

PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA SEKOLAH DASAR BERBASIS PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI PERMAINAN *OUTDOOR* DAN *INDOOR*

Muhammad Ferdy Farizki¹, Emilda², Shafiera Lazuardi³, Kgs. M. Nurkholis⁴

^{1,2,3,4}Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Indo Global Mandiri, Indonesia
ferdyfarizki02@gmail.com¹, emilda@uigm.ac.id², shafieralazuardi@uigm.ac.id³, kholis@uigm.ac.id⁴

ABSTRAK

Abstrak: Untuk memudahkan generasi kita menyikapi tantangan di era sekarang, metode belajar bahasa Inggris yang tersedia menjadi beragam seperti melalui video, musik, *games* dan masih banyak lagi. Namun, bagi siswa/i di SDN 07 Sungai Duren Kecamatan Muara Enim, kegiatan belajar berbahasa Inggris masih terbatas yang dilatarbelakangi permasalahan meliputi keterbatasan media pembelajaran, guru kurang inovatif dalam metode pengajaran, permainan di luar ruangan yang terbatas, anak tidak dapat bergerak bebas, terhambatnya perkembangan kepribadian anak. Tujuan diadakannya kegiatan ini ialah membantu meningkatkan minat belajar Peserta Didik khususnya dibidang Bahasa Inggris, membantu pembentukan karakter Peserta didik dengan kegiatan-kegiatan *fun*, meningkatkan sensorik dan motorik peserta didik melalui kegiatan yang disediakan oleh penulis ketika mengajar di SDN 07 Sungai Duren selama 2 hari ini (27-28 Juli 2023) menargetkan peserta didik kelas VI berjumlah 15 orang dengan 3 metode berupa ceramah, simulasi dan diskusi. Hasil dari pelaksanaannya adalah keseluruhan merasa bahwa kegiatan ini sangat menarik dan sangat membantu Peserta dalam meningkatkan jiwa kepemimpinan, kejujuran, kekompakan, hingga keberanian mereka dengan persentase peningkatan signifikan yakni mencapai lebih dari 80% yang diukur dengan kuisioner tertutup.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Inggris; Media Pembelajaran; Nilai Karakter; Permainan Outdoor; Anak Usia Sekolah Dasar.

Abstract: To make it easier for our generation in respond to this current era, the available of English learning methods are diverse such as through videos, music, games and many more. However, for students at SDN 07 Sungai Duren, Muara Enim District, English learning activities are still limited. In addition, the author's activities are also motivated by the problems identified which include (1) the involvement of learning media, (2) the lack of innovation by teachers in providing teaching methods, (3) outdoor activities are limited caused of the play space and media, (4) Inhibition of Children's character. The purpose of holding this activity is to help increase the interest in learning of students, especially in the field of English, help build the character of students with fun activities, improve sensory and motor students through activities provided by the author while teaching at SDN 07 Sungai Duren The activity which was held for 2 days (27-28 July 2023) targeted grade VI students with a total of 15 people. The results of the implementation of character building based on English language learning through Outdoor and Indoor games are that all students feel that this activity is very interesting and helps the students to improve their leadership skill, integrity, solidarity, up to their bravery.

Keywords: Learning English, Learning Media; Character Values; Outdoor Games; Elementary School Children.



Article History:

Received : 29-08-2023
Revised : 01-10-2023
Accepted : 03-10-2023
Online : 04-10-2023



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Di era perubahan ini Noorman Haryadi (2020) sehingga pembelajaran bahasa Inggris harus dimulai sejak usia dini. Sebaiknya dimulai sejak dini, karena belajar bahasa sebelum usia 12 tahun dianggap sebagai masa emas, yang dapat menjadi dasar keterampilan berbahasa (Al Hosni, 2014). Ditambah lagi, Bahasa Inggris telah di jadikan sebagai internasional dan menjadi *second language* bagi kita warga Indonesia. Bahasa Inggris telah di jadikan sebagai internasional dan menjadi *second language* bagi kita warga Indonesia (Ely Haldi Diana Slamet, 2022).

