

# SATUAN ACARA PERKULIAHAN

## (SAP Nomor 5)

Mata Kuliah	: Bahasa Inggris
Kode Mata Kuliah	: GD 100
Pokok Bahasan	: Teaching through Games and Stories
Subpokok Bahasan	:
	1. Teaching Games
	2. Teaching Stories
Jumlah Pertemuan	: 1 × 50 menit (1 pertemuan)

### A. Tujuan Pembelajaran Umum

Setelah mempelajari pokok bahasan ini, mahasiswa mampu memahami pentingnya menciptakan suasana pembelajaran yang ringan, santai dan menarik dengan katalisator permainan dan nyanyian dengan penitikberatan rambu-rambu yang harus dipahami guru ketika memilih 2 hal ini.

### B. Tujuan Pembelajaran Khusus

Mahasiswa dapat:

1. menjelaskan fungsi *games*, *song* dan *stories* sebagai pemecah kebosanan (*breaking the ice*) dalam pembelajaran;
2. merancang permainan dan nyanyian yang relevan dengan materi ajar;
3. menjelaskan dan menerapkan rambu-rambu yang harus dipatuhi guru ketika akan menerapkan permainan dan nyanyian untuk menyelingi pembelajaran;
4. menjelaskan proses kontekstualisasi dan konkretisasi kosakata melalui nyanyian dan permainan.
5. Memahami hakekat cerita dan prinsip memilih cerita yang sesuai dengan karakteristik anak;
6. Melatihkan 4 kemampuan berbahasa melalui cerita.

### C. Materi

#### STORIES

## **Alasan Menggunakan Cerita**

Bahwa anak menyukai cerita bukanlah satu-satunya alasan mengapa guru perlu menggunakan teknik bercerita dalam mengajarkan bahasa Inggris di kelas. Berikut beberapa alasan lain yang dikemukakan oleh beberapa ahli bahasa seperti Brewster, Rixon, Halliwell, Pedersen, Stockdale dll):

- a. Cerita, terutama yang bermuatan tradisional adalah teks yang otentik. Cerita tidak ditulis sengaja untuk penggunaan bahasa, melainkan memang ditulis secara asli untuk menggambarkan satu situasi secara alamiah. Jadi, dengan memberikan cerita, guru memberi kesempatan pada anak untuk benar-benar menggunakan bahasa yang sebenarnya.
- b. Ketika cerita dibacakan atau diperdengarkan, anak menyimak dengan tujuan, misal, mereka ingin mengetahui apa yang terjadi pada siapa. Dengan kata lain, siswa mendengarkan cerita karena mereka memang menginginkannya, bukan karena dipaksa. Perbedaan ini sangatlah signifikan, karena 'ingin' menunjukkan motivasi. Dan motivasi sangatlah berharga dalam konteks pembelajaran.
- c. Cerita menjadi wadah yang baik untuk memfasilitasi 4 kemampuan berbahasa (menyimak, membaca, menulis dan berbicara) agar terlatih dengan baik. Ketika guru membacakan cerita tersebut untuk pertama kali, siswa terlibat dalam aktivitas **menyimak**. Ketika guru bertanya tentang isi cerita atau siswa meminta klarifikasi, maka siswa terlibat dalam aktivitas menyimak dan **berbicara** sekaligus. Kemudian, ketika guru meminta anak membacakan ulang isi cerita, aktivitas **membaca** memegang peranan penting disini. Kemudian, untuk aktivitas follow-upnya, siswa diminta menulis sebagian isi cerita atau dialog antar pelakunya, siswa terlibat dalam aktivitas **menulis**. Semua aktivitas ini memperlancar kemampuan berbahasa siswa, dan mereka akan melakukannya dengan sungguh-sungguh karena mereka terlibat dengan dan memperhatikan penuh isi cerita, bukan pada bentuk-bentuk gramatika atau pola-pola kalimatnya. Jarang sekali ada bahan ajar yang bisa mengeksplorasi kemampuan berbahasa selengkap cerita.

## Cerita yang Digunakan

Tidak semua cerita dapat dipakai untuk mengajarkan bahasa asing. Rixon (1991) menyatakan ketidaksetujuannya saat para guru menyebutkan bahwa cerita Cinderella tidak cocok bagi pembelajaran anak-anak. Para guru menyatakan bahwa siswanya terlihat bosan dan pasif saat dibacakan cerita tersebut, namun saat diselidiki ternyata ditemukan bahwa cerita Cinderella sudah sangat sering didengar oleh mereka dengan alur cerita yang berbeda-beda.

Oleh karena itu sangatlah tepat apabila cerita yang akan dibacakan kepada siswa haruslah memenuhi kriteria sebagai berikut.

