BENTUK KRAETIVITAS GURU DALAM MENANGGULANGI KESULITAN BELAJAR BAHASA INGGRIS BAGI SISIWA

Satria Wira Utama

Programe Study Pendidikan Bahasa Inggris

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nahdlatul Wathan Mataram

Email: satriau026@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk kreatifitas guru dalam menanggulangi kesulitan belajar bahasa inggris bagi siswa. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk kreatifitas guru guna menanggulangi kesulitan belajar siswa mampu memberikan kemudahan dalam memahami materi, mendorong minat belajar, meningkatkan rasa percaya diri dan membangun serta mengembangkan pengetahuan tentang bahasa asing. Semua ini bisa diperoleh dalam pengembangan bentuk kreatifitas mengajar guru guna menanggulangi kesulitan belajar siswa agar menjadi lebih mudah dan effective.

Kata Kunci: *Kreativitas Guru, Kesulitan Belajar Bahasa Inggris*

PENDAHULUAN

Guru mempunyai peran dan kewajiban yang sangat penting dalam proses belajar dan mengajar. Guru dituntut untuk menciptakan dan mengembangkan hal-hal yang bersifat kreatif guna menumbuhkan minat dan bakat peserta didik serta memberikan dorongan belajar kepada mereka, sehingga dengan hal tersebut mampu memberikan rasa keinginan akan ilmu pengetahuan tentang bahasa. Pada umumnya guru yang kreatif itu pernah dididik oleh orang yang kreatif dilingkungan yang mendukungnya. Guru yang berkeinginan untuk membangkitkan kreatifitas belajar siswa tentunya harus terlebih dahulu berupaya supaya ia sendiri kreatif. Untuk itu, guna manggulangi kesulitan belajar tersebut, guru harus mempunyai kreatifitas mengajar diatas rata-rata, sehingga membuat proses belajar

dan mengajar semakin menarik dan semakin digemari oleh para siswa.

Selain itu, Guru juga harus cerdas dalam mengevaluasi setiap konsep pembelajaran yang akan digunakan, sehingga minat dan keinginan peserta didik didalam belajar semakin meningkat. Bukan hanya itu, guru juga diharuskan mempunyai pandangan dan pendapat yang positif terhadap bagaimana menciptakan situasi dan kondisi yang diharapkan, karena secara operasional gurulah yang terlibat penuh dalam proses pembelajaran tersebut.

Menurut Wijaya & Rusyan (1991:189), kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam peningkatan mutu hasil belajar siswanya. Kreativitas guru dalam suatu pembelajaran sangat berpengaruh terhadap perkembangan siswa, karena semakin guru kreatif dalam menyampaikan

materi maka semakin mudah siswa memahami pelajaran dan menjadikan siswa lebih kreatif pula dalam belajar.

Kreativitas mengajar guru berhubungan dengan merancang dan mempersiapkan bahan ajar/ materi pelajaran, mengelola kelas, menggunakan metode yang variatif, memanfaatkan media pembelajaran, sampai dengan mengembangkan instrumen evaluasi. Salah satu yang mempengaruhi dalam proses belajar mengajar adalah guru, yang merupakan faktor eksternal sebagai penunjang pencapaian hasil belajar yang optimal. Dalam hal ini yang dimaksudkan adalah kreativitas guru dalam proses belajar mengajar (Djamarah & Zain, 2006: 63).

Kreativitas adalah kemampuan pemecahan masalah (Soleymanpour, 2015) yang meliputi inovasi dan penemuan (Baghaei & Riasati, 2013) dengan cara yang asli dan berguna (Sunaryo, 2009) yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada (Slameto, 2015). Kreativitas memiliki kontribusi terhadap pengembangan diri, pengambilan keputusan dan kemampuan pemecahan masalah (Chan & Yuen, 2014). Kreativitas mengajar guru merupakan salah satu bagian dari kompetensi pedagogi guru (Gardiner, 2017). Kreativitas mengajar merujuk pada penggunaan teknik mengajar yang dapat membuat kelas menyenangkan dan menarik (Samira,

Baghaei & Mohammad Javad Riasati, 2013), dan juga penggunaan design pembelajaran yang kreatif (Mohammad & Mohamad, 2015).

