

**MEMANFAATKAN *STORYTELLING* DAN *GAMES*
DALAM PENGAJARAN BAHASA INGGRIS
UNTUK ANAK USIA DINI**

**Disajikan dalam seminar dan lokakarya English for Young Learners II
yang diselenggarakan UPT Balai Bahasa UPI
pada tanggal 28 April 2007**

Ika Lestari Damayanti, S.Pd., M.A.

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG**

MEMANFAATKAN *STORYTELLING* DAN *GAMES* DALAM PENGAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA DINI

Pendahuluan

Makalah ini akan memaparkan aspek-aspek yang berkenaan dengan pengajaran bahasa Inggris terhadap anak usia dini. Mengingat bahasa Inggris merupakan bahasa asing di Indonesia—dalam arti akses terhadap bahasa Inggris lebih banyak didapatkan di dalam kelas dan tidak dari lingkungan sekitar, maka guru perlu mengondisikan suasana pembelajaran yang bermakna bagi anak dengan menghadirkan konteks yang sesuai dengan aspek bahasa yang akan diajarkan. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan *storytelling* (sepagaimana yang sudah dipaparkan dan dipraktekkan pada seminar dan lokakarya EYL I oleh UPT Balai Bahasa UPI pada bulan Februari 2007 lalu) dan *games*. Kali ini saya akan berbagi pengetahuan dan pengalaman mengajarkan bahasa Inggris untuk anak usia dini dengan menggabungkan *storytelling* dan *games*.

Membuat Rencana Pengajaran dan Pembelajaran (*Lesson Plan*)

Merencanakan langkah-langkah yang akan kita lakukan di dalam kelas penting sekali untuk dilakukan. Dengan melakukannya kita bisa melaksanakan pengajaran dan pembelajaran secara sistematis dalam mencapai tujuan. Selain itu, kita juga memiliki catatan mengenai apa yang telah kita lakukan dan dapat mereviunya dengan melihat apa yang telah dan/atau belum berhasil dicapai. Keuntungan lainnya adalah kita dapat memberikan *routine* (kebiasaan) pada anak-anak sehingga lambat laun konteks penggunaan bahasa yang komunikatif dapat terjadi.

Format penulisan *lesson plan* ini bisa dibuat dengan berbagai cara namun ada beberapa hal yang perlu diketahui dan sebaiknya muncul dalam sebuah *lesson plan*. Berikut ini adalah cara penulisan *lesson plan* yang diadaptasikan dari Ellis dan Brewster (1991).

Pertama, satu pertemuan perlu dibagi ke dalam tiga tahapan: Kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Yang termasuk dalam **kegiatan awal** adalah (1) membangun hubungan baik dengan anak-anak dengan cara melakukan obrolan ringan dan informal. Misalnya menanyakan akhir pekan mereka atau kegiatan sekolah yang telah mereka lakukan. Ungkapan yang dapat dipakai untuk menanyakan hal tersebut:

“How are you children?”	“I’m fine/good/great/...”
“How was your weekend?”	“My weekend was great/fantastic/...”
“Did you enjoy/like the activity yesterday?”	“I did.”

(2) Reviu pelajaran yang telah lalu dengan menanyakan:

“what did we do last lesson?” “What did you learn yesterday?”

Pada tahap ini, sebaiknya respons dari anak-anak diterima dengan baik meskipun mereka menyampaikannya dalam bahasa Indonesia. Hal ini

merupakan salah satu indikator bahwa mereka memahami pertanyaan yang disampaikan dalam bahasa Inggris. Namun, untuk memberikan pajaran bahasa Inggris yang lebih banyak pada siswa, usahakan untuk selalu merespons balik tanggapan dari anak-anak tersebut misalnya dengan mengulang jawaban mereka dalam bahasa Inggris.

(3) Jelaskan pula secara singkat tujuan pembelajaran dan informasikan pula kegiatan yang akan dilakukan dalam rangka mencapai tujuan tersebut.