- a. Cerita harus menarik bagi siswa dan guru. Jelas sekali cerita tersebut harus mampu menarik perhatian siswa, namun juga yang penting diperhatikan, guru pun menyenangi cerita tersebut agar ia dapat secara efektif menyampaikan cerita yang ia senangi.
- b. Cerita harus mudah dimengerti. Cerita tersebut harus tepat dengan usia dan tingkat bahasa yang dipelajari. Menceritakan mitos Yunani sebagai bahan pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa Indonesia hanya akan membuat bingung dan frustrasi saja. Alasannya, karena cerita mitos Yunani banyak sekali hubungan dan cerita yang hanya dapat dipahami oleh orang dewasa, disamping banyak memuat kisah percintaan antara Dewa dan Dewi. Hal ini mengakibatkan cerita tersebut menjadi sulit dicerna oleh siswa.
- c. Cerita dapat diaplikasikan dalam berbagai aktivitas yang berguna, seperti *game*, drama, surat, dll. Hal ini penting karena tujuan menggunakan cerita dalam kelas adalah agar siswa dapat mempraktekan bahasa dalam komunikasi nyata. Menggunakan cerita untuk pengajaran bahasa asing akan tidak efektif jika aktivitas bahasa berakhir saat guru menyelesaikan cerita tersebut.
- d. Cerita tidak begitu panjang. Cerita yang sangat pendek, masih sedikit dapat digunakan dalam kelas. Tapi, cerita panjang dapat membuat masalah karena anak-anak memiliki waktu perhatian yang terbatas. Masih mungkin apabila guru membaginya ke dalam beberapa bagian, seperti bagian awal, tengah dan akhir.

- e. Cerita harus tepat secara kultur. Guru dapat membuat adaptasi jika beberapa bagian cerita sulit dimengerti karena adanya perbedaan kultur antara pemelajar dengan cerita. Contohnya adalah cerita *The Enormous Turnip* dapat diubah menjadi *The Enormous Carrot*, karena pemelajar Indonesia lebih mengenal *carrot* ketimbang *turnip*.
- f. Cerita harus memiliki alur yang jelas dan menarik. Pada bagian awal, karakter tokoh harus diperkenalkan; pada bagian tengah, konflik atau cerita asli berkembang; dan pada bagian akhir, karakter yang baik biasanya mendapat *reward* (kemenangan), sedangkan karakter jahat mendapatkan *punishment* (hukuman). Alur cerita ini sangat menolong siswa untuk menebak, alur cerita selanjutnya, dan menjadi penting untuk memahami cerita tersebut.
- g. Cerita tersebut memiliki pengulangan yang alamiah untuk mendorong siswa berpartisipasi. Penting untuk diingat bahwa bagi banyak siswa satu ungkapan yang disampaikan akan mudah terlupakan. Jadi, segala sesuatu harus jelas dan diulang, agar siswa ingat.

### **Cara Menyampaikan**

Ada dua cara menyampaikan cerita yaitu dengan menceritakannya (*telling*) dan dengan membacanya (*reading*). Wright (1993) menyebutkan beberapa keuntungan membacakan dan menyampaikan cerita kepada anak.

Keuntungan membacakan cerita kepada anak:

- Membantu guru mengutarakan bahasa secara percaya diri.
- Dapat memperlihatkan gambar.
- Dapat mengajak siswa untuk membaca buku cerita yang telah dibaca guru.
- Dapat mengajak siswa bahwa buku merupakan sumber kesenangan.

Keuntungan menyampaikan cerita kepada anak:

- Dapat membantu anak memahami cerita dengan pengulangan dan kata kunci, mimik dan akting, gambar di papan tulis.
- Mampu melihat respon semua anak saat bercerita sehingga adaptasi perlu dibuat.

- Membiarkan siswa memiliki pengalaman akan keajaiban mendengarkan cerita yang disampaikan orang lain.

### **Saat membaca Cerita**

Saat membacakan cerita kepada anak-anak, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan:

1. Guru harus membaca secara perlahan dibandingkan jika ia membaca sendiri.
2. Guru harus sering-sering menanyakan kepada siswanya apakah mereka mengerti jalan ceritanya dan untuk mempertahankan situasi agar tetap kondusif. Juga, sesekali berhenti untuk memberikan kesempatan siswa menebak jalan cerita berikutnya.
3. Guru harus memperlihatkan gambar yang ada dalam buku dan menghubungkannya dengan cerita. Siswa dapat menebak dari gambar arti kata yang diutarakan.

### **Saat Bercerita**

Menceritakan cerita (*telling a story*) bukanlah “membacakan cerita tanpa melihat buku”, artinya guru tidak menghafal cerita dan menyampaikan secara sederhana kepada siswa, melainkan guru harus mengetahui cerita tersebut secara baik sehingga saat ia menceritakannya kepada siswa, cerita tersebut terlihat hidup, nyata dan seakan dapat dilihat dan dibayangkan oleh siswa. Jika hal ini terjadi, maka si pendengar seakan-akan terlibat masuk ke dalam cerita tersebut.

Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan saat melakukan *story telling*.

1. Guru harus banyak melakukan gerak tubuh (*gesture*), intonasi, demonstrasi, aksi dan berbagai ekspresi untuk menyebutkan arti apa yang sedang ia katakan.
2. Guru bebas menambah kata atau mengubah frase dan kalimat bila dianggap akan mengakibatkan munculnya kesan menarik bagi siswa. Guru pun bebas menanyakan pertanyaan untuk menjaga perhatian siswa dan mencegah dari salah paham.

3. Guru dapat menggunakan alat bantu visual seperti wayang, boneka atau gambar untuk memperkenalkan para tokoh, terlebih bila dijumpai banyak tokoh.
4. Lebih baik guru tidak memegang buku atau mempersiapkan catatan saat ia melakukan *story-telling*.

## **GAMES**

*Games* atau permainan adalah salah satu cara untuk mempermudah siswa menangkap dan menggunakan ekspresi-ekspresi bahasa Inggris. Selain itu, *game* merupakan teknik untuk menarik perhatian anak, selain sebagai cara untuk menghilangkan kejenuhan. Singkatnya, *game* digunakan sebagai teknik belajar sambil bermain.

### **Pentingnya Penggunaan *Game***

Menggunakan permainan (*game*) dalam mengajarkan bahasa Inggris kepada anak-anak akan menciptakan suasana menyenangkan. Anak-anak akan sangat senang dalam melakukannya. Terciptanya suasana menyenangkan inilah yang menjadi alasan utama mengapa *game* menjadi sangat penting dalam pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (*English as Foreign language/EFL*). Dengan *game*, anak-anak akan bereksperimen, menemukan sesuatu (*discover*) dan berinteraksi dengan lingkungannya. Bahkan lebih lanjut, *game* akan mendorong dan membantu anak-anak untuk memahami dunia—dimana guru bahasa berupaya mendorong pengalaman anak-anak dalam menggunakan bahasa asing.

*Game* akan menambah variasi pembelajaran dan meningkatkan motivasi anak-anak dalam menggunakan bahasa target. Perlu diingat, untuk pembelajar pemula (*young learners*) berusia empat hingga dua belas tahun, belajar bahasa tidak akan secara serta merta memunculkan motivasi mempelajari bahasa Inggris, justru *game*-lah yang akan menstimulus motivasi tersebut. *Game* akan membuat belajar bahasa asing menjadi bermanfaat. *Game* akan membuat bahasa Inggris semakin “hidup” dan menjadi alasan utama anak-anak untuk berupaya “aktif berbicara”.

Dalam pembelajaran di kelas, terdapat aturan-aturan yang menuntun aktivitas siswa dengan adanya elemen-elemen strategi—anak-anak harus mampu menggunakan bahasa dan keahlian lainnya secara berhasil. *Game* dapat berfungsi sebagai ajang kompetitif, selain itu anak-anak dapat menggunakan keahlian bahasanya yang sesuai dengan *game* tersebut.

*Game* dalam pengajaran bahasa adalah tantangan yang sangat positif bagi anak-anak untuk membentuk daya analisa mereka. Aturan *game* harus dibuat dengan sangat jelas dan akurat, sehingga keahlian natural anak-anak dalam melakukan pengambilan keputusan dapat dioptimalkan. Kunci keberhasilan *game* dalam pengajaran bahasa adalah adanya aturan yang jelas dan tujuan akhir dari *game* ini dapat didetailkan secara terukur dan jelas, tanpa mengurangi komponen *game* itu sendiri yaitu harus menyenangkan.

### **Bagaimana Memilih *Game* yang Tepat?**

Ketika guru mengatakan “Nak, mari kita bermain!”, maka yang terpikir di benak siswa adalah murni akan bersenang-senang. Namun guru mutlak harus punya alasan lebih dari sekedar bersenang-senang ketika memutuskan untuk memakai *game* dalam pengajarannya. Guru harus mempertimbangkan *game* apa yang akan dipakai, kapan menggunakannya, bagaimana menghubungkan *game* tersebut dengan silabus pengajaran, buku teks, atau program pembelajaran itu sendiri, karena secara alamiah, *game* yang disesuaikan dengan tujuan pengajaran akan menguntungkan siswa dan guru; membantu memudahkan materi untuk diserap dan dipahami. (Khan, J.1996). Kunci suksesnya *game* digunakan dalam pembelajaran bahasa adalah **aturan main yang disampaikan pada siswa jelas, tujuan yang akan dicapai disampaikan pada siswa dengan jelas, game-nya menyenangkan.**

Berikut adalah beberapa pertimbangan yang patut dipikirkan guru saat memilih sebuah *game* untuk diterapkan di dalam kelas:

- Bahasa apa yang menjadi target *game*?
- Kemampuan berbahasa mana (*writing, listening, reading* ataukah *speaking*) yang menjadi tujuan *game*?