Berdasarkan fakta tersebut maka pembelajaran bahasa Inggris sejak dini sangatlah penting, karena pembelajaran bahasa Inggris sejak dini tidak hanya berdampak positif bagi perkembangan kemampuan komunikasi, tetapi juga bagi perkembangan kognisi dan karakter. Begitu pula dengan pengembangan karakter anak, karena pembentukan karakter bukanlah hasil yang bisa langsung dirasakan setelah mendapat pendidikan.

Pendidikan harus mampu mengemban misi pembentukan karakter atau akhlak mulia (*Character Building*) sehingga para siswa dan para lulusan lembaga pendidikan dapat berpartisipasi dalam mengisi pembangunan di masa-masa mendatang tanpa meninggalkan karakter (Marzuki dan Lysa Hapsari, 2022). Oleh karena itu, pendidikan karakter merupakan sebuah proses panjang yang harus dimulai sejak usia dini anak dan baru dirasakan hingga anak beranjak dewasa. Berkaitan dengan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa upaya pembelajaran, metode, strategi dan media pembelajaran yang memaksimalkan hasil belajar memegang peranan yang sentral. Jadi menemukan metode dan media yang tepat sangatlah penting.

Metode pengajaran yang tunggal, menantang, bahkan melekat pada bahan ajar, mudah membuat siswa tidak tertarik dan bosan dengan pelajaran tersebut sehingga diperlukan kreativitas dalam pembelajaran seperti adanya outdoor learning. Dampak positif dari pembelajaran outdoor adalah meningkatnya motivasi belajar siswa dan pengembangan kreativitas dalam proses pembelajaran. Belajar di luar ruang kelas dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan mendalam kepada siswa, yang dapat membantu mereka lebih memahami dan mengingat informasi (Lundie et al., 2022). Selain itu, belajar diluar kelas dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengejar minat dan kegemaran mereka sendiri yang dapat membantu mereka mengembangkan jalur belajar yang unik (Langdon Warren, 2021).

Bermain dan belajar diluar ruangan juga memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan belajar didalam ruangan saja. Hal ini sesuai dengan pandangan terkait kelebihan pembelajaran outdoor, antara lain kemampuan memotivasi anak untuk belajar dalam suasana belajar yang menyenangkan, kemampuan bereksplorasi dan kegembiraan belajar dengan menggunakan bahan-bahan alami yang tersedia (Linda Rizka Amylia, 2014). Bermain juga merupakan sesuatu yang dibutuhkan dalam

pertumbuhan dan perkembangan anak terutama anak usia balita, usia dini, dan usia sekolah dasar untuk melatih perkembangan yang ada dalam diri anak (Prayitno et al., 2022).

Permainan outdoor yang dilakukan siswa sangat sedikit baik dari segi cara pelaksanaan maupun fasilitasnya, padahal permainan outdoor siswa tidak hanya sekedar permainan ayunan, perosotan, jungkat-jungkit melainkan bisa juga dilakukan dengan media sederhana. Games adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membantu atau memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar mudah dicerna oleh Peserta didik (Bolla, 2014).

Begitu juga dengan sistem pembelajaran siswa/i di SDN 07 Sungai Duren Kec. Lembak Kab. Muara Enim Sumatera Selatan. Berdasarkan hasil temuan penulis, siswa lebih banyak menghabiskan waktu didalam ruangan sehingga tidak dapat bergerak bebas atau berekspresi karena ruang yang terbatas sehingga menyebabkan siswa merasa bosan. Dampak dari permasalahan tersebut membuat sebagian besar siswa/i menjadi pasif dalam mengikuti permainan dan kegiatan pembelajaran, sehingga berdampak pula pada perkembangan karakternya dan terhambat. Selain itu, pelajaran bahasa Inggris ditiadakan di SDN 07 Sungai Duren. Dengan demikian, kami ingin memberikan kegiatan *English Fun learning* dengan berbasis *Indoor* dan *Outdoor* di SDN 07 Sungai Duren, Kecamatan Lembak, Kabupaten Muara Enim, Sumatera Selatan untuk memberikan dengan cara yang menyenangkan dan menantang mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan indoor dan outdoor yang sekaligus dapat pembentukan karakter seperti kepemimpinan, kejujuran, kerja sama, keberanian, dan lainnya.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 27 - 28 Juli 2023 di SDN 07 Sungai Duren Kec. Lembak Kab. Muara Enim. Peserta dalam kegiatan ini adalah siswa/i kelas VI yang berjumlah 15 orang. Adapun metode yang dipilih dalam kegiatan tersebut ialah (1) metode ceramah, memberikan instruksi langsung terhadap permainan yang akan dimainkan; (2) metode simulasi, peserta diberikan contoh terkait instruksi yang diberikan; dan (3) metode diskusi, memungkinkan peserta mengetahui nilai dan manfaat yang dapat diperoleh dari permainan yang telah dimainkan. Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Meliputi survei, stabilisasi dan identifikasi lokasi sasaran, serta komunikasi dengan mitra melalui kepala sekolah SDN 07 Sungai Duren.