Kegiatan inti. Dalam kegiatan inti ada beberapa teknik yang dapat dilakukan, salah satunya adalah dengan konsep 3P (*Presentation, Practice, Production*).

(1) *presentation* memaparkan aspek bahasa yang akan diajarkan.

Storytelling atau membacakan cerita pada anak-anak dapat dijadikan kegiatan untuk mengenalkan aspek bahasa yang baru. (lihat kembali makalah *storytelling* pada seminar dan workshop EYL I untuk mendapatkan teknik-teknik *storytelling*).

(2) *Practice* memberikan kesempatan pada anak-anak untuk melatih dan mencoba menggunakan aspek bahasa yang baru dipelajari dengan pengawasan dan dukungan dari guru.

(3) *Production* kesempatan bagi anak-anak untuk menggunakan aspek bahasa yang baru saja dipelajari dengan spontan. Hal ini bisa dilakukan melalui *games, interview, role-play* dan lain-lain di bawah pengawasan guru.

Kegiatan akhir. (1) Mereviu apa yang telah dilakukan dengan menanyakan: “what have we done today?” kesempatan ini dapat digunakan anak-anak untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari dan partisipasi apa yang telah mereka lakukan. (2) Selain itu, jika perlu, informasikan pada anak-anak pelajaran yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya. Informasikan pula persiapan yang perlu dilakukan untuk melaksanakan pembelajaran berikutnya.

Penggunaan Games dalam pengajaran Bahasa Inggris

Menurut Shelagh Rixon (1991), ahli *EYL* dari University of Warwick, Inggris, anak-anak dapat belajar dengan lebih efektif melalui kegiatan yang menyenangkan, salah satunya adalah melalui *games*. Namun perlu diingat, sebagaimana yang dikatakan John Dewey, seorang ahli perkembangan anak, bahwa bersenang-senang tidaklah cukup. Dalam kegiatan yang menyenangkan tersebut perlu disisipkan pula kegiatan yang dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya.

Banyak *games* yang bisa digunakan dalam mengajarkan bahasa Inggris, di antaranya *games* yang biasa dilakukan oleh anak-anak Inggris dalam bermain atau bahkan mengadaptasikan permainan anak-anak Indonesia.

Contoh-contoh Games sebagai tindak lanjut storytelling

1. Action Game

Anak-anak menirukan gerakan yang disebutkan dalam cerita. Misalnya untuk cerita *The Very Hungry Caterpillar* (lihat lampiran untuk teks lengkap dan saksikan dalam seminar bentuk fisik bukunya) karangan Eric Carle (bisa di-download dari website pribadi Eric Carle), kita bisa mereviu kembali siklus metamorfosis kupu-kupu dengan melakukan hal berikut ini:

- Telur: suruh anak-anak memegang lutut mereka dan jongkok serta melingkarkan tubuh mereka seakan-akan mereka adalah telur.
- Ulat: bergerak-geraklah dan menggeliut seperti ulat.
- Kepompong: merangkak menuju *sleeping bag* (atau kalau tidak ada bisa diganti dengan sarung) dilengkapi dengan berbagai macam kain berwarna-warni.
- Kupu-kupu: anak-anak muncul dari dalam sarung tersebut dengan mengibas-ngibaskan kain-kain berwarna-warni tersebut seakan-akan mereka adalah kupu-kupu yang baru saja menetas dari kepompong.

2. What's missing?

Permainan ini dapat digunakan untuk menghapuskan kosakata yang baru saja dipelajari/disebutkan dalam cerita namun tidak dengan 'menghapal tradisional'. Caranya adalah dengan menggunakan gambar yang ditempelkan pada papan tulis. Jumlah gambarnya bisa disesuaikan dengan jumlah siswa tapi sebaiknya batasi sampai dengan 10 gambar. Mintalah anak-anak untuk melihat gambar-gambar tersebut dan berusaha mengingatnya kemudian minta mereka menutup mata sementara itu ambillah beberapa gambar di papan. Kemudian minta mereka untuk membuka mata kembali dan menyebutkan apa yang hilang. Tanyakan "What's missing?" pada salah satu anak kemudian ajukan pertanyaan lanjutan dengan "Is he or she right?"