Guru yang kreatif adalah guru yang mampu menyatukan keterampilan yang berbeda dari aspek pengetahuan, sikap dan sosial (Latta, Thompson, Dewhurst, & Gray, 2011). Kreativitas mengajar guru merupakan salah satu bagian dari kompetensi pedagogi (Karwowski, Gralewski, & Lebeda, 2007). Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa guru harus membangun kemampuan kreativitasnya dalam mengajar (Gardiner, 2017). Karakteristik guru yang kreatif adalah dapat membantu memecahkan masalah siswa, menganalisis, memberikan ide dari berbagai pengetahuan (Huang & Lee, 2015), menggunakan strategi kreatif dalam mengajar dikelas (Chan & Yuen, 2014).

Beberapa penelitian yang berhubungan dengan masalah di atas dan juga sudah diteliti antara lain penelitian Kholid (2015) yang menunjukkan bahwa kreativitas mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa terdapat hubungan yang signifikan serta penelitian Monawati dan pausi (2018) yang menunjukkan tentang kreativitas mengajar guru sebagai guru kelas.

Penelitian yang sudah diteliti yang pertama mengarah kepada kreativitas guru pada masing-masing mata pelajaran dan

yang kedua mengarah kepada kreativitas mengajar guru sebagai guru kelas. sedangkan pada penelitian yang akan diteliti berikut ini terletak pada bentuk kreativitas mengajar guru dalam menanggulangi kesulitan belajar bahasa inggris siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Bentuk Kreativitas Mengajar Guru dalam menanggulangi kesulitan belajar bahasa inggris siswa? Agar masalah dalam penelitian ini terarah yang dikarenakan luasnya pembahasan juga keterbatasan penelitian, kemampuan dan pengetahuan, untuk itu peneliti bermaksud membatasi masalah ini hanya pada bentuk kreativitas guru dalam menanggulangi kesulitan belajar bahasa inggris siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan bentuk-bentuk kreatifitas mengajar guru dalam menanggulangi kesalahan belajar bahasa inggris siswa yang nantinya akan berpengaruh pada meningkatnya keterampilan, mental dan keinginan belajar siswa. Kenapa didalam journal ini penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif dikarenakan data-data yang diperoleh berupa kata-kata tertulis serta gerak-gerik

obyek yang sedang diamati ataupun dianalisis. Seperti yang dikatakan Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2010, hlm. 4) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah “prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”. Penelitian kualitatif bertumpu pada latar belakang alamiah secara holistik, memposisikan manusia sebagai alat penelitian, melakukan analisis data secara induktif, lebih mementingkan proses daripada hasil penelitian yang dilakukan disepakati oleh peneliti dan subjek penelitian.

Metode deskriptif kualitatif dipilih karena penelitian yang sedang dilakukan adalah menggambarkan dan menjelaskan bentuk-bentuk kreatifitas mengajar guru untuk menanggulangi kesalahan belajar bahasa inggris siswa yang sedang terjadi sekarang. Sepertiyang dikatakan Nazir (2011, hlm. 52) Metode deskriptif adalah satu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu subjek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Sugiyono (2015, hlm. 15) menjelaskan Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada

filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik penggabungan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Metode ini cocok dalam penelitian ini karena penelitian ini berusaha mencari gambaran satu kelompok manusia untuk mencapai tujuan kelompok tersebut, sehingga fenomena kelompok tersebut dapat terungkap secara jelas dan akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kreatifitas mengajar guru

a. Pengertian kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan untuk mengekspresikan dan mewujudkan potensi daya berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik/kemampuan mengkombinasikan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lain agar lebih menarik. Menurut Supriyadi yang dikutip oleh Yeni Rachmawati kreativitas adalah “kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.” Menurut Gullford yang dikutip oleh Utami

Munandar, “Kreativitas melibatkan proses belajar secara *divergen*, yaitu kemampuan untuk memberikan berbagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan.” Sedangkan kreatifitas menurut Clark Mostakar dalam Utami Munandar menyatakan bahwa kreativitas adalah “Pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.”