2. Tahap Pelaksanaan

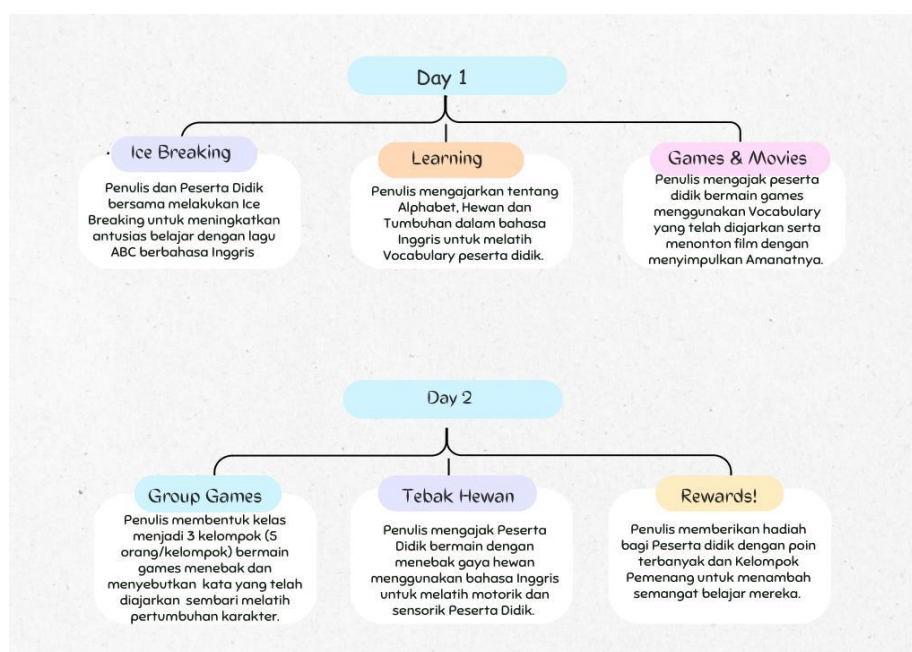
Kegiatan yang dilaksanakan selama 2 hari ini (27-28 Juli 2023) menargetkan peserta didik kelas VI dengan jumlah 15 orang. Tujuan diadakannya kegiatan ini adalah membantu pembentukan karakter Peserta didik dengan kegiatan-kegiatan fun, meningkatkan sensorik dan motorik peserta didik melalui kegiatan yang disediakan oleh penulis dengan basis bahasa Inggris selama mengajar di SDN 07 Sungai Duren. Kegiatan ini sendiri terbagi menjadi 2 kegiatan yang dilakukan selama 2 hari yaitu:

a. Hari pertama: pembentukan karakter kegiatan *Indoor*.

Kegiatan dimulai dengan *ice breaking* untuk meningkatkan antusias belajar Siswa/i dengan lagu ABC berbahasa Inggris, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan mengajar Alphabet, Hewan dan Tumbuhan dalam bahasa Inggris untuk meningkatkan pengetahuan *vocabulary* dari peserta, dan ditutup dengan kegiatan bermain *games* dan menonton film bersama yang setelahnya penulis akan mengajak peserta untuk bermain *games* terkait dengan *vocabulary* yang telah diajarkan dan juga menyimpulkan amanat film yang telah ditonton bersama dengan peserta

b. Hari kedua: pembentukan karakter melalui permainan *outdoor*.