- Tipe *game* apakah yang akan kita pakai? (Auditori, visual atau yang lainnya)
- Apa tujuan kita memilih dan menggunakan *game* tersebut?
- Apakah *game* tersebut sekiranya akan cocok dengan siswa kita? Bisakah Kita membuatnya lebih kompleks atau lebih sederhana jika memungkinkan dan diperlukan? Banyak *game* yang perlu dimodifikasi saat digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- Seberapa banyak partisipasi dan aksi yang akan dihasilkan oleh *game* tersebut? Ingat, frekuensi aksi dan partisipasi siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran harus menjadi agenda utama guru.
- Apakah kita sendiri menyukai *game* ini?

#### **SARAN DAN PETUNJUK**

- Ketika memberikan instruksi pada pemula, bahasa ibu bisa lebih dominan digunakan agar semua petunjuk bisa dipahami dengan jelas oleh siswa. Praktek berbahasa Inggris lebih dalam bisa kita gali di tahapan selanjutnya.
- Cara terbaik menjelaskan *game* adalah dengan mempraktekkannya dibanding dengan menjelaskannya panjang lebar.
- Penting sekali untuk memperhatikan durasi waktu *game*. Lebih baik *game* jangan dilakukan terlalu lama. Anak lama kelamaan akan kehilangan minat. Lebih ideal jika guru menghentikan *game* tepat di puncak 'game'-nya.

Ada banyak *game* dalam pembelajaran bahasa Inggris, disesuaikan dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Apakah untuk menambah kosakata, membangun kalimat, dll. Berikut adalah beberapa contoh permainan yang dapat dipakai dalam pembelajaran untuk anak-anak.

#### **D. Buku Sumber**

Brown, H Douglas (2001). *Teaching by Principles. An Interactive Approach to Language Pedagogy-2nd ed.* Wesley Longman, Inc.:A Pearson Education Company

Pappas, CC, B. Kiefer, dan L.S. Levstik. 1995. *An Integrated Language Perspective in the Elementary school.* NewYork: Longman



Rubin, Dorothy. 1995. *Teaching Elementary Language Art an Integrated Approach*. Boston: Allyn and Bacon

Sinaga, Matias. 1997. *Teaching English to Children* dalam The Development of TEFL in Indonesia. Malang:IKIP Malang

Suryanto, Kasihani K.E. 1997. *Teaching English to Young Learners in Indonesia* dalam The Development of TEFL in Indonesia. Malang:IKIP Malang

### **E. Media**

Beberapa media yang digunakan dalam proses pembelajaran ini antara lain: over head projector (OHP), slide, dan modul cetak.

### **F. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah: ekspositori, diskusi, probing, demonstrasi, dan penugasan.

### **G. Evaluasi**

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung.
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi.
2. Hasil, melalui Tes Unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan ini.

### **H. Tugas**

Mahasiswa ditugaskan mengerjakan tugas berupa pekerjaan rumah secara individual maupun berkelompok.

### **I. Kegiatan Pembelajaran**

#### *Kegiatan Awal*

Dosen memberikan beberapa pengkondisian untuk menumbuhkembangkan kesadaran akan pentingnya belajar, memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar bahasa Inggris.

#### *Kegiatan Inti*

1. Mahasiswa diberi simulasi pendek tentang bagaimana mengajarkan materi dan menekankan 4 keterampilan berbahasa lewat proses cerita, permainan dan nyanyian;

2. Mahasiswa berdiskusi dengan dosen terkait dengan simulasi yang dilakukan untuk mematangkan fungsi nyanyian, cerita dan permainan dalam pembelajaran bahasa;
3. Mahasiswa mendiskusikan prinsip-prinsip pemilihan sebuah cerita yang sesuai dengan karakteristik pelajar;
4. Mahasiswa mendiskusikan rambu-rambu dalam mengajarkan materi yang diselingi nyanyian atau permainan;
5. Mahasiswa berdiskusi tentang kemungkinan upaya guru menyajikan bahan ajar dengan menggabungkan empat keterampilan berbahasa melalui cerita, permainan dan nyanyian;
6. Disajikan kepada mahasiswa beberapa konflik kognitif mengenai kendala yang mungkin muncul dalam mengajarkan cerita atau permainan dan nyanyian;
7. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul.
8. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif, dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah.
9. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas, dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya.
10. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik.

#### *Kegiatan Akhir*

1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal.
2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi/pendapat mahasiswa.
3. Dosen memberikan tugas untuk mengkreasikan bahan ajar dengan cerita, nyanyian atau permainan.