Berbagai macam pandangan diatas bahwa kreatif sangat besar pengaruhnya dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Apalagi dengan kemajuan zaman yang semakin modern dan mengglobalisasi tenaga pengajar dituntut untuk semakin meningkatkan kreatifitasnya didalam dunia pendidikan, agar kedepannya mampu memberikan konsep-konsep yang baru kepada siswa sehingga pembelajaran yang ditempuh oleh siswa tidak terkesan monoton dan membosankan melainkan sederhana dan menyenangkan.

b. Jenis-jenis kreatif

Menurut Rodhes sebagaimana dikutip oleh Utami Munandar, menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses dan produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu ke perilaku kreatif. Rodhes menyebut keempat jenis

dimensi kreativitas ini sebagai *four P's of Creativity: Person, Process, Press, Product*. Kreativitas dalam dimensi *person* adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada individu atau *person* dari individu yang dapat disebut dengan kreatif. Kreativitas dalam dimensi *process* merupakan kreativitas yang berfokus pada proses berpikir sehingga memunculkan ide-ide unik atau kreatif. Kreativitas dalam dimensi *press* merupakan kreativitas yang menekankan pada faktor *press* atau dorongan, baik dorongan internal diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif, maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Mengenai *press* dari lingkungan, ada lingkungan yang menghargai imajinasi dan fantasi, dan menekankan kreativitas serta inovasi. Kreativitas dalam dimensi *product* adalah merupakan upaya kreativitas yang berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru (*original*) atau sebuah elaborasi atau penggabungan yang inovatif, dan kreativitas yang berfokus pada produk kreatif menekankan pada orisinalitas.”

Dalam pendapat diatas jelas kita bisa mengetahui bahwa kreativitas itu terbentuk dari empat bagian yaitu *person*, *process*, *press* dan *product*, dimana dari ke empat hal tersebut saling berkaitan satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan.

c. Ciri-ciri kreativitas guru

Barron mengungkapkan hasil studinya bahwa individu yang kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Lebih menunjukkan sikap dewasa secara emosional dan peka dalam menangkap masalah dari suatu situasi.
- 2) Dapat memenuhi kebutuhannya sendiri.
- 3) tergantung pada orang lain dan percaya pada diri sendiri.
- 4) Mampu menguasai dirinya sendiri.
- 5) Penuh keberanian yang bermakna, dan
- 6) Panjang akal.

Menurut Williams (dalam Talajar, 2012: 17), ciri-ciri kreativitas sebagai berikut:

- 1) Kelancaran, yaitu mencetuskan banyak gagasan/ ide, jawaban, penyelesaian masalah, yang keluar dari pemikiran seseorang, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
- 2) Fleksibilitas (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan, mencari banyak alternatif/arrah yang berbeda-beda dan mampu mengubah cara pendekatan/ cara pemikiran.
- 3) Orisinalitas (keaslian), yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri dan

mampu membuat kombinasi-kombinasi dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

- 4) Elaborasi atau perincian, yaitu kemampuan dalam mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memperinci dari suatu objek, gagasan, situasi sehingga menjadi lebih menarik.
- 5) Evaluasi atau menilai, yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat/ suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya.