Kegiatan hari kedua ialah berupa *games* kelompok dan individu. *Games* Kelompok bertujuan untuk melatih kekompakan peserta didik, lalu dilanjutkan dengan mengajak peserta bermain *games* individu berupa tebak hewan untuk melatih sensorik dan motorik peserta didik. Kemudian ditutup dengan pemberian hadiah kepada masing-masing pemenang baik *games* individu maupun kelompok serta *souvenir* untuk seluruh peserta sebagai apresiasi atas antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Rencana kegiatan Program Kerja Individu

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan melalui pembagian kuisioner kepada peserta yaitu siswa/i di SDN 07 Sungai Duren Kec. Lembak Kab. Muara Enim Sumatera selatan yang mengikuti kegiatan ini.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembentukan karakter anak usia Sekolah Dasar berbasis pembelajaran bahasa inggris melalui permainan *outdoor* dan *indoor* telah dilaksanakan pada tanggal 27 - 28 Juli 2023 di SDN 07 Sungai Duren Kec. Lembak Kab. Muara Enim Sumatera Selatan melalui berbagai kegiatan *Indoor* dan *Outdoor* yang menyenangkan dan edukatif.

1. Hasil pelaksanaan kegiatan indoor

Pada hari pertama, kami mengarahkan kegiatan *Indoor* kepada siswa/i kelas VI SDN 07 Sungai Duren. Sebelum permainan dimulai, kami melakukan pendekatan melalui kegiatan *icebreaking* menggunakan lagu ABC (*ABC Songs*) yang dinyanyikan bersama dengan peserta untuk memacu semangat belajar. Selanjutnya, kami memandu pembelajaran bahasa inggris vocabulary tentang hewan dan buah - buahan yang setelah itu dijadikan games tebak nama. Pembelajaran yang telah dilakukan harus diingat dan dicatat. Lalu kemudian, buku ditutup dan peserta harus menebak (*games guess vocabulary*), bagi peserta yang berhasil menjawabnya akan mendapat poin bintang dan hadiah. Kegiatan ini bertujuan agar peserta didik mengenali serta dapat menghafal bahasa inggris dari berbagai macam nama hewan dan buah. Setelah melakukan pembelajaran, kami mengajak peserta didik untuk bermain estafet *games* diiringi bernyanyi lagu ABC song untuk dinyanyikan bersama sambil mengoper dan ketika lagu berhenti, peserta yang memegang penghapus papan tulis akan diminta maju dan menjawab pertanyaan terkait dengan materi yang diberikan, tentunya yang berhasil akan mendapatkan poin bintang, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Estafet *Games* sambil menyanyikan lagu ABC

Kegiatan hari pertama ditutup dengan menyaksikan film dongeng berbahasa inggris yang disertai terjemahan dengan tujuan agar peserta didik dapat mendengar audio bahasa Inggris dan berani menebak pesan yang disampaikan dari film yang ditayangkan, peserta didik yang berani dan berhasil mengemukakan opini diberi poin berupa bintang dan hadiah.

Kegiatan ini dipilih agar peserta didik mampu menarik pesan intrik karakter dari film yang ditayangkan.