Apabila jumlah siswa dalam kelas banyak maka mereka bisa dibagi dalam dua kelompok dan lakukan prosedur seperti di atas secara bergantian oleh tim-tim tersebut. Setiap kali seorang anak dari sebuah tim menjawab dengan benar maka tim tersebut mendapat poin.

3. Simon says

Gambar-gambar yang tadi dibuat untuk permainan di atas (2) bisa dipakai pula untuk permainan ini. Caranya:

"Simon says show me a plum!"

"Simon says put the plum down"

"Simon says put the oranges in the basket"

4. Hide and Seek

Seorang anak diminta untuk meninggalkan kelas sementara yang lainnya menyembunyikan sebuah barang. Kemudian anak tersebut diminta kembali dan menerka di mana barang tersebut disembunyikan. Contoh: "Is it under the table?" Kegiatan ini bisa digunakan untuk melatih penggunaan *preposition* dan kata benda (noun).

5. Miming

Seorang anak dapat memperagakan seekor binatang, pekerjaan, atau apa saja yang dia pilih, teman-teman lain harus menerka apa yang sedang mereka peragakan tersebut. Contoh:

“Is it?” “Are you a?”

6. bingo

siapkan gambar dan gantungkan pada papan. Kemudian siapkan *grid* (tabel berisi 9 kotak/3X3). Mintalah anak-anak untuk memilih beberapa gambar yang digantung pada papan tadi dalam kotak yang sudah disiapkan tadi. Satu kotak satu gambar berbeda. Setelah siap, tunjuk salah satu gambar di papan secara acak dan katakanlah “This is a....”. mintalah anak-anak untuk melihat tabel mereka dan jika mereka memiliki gambar tersebut maka mereka harus mengatakan “I’ve got a...” kemudian menutup kotak tersebut dengan kertas/dadu/dll. Anak yang berhasil menutup seluruh kotaknya adalah pemenang permainan Bingo ini.

7. whisper race

Anak-anak dibagi ke dalam beberapa tim. Salah satu anak dari setiap tim diberi daftar kata-kata yang harus mereka hapalkan kemudian *whisper* (berbisik) pada teman di belakangnya kata-kata tersebut. Kemudian anak berikutnya harus melakukan hal yang sama sampai pada anak terakhir dalam tim. Kemudian anak yang terakhir tadi harus melihat daftar aslinya dan membandingkan apa saja yang hilang atau berubah.

8. market game

Seorang anak memulai permainan ini dengan mengatakan “I went to market and bought a pie.” Anak berikutnya harus melanjutkan dengan menambahkan satu benda lagi pada kalimat tersebut. “I went to market and bought a pie and chocolate cake.” Lakukan hal serupa untuk anak berikutnya.

Kesimpulan

Kegiatan yang menyenangkan melalui *games* merupakan keniscayaan dalam pengajaran bahasa Inggris untuk anak, namun perlu diperhatikan jangan sampai kita terjebak dalam kondisi “*yang penting anak senang dan rame*”. Selalu perhatikan proses pembelajaran dan pemerolehan bahasa yang bisa dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan tersebut, salah satunya dengan cara membuat *lesson plan* yang direncanakan secara matang dengan memperhatikan latar belakang dan kondisi siswa.

Daftar Pustaka

- Ellis, G. & J. Brewster. 1991. *The Storytelling Handbook for Primary Teachers*. Middlesex: Penguin.
- Rixon, S. 1991. “The Role of Fun and Games Activities in Teaching Young Learners” in C. Brumfit, J. Moon, and R. Tounge (eds). *Teaching English to Children*. London: CollinsELT.
- Lewis, G. & G. Bedson. 1999. *Games for Children*. Oxford: Oxford University Press.