Menurut Brown (dalam Agung, 2012: 10), guru-guru kreatif dalam pembelajaran yakni yang melaksanakan pembelajaran dengan mengoptimalkan ilmu dan keahliannya disebut sebagai *Teacher Scholar*. Karakteristik seorang *Teacher Scholar* itu adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu mengekspos siswa pada hal-hal yang bisa membantu mereka dalam belajar.
- 2) Mampu melibatkan siswa dalam segala aktivitas pembelajaran.
- 3) Mampu memberikan motivasi kepada siswa.
- 4) Mampu mengembangkan strategi pembelajaran.
- 5) Mampu menciptakan pembelajaran

yang *joyful* dan *meaningful*.

- 6) Mampu berimprovisasi dalam proses pembelajaran.
- 7) Mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan aplikatif.
- 8) Mampu membuat dan mengembangkan bahan ajar yang variatif.
- 9) Mampu menghasilkan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas guru

Kreativitas dapat ditumbuh kembangkan melalui suatu proses yang terdiri dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya. Kreativitas secara umum dipengaruhi kemunculannya oleh adanya berbagai kemampuan yang dimiliki, sikap dan minat positif yang tinggi terhadap bidang pekerjaan yang ditekuni, serta kecakapan melaksanakan tugas-tugas sebagaimana yang dikemukakan oleh Wijaya & Rusyan (1991: 194), tumbuhnya kreativitas di kalangan guru dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya:

- 1) Iklim kerja yang memungkinkan para guru meningkatkan pengetahuan dan kecakapan dalam melaksanakan tugas.
- 2) Kejasama yang cukup baik antara berbagai personel pendidikan dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.
- 3) Pemberian penghargaan dan dorongan

semangat terhadap setiap upaya yang bersifat positif bagi para guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

- 4) Pemberian kepercayaan kepada para guru untuk meningkatkan diri dan mempertunjukkan karya dan gagasan kreatifnya.
- 5) Menimpakan kewenangan yang cukup besar kepada para guru dalam melaksanakan tugas dan memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan tugas.
- 6) Pemberian kesempatan kepada para guru untuk ambil bagian dalam merumuskan kebijaksanaan yang merupakan bagian dalam merumuskan kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan di sekolah yang bersangkutan, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan prestasi belajar.

3. Bentuk-bentuk kreatifitas mengajar guru

Mengajar adalah kondisi dimana seorang guru dituntut untuk menjelaskan dan menggambarkan materi-materi kepada siswanya. Dimana didalam aktifitas mengajar tersebut tentunya guru akan menghadapi banyak sekali kendala-kendala dan permasalahan, salah satunya adalah menghadapi siswa yang kurang minat untuk belajar. Untuk menanggulangi serta mengatasi hal tersebut, disinilah fungsi kreatifitas mengajar guru untuk

digunakan dalam mengkonsep system pembelajaran yang berlangsung didalam kelas, sehingga dengan demikian siswa tersebut tidak akan menjadi bosan atau malah sebaliknya siswa tersebut akan menjadi senang dan semakin minat dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran merupakan aspek yang kompleks dan melibatkan berbagai hal yang saling berkaitan. Oleh karena itu, untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif diperlukan berbagai keterampilan. Menurut Mulyasa (2006:69), ada delapan keterampilan guru dalam pembelajaran yang sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran, yaitu:

- 1) Keterampilan bertanya
- 2) Memberikan penguatan
- 3) Mengadakan variasi
- 4) Menjelaskan
- 5) Membuka dan menutup pelajaran
- 6) Membimbing diskusi kelompok kecil
- 7) Mengelola kelas
- 8) Mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Adpaun bentuk-bentuk kreatifitas mengajar Guru sebagai berikut :

1. Games Methode

Metode mengajar dan strategi belajar telah berkembang diseluruh dunia dimana tujuannya untuk meningkatkan kemampuan bahasa inggris peserta didik (Wang, *et al.* 2011: 128). Penerapan cara mengajar

dan belajar yang menarik tetapi tetap dapat mencakup skil-skil dasar yang sangat berguna untuk menunjang kemampuan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan sangatlah penting untuk dipertimbangkan. Adapun metode belajar yang digunakan dalam pembelajaran ini berupa *games*. Penggunaan *games* dalam belajar dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi dengan antusias yang tinggi. Menurut Fauzi (dalam buku Harsono, 2014) “*games* merupakan suatu bentuk hiburan yang sering kali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktifitas dan rutinitas kita”.