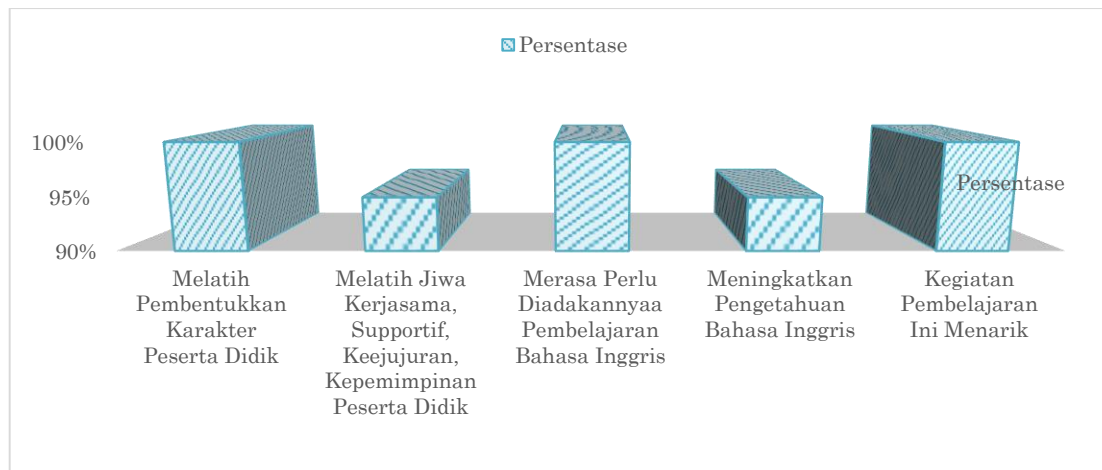
2. Hasil pelaksanaan kegiatan outdoor

Hari kedua, kami melakukan pelaksanaan permainan *outdoor* bagi peserta kelas VI SDN 07 yang dihari sebelumnya telah diberikan pembelajaran terkait dengan *vocabulary*. Kegiatan pada hari kedua berupa Games Kelompok (*Group Games*) yang terbagi menjadi 3 kelompok dengan masing-masing anggota berjumlah 5 peserta. Setiap kelompok memiliki satu ketua dengan sistematika penulis memberikan 5 nama hewan ataupun tumbuhan dalam bahasa indonesia dan setiap kelompok harus menebak penulisan dan penyebutan bahasa inggris dengan saling membantu antar anggota untuk kemudian dicatat oleh ketua kelompok. Nantinya, penulis akan bertanya secara random kepada anggota kelompok terkait dengan penulisan dan penyebutan dalam bahasa inggris tersebut. Untuk memacu semangat peserta didik, penulis juga memberikan hadiah pada kelompok yang berhasil menebak dengan benar. Tujuan dari games ini adalah pembentukan karakter berupa melatih kesabaran, kekompakan, kerjasama, mendisiplinkan anak agar bersikap jujur, ketepatan dalam bertindak, dan lain-lain.

Games kedua adalah tebak hewan (*Guess The Animal*) yang dilakukan dengan menebak gerakan dari anggota peserta kelompok yang telah diberi tahu nama hewan tertentu. Peserta yang berhasil menebak dalam bahasa indonesia maupun bahasa inggris mendapat poin bintang. Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan melatih kemampuan motorik dan sensorik pada Peserta untuk dapat menebak dan mengingat jawaban. Di akhir kegiatan, kami memberikan hadiah kepada seluruh peserta didik karena tingginya antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran. Penulis juga memberikan hadiah khusus kepada peserta dengan poin terbanyak dan pemenang games kelompok sebagai penambah semangat belajar peserta didik kelas VI di SDN 07 Sungai Duren.

3. Evaluasi

Pembentukan karakter melalui pembelajaran bahasa inggris melalui kegiatan *Indoor* dan *Outdoor* telah dilakukan dan sesuai dengan tujuan kegiatan yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi dari kegiatan yaitu siswa/i kelas VI SDN 07 Sungai Duren Kec. Lembak Kab. Muara Enim Sumatera selatan dari kuisisioner yang telah diberikan terkait dengan kegiatan. Berikut hasil evaluasi kegiatan, seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Hasil Evaluasi

Berdasarkan gambar 3 menunjukkan bahwa peserta siswa/i kelas VI SDN Sungai Duren yaitu (1) peserta didik setuju bahwa kegiatan ini sangat membantu untuk melatih perkembangan karakter peserta didik dengan persentase sebesar 100%; (2) kegiatan dan pembelajaran yang dilakukan selama dua hari terbukti melatih jiwa kerjasama, kejujuran dan kepemimpinan peserta didik dibuktikan dengan persentase kuisioner yang mencapai 95%; (3) peserta merasa pembelajaran bahasa inggris ini perlu diadakan dengan persentase sebesar 100%; (4) 95% peserta juga setuju bahwa kegiatan ini meningkatkan pengetahuan bahasa inggris; dan (5) Keseluruhan peserta didik merasa kegiatan pembelajaran ini sangat menarik.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan disambut dengan antusias dan baik oleh Pihak Sekolah dan Juga Peserta didik serta memberi gambaran dan arahan kepada guru bahwa pembelajaran bahasa Inggris dan penanaman karakter siswa dapat melalui permainan-permainan *outdoor* maupun *Indoor* sederhana yang bersifat edukatif sembari memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar. Adapun saran untuk kegiatan pengabdian selanjutnya dan pihak sekolah yaitu perlunya pelatihan untuk guru-guru dalam skala lebih besar di SDN 07 Sungai Duren Kec. Lembak Kab. Muara Enim sehingga pengetahuan guru terkait pembelajaran bahas Inggris, penanaman karakter, dan permainan edukatif *Indoor* maupun *Outdoor* lebih meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Indo Global Mandiri yang telah memberikan kesempatan kami untuk melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada tahun 2023 memberi kesempatan untuk terlaksananya kegiatan Kuliah Kerja Nyata ini dan kepada pihak SDN 07 Sungai Duren yang telah mengizinkan untuk melaksanakan kegiatan

