar akan menampilkan gambar dan siswa diminta untuk menyebutkan nama buah atau sayuran yang ditunjukkan oleh pengajar. Gambar buah dan sayuran disajikan dengan warna pebuh tujuannya untuk menarik perhatian siswa. Tahapan inilah yang disebut dengan engage dimana siswa supaya berada dalam situasi belajar yang baik. Tahapan selanjutnya adalah study. Pada tahap ini pengajar memiliki peran yang dominan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Pada tahap ini pengajar akan menyampaikan berbagai jenis buah dan sayuran. Pengajar dalam hal ini kembali menampilkan gambar buah dan sayuran yang sudah dilengkapi dengan tulisannya. Pengajar akan mengucapkan nama buah dan sayuran dan meminta siswa untuk menirukannya. Pada tahap terakhir pada metode ESA, yaitu *activate*, pengajar memberikannya dalam bentuk quiz menebak nama buah atau sayuran yang diperlihatkan gambarnya. Dengan demikian siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasilnya lebih maksimal.

8. Pertemuan Kedelapan

Pertemuan kedelapan merupakan pertemuan terakhir dalam kegiatan PKM ini, Pertemuan ini menyajikan materi tentang *Introduction* (memperkenalkan diri). Materi ini bertujuan untuk menggugah keberanian siswa untuk berbicara bahasa Inggris paling tidak mereka mampu memperkenalkan diri mereka masing dengan baik dan benar. Pada tahap awal guru memperkenalkan dirinya sendiri untuk memberikan contoh kepada siswa.

Kemudian pengajar meminta kepada siswa untuk melakukan hal yang sama. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana siswa mampu memperkenalkan dirinya. Tahap selanjutnya adalah pengajar menjelaskan bagaimana cara memperkenalkan diri dan kemudian mutarkan video yang berisi cara memperkenalkan diri, Tahap terakhir dari pembelajaran ini adalah memenit siswa untuk memperkenalkan diri kembali untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa., dan bagi yang mampu melakukannya dengan baik diberikan hadiah. Pemberian hadiah untuk adalah salah satu model dalam rangka pemberian penghargaan kepada anak-anak sehingga menjadi lebih menarik bagi anak-anak.

SIMPULAN

Mengacu kepada pelaksanaan PKM yang telah dilakukan selama delapan (8) kali pertemuan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM ini merupakan kegiatan yang mampu memberikan manfaat yang baik bagi masyarakat khususnya siswa kelas satu Sekolah Dasar dalam memberikan pondasi dalam belajar bahasa Inggris dan juga mampu menumbuhkan kecintaan dan minat mereka untuk belajar bahasa Inggris. Pengemasan belajar bahasa Inggris yang menarik bagi anak-anak mendorong proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien dengan hasil yang lebih maksimal. Melihat respon dari siswa dalam proses pembelajaran dapat disimpulkan bahwa mereka sangat antusias dengan apa yang telah diberikan, semangat mereka untuk belajar sangat tinggi. Yang perlu dilakukan oleh pengajar adalah bagaimana menjaga semangat tersebut tetap tinggi sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien. Respon pihak sekolah terhadap pelaksanaan PKM dalam bentuk pengajaran bahasa Inggris ini sangat baik dan kooperatif dan sekolah berharap program seperti ini dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dan tidak berhenti disini saja., Sekolah berharap kegiatan ini dapat berjalan setiap tahun dengan lebih banyak melibatkan siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Harmer, J. (1998). *How To Teach English, An Introduction to The Practice of English Language Teaching*. Harlow: Longman.
- Novianti, R. K. (2017). *Using Esa (Engage Study Activate Technique in Teaching Reading Skill on Descriptive Text (A Quasi Experimental Research at the Second Grade Junior High School 1 Karang Tanjung-Kab. Pandeglang)*. Banten. Retrieved from <http://repository.uinbanten.ac.id/1223/>
- Urbanus, N., & Febianti. (2017). Analisis Dampak Perkembangan Pariwisata Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Wilayah Bali Selatan. *Jurnal Kepariwisata Dan Hospitalitas*, 1(2), 118–133. Retrieved from <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jkh/article/view/35148>