Sementara Beck dan Wade dalam buku Harsono (2014) juga menjelaskan bahwa *games* merupakan kegiatan untuk menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan pentingnya peran dari sebuah *games* dalam proses belajar mengajar, maka implementasi dari metode pengajaran dapat dimaksimalkan. Disamping itu, guru juga harus mempertimbangkan bentuk dan jenis *games* yang paling tepat agar bisa mencapai tujuan dari pembelajaran (Allshop & Jessel, 2015:15). Menurut Donmus (2010) dalam jurnal yang ditulis oleh Chalak dan Ahmadi (2017:78) *games* edukasi merupakan sebuah aktifitas dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menguatkan pengetahuan

sebelumnya dengan mengulang melalui kondisi yang lebih menyenangkan.

Adapaun *games* yang digunakan dalam pengajaran bahasa inggris ini terdiri dari *simons says games*, *i see* dan *giant steps*.

a. Simon says

Game ini bisa digunakan untuk mengajarkan banyak hal seperti *parts of the body*, *objects in the classroom*, *numbers*, untuk melatih kemampuan mendengarkan, dan menguatkan pemahaman bentuk kata kerja perintah. Game ini bisa dimainkan untuk anak-anak TK ke atas dengan kemampuan bahasa Inggris level beginner.

Prosedur bermain:

Untuk mengajarkan *parts of the body*, pertama guru menggambar sketsa seorang raja di papan tulis. Kemudian ia mengatakan, “Ini adalah Simon, dia seorang raja yang sangat besar dan kuat”. Kalian harus melakukan apa yang diperintahkan raja”. Setelah itu guru mengatakan misalnya: Simon says, “Touch your nose”. Simon says, “*Touch your neck*” dan seterusnya sampai beberapa *parts of the body* sambil memperagakan (untuk anak TK). Setelah itu guru mengatakan, “Dengarkan baik-baik, jika Simon tidak memerintah, jangan dilakukannya”. *Touch your ears*.

No, don't do it. Simon tidak memerintahkannya. Simon says,” Touch

your ears". Good, now you can touch your ears.

Lakukan kegiatan ini terus menerus sampai anak-anak paham. Kalau mereka sudah paham, anak-anak bisa di tunjuk bergantian untuk memimpin game. Nama Simon bisa diganti dengan nama anak yang ada di dalam kelas. Ketika ada anak yang melakukan kesalahan, dia diminta untuk keluar dari permainan dan duduk, namun dalam melakukan hal itu harus memperhatikan kondisi dan situasi jangan sampai nantinya mereka malah mengganggu karena bosan tidak melakukan apa-apa.

Untuk mengajarkan *objects in the classroom*, prosedur yang sama bisa dilakukan, dengan mengganti parts of the body dengan objects in the classroom. (adaptasi dari Claire, 1988)

b. I see

Game ini digunakan untuk menguatkan kembali tentang pelajaran *classroom vocabulary* dan meningkatkan ketrampilan mendengarkan. Game ini untuk anak-anak usia TK ke atas dengan kemampuan bahasa Inggris pada level beginner.

Prosedur bermain:

siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Tiap kelompok berbaris dengan ketua kelompok di depan. Guru menentukan apakah siswa nantinya berlari atau berjalan dengan memperhatikan situasi dan

kondisi kelas.

Ketika guru mengatakan, "*I see a (table, map, clock, blackboard, atau benda-benda lain yang ada di dalam kelas),*" siswa yang ada dibagian paling depan tiap-tiap kelompok berlomba menyentuh benda yang disebutkan. Siswa yang pertama memegang benda yang disebut mendapatkan poin untuk kelompoknya. Siswa yang sudah menyentuh benda yang disebut kembali ke kelompok dengan posisi yang paling belakang. Anggota kelompok bisa membantu temannya yang maju dengan cara menunjuk benda yang di sebut, tapi tidak boleh menyebutkan dalam bahasa Indonesia atau bahasa Jawa.