DAFTAR RUJUKAN

- Al Hosni, S. (2014). Speaking Difficulties Encountered by Young EFL Learners. *International Journal on Studies in English Language and Literature (IJSELL)*, 2(6), 22–30. www.arcjournals.org
- Bolla, M. R. (2014). Use of media as an instructional tool in English Language Teaching (ELT) at undergraduate level. *International Journal of English and Literature*, 5(6), 141–143.
- Ely Haldi Diana Slamet. (2022). English Virus Environment: Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Games dan Songs. *Jurnal Pustaka Mitra*, 2(2), 113–120.
- Langdon Warren, L. (2021). The Importance of Teacher Leadership Skills in the Classroom. *Education Journal*, 10(1), 8.
- Linda Rizca Amylia. (2014). Pengaruh Outdoor Learning Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok A di TK Tunas Harapan Menongo Sukodadi. *PAUD Teratai*, 3(3), 1–10.
- Lundie, D., Ali, W., Ashton, M., Billingsley, S., Heydari, H., Iqbal, K., McDowell, K., & Thompson, M. (2022). A practitioner action research approach to learning outside the classroom in religious education: developing a dialogical model through reflection by teachers and faith field visitors. *British Journal of Religious Education*, 44(2), 138–148.
- Marzuki dan Lysa Hapsari. (2022). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Kegiatan Kepramukaan di MAN 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 142–156.
- Noorman Haryadi, R. (2020). Pengaruh Kebiasaan Membaca Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris SMA Negeri 99 Jakarta. *Jurnal Manajemen Bisnis Dan Keuangan*, 1(2), 14–30. <https://doi.org/10.51805/jmbk.v1i2.15>
- Prayitno, H. J., Rahmawati, F. N., Intani, K. I. N., & Pradana, F. G. (2022). Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 1–9.
- Alam, P., Melalui Pendidikan, S., Luar Untuk Kanak-Kanak, A., & Rendah, S. (2018). Environmental Education through Outdoor Education for Primary School Children. *International Journal of the Malay World and Civilisation*, 6, 27–34.
- Murdiono, A. S., Saputra, Y. M., Safari, I., & Penulis, K. (2022). *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI) ~ 168 Is licensed under a Creative Commons Attributions-Share Artike 4.0 International License Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*. 1(2), 168–178.
- Kemal, I. (2022). Meningkatkan Pendidikan Proses Belajar Mengajar Anak-Anak Di Kelurahan Nelayan Indah Kecamatan Labuhan. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 634–640.
- Pembelajaran Tematik Berbasis Outdoor Learning Di Rizki Siddiq Nugraha, D. S., & Hamdu, G. (2017). Indonesian Journal of Primary Education. Dalam *Indonesian Journal of Primary Education* (Vol. 1, Nomor 1) *Prince_ChangesInOutdoor*. (t.t.), 11-16
- Made Susini, & Evirius Ndruru. (2021). Strategi Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris. *Linguistic Community Service Journal*, 1(2), 37–48.
- Yulis Setyawati. (2022). Penggunaan Media Audio Visual DalamMenganalisaKeefektifan Belajar dan Kemampuan Mendengar Bahasa Inggris mahasiswa Keperawatan. *Nusantara Hasana Journal*, 2(6), 62–69.