Guru bisa menambahkan unsur ketrampilan keseimbangan agar lebih menarik dan lebih seru dengan cara menaruh penghapus di kepala ketika siswa berjalan/berlari untuk menyentuh benda yang disebutkan. Jika penghapus jatuh, siswa harus menaruh di kepala kembali sebelum melanjutkan berusaha menyentuh benda yang dimaksud.

Guru dapat memberi beberapa petunjuk sesuai dengan kemampuan bahasa Inggris siswa. Beberapa petunjuk yang bisa dipakai misalnya:

I see something (red).

I see something (big, tall, long, dirty, small, soft, hard, useful, funny, dan sebagainya).

I can see something you can write with.

I can see something that you can sit on.

I see something that tells date.

I see something made of (wood, paper, metal, glass, plastic, dan sebagainya).

Guru tentunya harus mengajarkan kosa kata yang dipakai dalam game tersebut sebelum digunakan. (adaptasi dari Claire,1988).

c. Giant steps

Game ini digunakan untuk melatih ungkapan meminta ijin dan bilangan.

Prosedur bermain:

Satu orang siswa ditunjuk untuk berperan sebagai *teacher* dan disebut “mister atau miss”. Siswa yang lain secara bergiliran meminta ijin dengan menggunakan ungkapan, “Miss/Mister-----, may I go to school?”. Siswa yang berperan sebagai *teacher* mengatakan,” You may take (1,2, 3, or 4 giant, baby, umbrella, steps, hops, atau jump) atau menggabungkan beberapa tindakan tersebut. Ketika *teacher* mengatakan, “You may take 2 giant steps”, siswa yang meminta ijin akan melangkah dengan dua langkah yang paling panjang yang bisa dia lakukan. Ketika teacher mengatakan, “You may take 1 baby step”, murid yang meminta ijin melangkah dengan langkah yang paling kecil (satu jengkal). Ketika teacher mengatakan, “You may take 2 hops”, siswa yang minta ijin melompat 2 lompatan dengan satu kaki (dalam bahasa Jawa, engklek). Jika teacher menjawab, “you

may take 3 jumps”, murid yang meminta ijin melompat 2 kali. Jika teacher mengatakan, “You may take 1 umbrella step”, siswa yang minta ijin akan berputar dan melangkah 1 kali.

Siswa harus secara sopan mengatakan, “May I”. Teacher menjawab, “Yes, you may”, atau “No, You may not”. Jika siswa maju tanpa mengatakan “May I”, teacher menyuruh dia kembali dari awal. Jika siswa maju tanpa minta ijin atau melangkah tidak sesuai dengan yang dikatakan teacher, siswa juga harus mengulangi dari awal.

Sebelum game dimainkan guru menjelaskan aturan main dan kosa kata yang akan dipakai. Kelas perlu mencoba terlebih dahulu sebelum game benar-benar dimainkan. Yakinkan bahwa semua siswa paham dengan aturan mainnya (adaptasi dari Claire,1988)

2. Sing Methode

Metode *sing to play* adalah metode bernyanyi sambil bermain yang menyenangkan berguna untuk merangsang otak anak supaya lebih cepat memahami suatu materi. Musik berpengaruh pada guru dan siswa, dapat menata suasana hati, mengubah keadaan mental siswa dan mendukung lingkungan belajar. Musik juga dapat membantu siswa bekerja lebih baik, mengingat lebih banyak dan memperkuat belajar baik secara sadar maupun tidak sadar. (DePorter, 2010: 110).

Supriadi (1997) juga menyebutkan bahwa dunia pendidikan dituntut untuk mampu mengakomodasikan kreativitas siswa dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Tidak hanya siswa yang dituntut kreatif dalam meningkatkan belajarnya, di sisi lain guru juga harus dituntut kreatif dalam menggunakan metode *sing to play* dengan menciptakan lagu-lagu yang sederhana yang di dalamnya mengandung materi-materi yang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Diharapkan metode pengajaran ini mampu memberikan *flashback* antara siswa dan guru mengenai kosa kata yang selama ini mereka ketahui.

Hal lain yang mendasari pentingnya penggunaan metode *sing to play* dalam pembelajaran adalah paradigma pembelajaran aktif yang merupakan rekomendasi UNESCO, yakni: belajar mengetahui (*learning to know*), belajar bekerja (*learning to do*), belajar hidup bersama (*learning to live together*), dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*). (Depdiknas, 2001: 5)

3. Multiple intelligences Methode

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 *Multiple Intelligences* (MI).

Metode ini diperkenalkan oleh Howard Gardner pada tahun 1983 dalam bukunya yang berjudul *Frame of mind*. Dalam teori MI diterangkan bahwa kecerdasan manusia terdiri dari delapan, yaitu kecerdasan linguistik, logika matematika, fisik, musikal, visual, interpersonal, intrapersonal, dan natural. Kedelapan kecerdasan tersebut dapat diaktifkan secara bersamaan dalam variasi kegiatan belajar dalam proses belajar dan mengajar bahasa Inggris. Dalam teorinya, Gardner (1983: 87) "*as with all human activities, language learning is a complex interaction of number intelligences. This model offers a cognitive explanation for the differences in children second language communicative competence, which the traditional views of intelligence do not*" menerangkan bahwa belajar bahasa merupakan sebuah interaksi antar kecerdasan yang sangat rumit dalam semua aktifitas manusia, dengan menggunakan metode MI, kemampuan berkomunikasi siswa melalui kognitif atau kecerdasan yang diaktifkan secara bersamaan akan memberikan kemudahan dalam proses belajar dan mengajar.

Metode pembelajaran MI yang mengaktifkan kecerdasan majemuk siswa menjadi sebuah fenomena atau *trend* di sekolah-sekolah internasional yang tumbuh subur di Indonesia. Menurut pengamatan awal penulis, sekolah-sekolah internasional yang menerapkan metode MI dalam

pengajaran bahasa Inggris menjadi daya tarik orang tua untuk mempercayakan pendidikan anak mereka. Berdasarkan wawancara kepada beberapa orang tua yang berhasil dihimpun oleh peneliti, mereka mengutarakan alasan keberhasilan penyelenggaraan di sekolah internasional dalam meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas lulusan (*outcome*) salah satunya karena metode pengajaran yang digunakan.

SIMPULAN

Bahwa sudah sangat jelas, Dalam proses belajar mengajar didalam kelas, kreatifitas mengajar guru sangat dibutuhkan khususnya didalam menanggulangi kesalahan-kesalahan belajar bahasa inggris siswa. Sengan adanya kreatifitas mengajar guru mampu memberikan progress yang lebih baik didalam proses belajar mengajar didalam kelas. Menurut Wijaya & Rusyan (1991:189), kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam peningkatan mutu hasil belajar siswanya. Kreativitas guru dalam suatu pembelajaran sangat berpengaruh terhadap perkembangan siswa, karena semakin guru kreatif dalam menyampaikan materi maka semakin mudah siswa memahami pelajaran dan menjadikan siswa lebih kreatif pula dalam belajar. Peserta didik dapat memahami, menikmati serta menghafal kosakata secara lebih mudah ketika belajar bahasa inggris

menggunakan *game, singing dan multiple intelligences*. Bakhsh (2016:124) mengatakan bahwa proses belajar mengajar kosakata menggunakan games dapat membantu anak-anak belajar secara efektif.

Supriadi (1997) juga menyebutkan bahwa dunia pendidikan dituntut untuk mampu mengakomodasikan kreativitas siswa dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Tidak hanya siswa yang dituntut kreatif dalam meningkatkan belajarnya, di sisi lain guru juga harus dituntut kreatif dalam menggunakan metode *sing to play* dengan menciptakan lagu-lagu yang sederhana yang di dalamnya mengandung materi-materi yang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Sehingga dengan metode pembelajaran tersebut, Pemateri dapat memantau aktifitas pembelajaran secara lebih efektif meskipun kondisi kelas sering rebut dikarenakan aktifitas yang dilakukan peserta didik. Oleh karena itu, Brown (2001) mengatakan dalam jurnal Bakhsh (2016:124) mengatakan bahwa guru harus mengetahui karakteristik dari masing-masing peserta didik agar kondisi kelas tetap dapat menyenangkan. Peserta didik mengikuti kegiatan secara antusias.

Hasil pembelajaran ini juga didukung oleh pendapat Bakhsh (2016:123) bahwa games dapat membuat peserta didik menjadi aktif ketika kegiatan

yang dilakukan fokus pada aktifitas mereka. Materi disampaikan secara menarik oleh pengajar. Mengajar menggunakan games merupakan metode yang menarik (Bakhsh, 2016:124). Topik dalam materi juga dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga menjadikan *games* yang digunakan terasa lebih mudah dipahami. *Games* juga menjadi teman belajar dan bermain yang menyenangkan dalam mencapai target pembelajaran. Oleh karena itu, Rusiana dan Nuraeningsih (2016: 194) mengatakan bahwa penggunaan *games* perlu mempertimbangkan kesenangan dan hasil yang dicapai dalam pembelajaran. Selain games. Musik juga dapat membantu siswa bekerja lebih baik, mengingat lebih banyak dan memperkuat belajar baik secara sadar maupun tidak sadar. (De Porter, 2010: 110). Games, singing and multiple intelligences method yang digunakan selama proses pembelajaran dapat memenuhi kriteria yang dibutuhkan oleh siswa sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar. Dengan kata lain, mengajar menggunakan *games* dapat meningkatkan kosakata peserta didik melalui cara yang alami (Atake, 2003; Deng, 2006). Oleh karena itu, tujuan untuk membantu siswa dalam menanggulangi kesalahan belajar bahasa Inggris siswa secara efektif dengan didukung oleh manajemen dan pengelolaan kelas yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Fibriani Endah Widyasari (2016) pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode intelligences: studi kasus di sekolah internasional Vol,3,No, 1
- Sahrawil, Malikul Hafis², Dian Shinta Sari³, Desi Sri Astuti⁴, Senny Wiyanti (2018) pengajaran kosakata bahasa Inggris menggunakan games untuk menarik minat belajar SMP AWALUDDIN Vol, 2, No, 2
- Juni Hartiwi, Herpratiwi, Sudirman. Peningkatan keterampilan bahasa Inggris pada mata kuliah speaking 3 melalui teknik information gap task pada mahasiswa semester 3 Aba Dian Cipta Cendekia Lampung.
- Garryn C. Ranuntu, Golda J. Tulung (2018) peran lagu dalam pengajaran bahasa Inggris tingkat dasar Vol,4,No, 1
- Harjiyanti, Arumsari, Mudhofar, Suci Ernayanti. Penggunaan metode sing toplay sebagai alternatif pendidikan bahasa Inggris yang efektif dan menyenangkan pada siswa kelas tiga sekolah dasar di DeSA Gading Semarang.
- Ahmad Syarifuddin (2011) penerapan model pembelajaran cooperative belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya Vol,14.No,1
- Monawati, Fauzi (2018) hubungan kreatifitas mengajar guru dengan prestasi belajar siswa vol,6.No,2
- Acep Juandi, Uep Tatang Sontani (2017) Keterampilan dan kreativitas mengajar guru sebagai determinan terhadap prestasi belajar siswa (Teachers teaching skills and creativities as a determinant of the student learning achievement) Vol. 2 No. 2