

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS  
MELALUI “*ENGLISH COURSE*” DENGAN MEDIA APLIKASI “*OUR  
WORLD 1.0*” PADA PESERTA DIDIK KELAS 4 SEKOLAH DASAR  
NEGERI INDRO**

<sup>1</sup>Ribeh Najib Muhammad, <sup>2</sup>Andi Rahmad Rahim, <sup>3</sup>Sukaris, <sup>4</sup>Nur Fauziyah

<sup>1</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Gresik.

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Budidaya Perikanan, Universitas Muhammadiyah Gresik<sup>3</sup>

<sup>3</sup>Dosen Program Studi Manajemen, Universitas Muhammadiyah Gresik.

<sup>4</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Gresik

Email : [lppm@umg.ac.id](mailto:lppm@umg.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar bahasa Inggris melalui kegiatan *English Course* dengan media aplikasi *Our World 1.0* yang atraktif dan menyenangkan pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Indro. Untuk memenuhi tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan wawancara dan observasi sebagai metode pengambilan data. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *English Course* dengan media aplikasi *Our World 1.0* berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris.

**Kata Kunci : Motivasi belajar, bahasa Inggris, aplikasi Our World.**

**1. PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Belajar merupakan suatu tradisi yang mana dapat membantu pelajar berpikir secara teori dan bertindak dalam praktek. Disamping itu, sebagai pendukung dalam suksesnya belajar perlunya ada media pembantu agar mengarahkan kegiatan belajar lebih sistematis dan menarik. Menurut Fakhriyah, Wanabuliandari, & Ardianti (2016) penerapan media dapat menghasilkan keluaran terbaik terhadap belajar yang relevan secara maksimal. Keluaran inilah yang menjadi target utama guru dalam memberikan pelayanan yang terbaik bagi siswa sehingga materi yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa lebih mendalam. Namun, kreativitasan pengajaran adalah motor penggerak yang melengkapi adanya kegiatan belajar yang efektif dan efisien.

Hoffman view (2006) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan sebuah jantungnya pembelajaran di sekolah, yang mana memiliki peran aktif dalam menerapkan implementasi bahkan di era perkembangan yang pesat saat ini. Penjelasan tersebut menggambarkan bahwa adanya keahlian yang harus dimiliki oleh pengajar/guru untuk bisa menguasai ilmu iptek dalam menunjang kreatifitasan pembelajaran yang ia terapkan dikelas. Kreativitas memiliki makna yang luas, hal ini menunjukkan bahwa begitu pentingnya pengajar/guru untuk menjadi kreatif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, secara tidak langsung motivasi juga memainkan peran yang penting dalam keberhasilan belajar peserta didik. Bagi pendidik, mengetahui motivasi belajar dari peserta didik sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Bagi peserta didik, motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga peserta didik terdorong untuk belajar.

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang sekaligus menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh peserta didik di Indonesia mulai dari tingkat sekolah dasar (SD) hingga tingkat perguruan tinggi (PT). Namun faktanya, masih begitu banyak permasalahan dalam pembelajaran. Bahasa Inggris di Indonesia yang salah satunya adalah rendahnya tingkat motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Hal tersebut bisa terjadi dikarenakan banyak faktor, salah satunya adalah kurang menariknya media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Maka dari itu, dalam penelitian ini, peneliti ingin meneliti tentang peningkatan motivasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui *English Course* dengan media yang atraktif dan menyenangkan yakni menggunakan media aplikasi *Our World 1.0*. *Our World* merupakan seperangkat materi pembelajaran dari *National Geographic Learning* yang menghadirkan konten *National Geographic* yang sesuai bagi pelajar muda (*young learners*). Informasi yang menyenangkan dan menarik tentang dunia nyata, dengan gambar dan video yang memukau, memberi kesempatan untuk peserta didik belajar bahasa Inggris dengan nuansa yang berbeda.

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris melalui *English Course* dengan menggunakan media aplikasi *Our World 1.0* pada peserta didik kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Indro.

**C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah menjawab rumusan masalah yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris melalui *English Course* dengan menggunakan media aplikasi *Our World 1.0* pada peserta didik kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Indro.

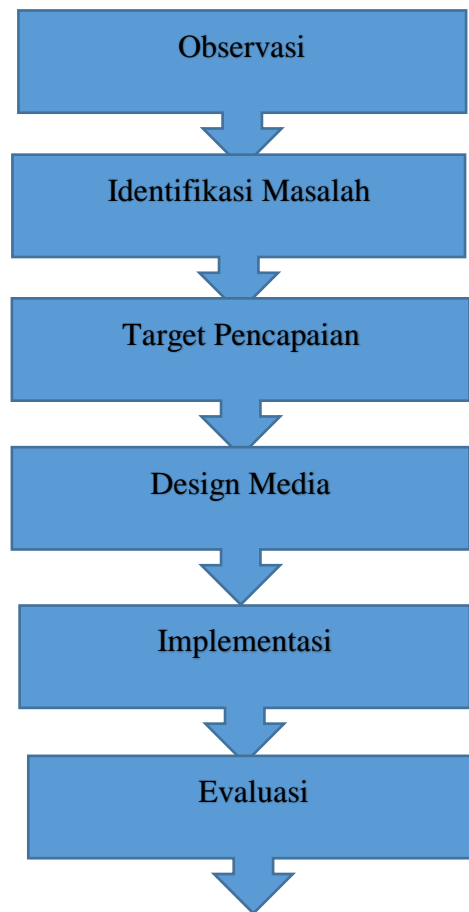
**D. Manfaat Kegiatan**

Beberapa manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris Dapat membantu guru untuk menggunakan media pembelajaran Bahasa Inggris
- 2) yang atraktif dan menyenangkan.

## 2. METODE PENELITIAN

### A. Perancangan Kegiatan



**Gambar 1.** Kerangka Kegiatan

### B. Observasi

Observasi dilakukan pada tanggal 7 Maret 2020 di kelas 4 SDN Indro. Aksi pertama yang dilakukan adalah observasi kelas. Di kelas, penulis hanya menjadi pengamat pasif yang hanya mengobservasi metode mengajar guru. Dari hasil observasi, peneliti bisa menarik kesimpulan bahwa metode yang digunakan guru masih menggunakan metode tradisional.

### C. Identifikasi Masalah

Selama proses observasi, penulis dapat menyimpulkan bahwa peserta didik kelas 4 di SDN Indro mengalami kesulitan dalam belajar Bahasa Inggris karena metode yang digunakan oleh guru menggunakan metode yang masih tradisional. Hal ini mempunyai pengaruh besar bagi peserta didik dalam pembelajaran mereka. Penulis mengidentifikasi masalah dengan melakukan wawancara kepada peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa mereka memiliki tingkat motivasi yang rendah dalam belajar Bahasa Inggris.

#### D. Target Pencapaian

Melalui *English Course* dengan menggunakan media aplikasi *Our World 1.0* pada peserta didik kelas 4 SDN Indro, diharapkan penulis bisa meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris.

#### E. Design Media

Sebelum pengimplementasian, terdapat beberapa hal yang harus disiapkan terlebih dahulu, antara lain:

- 1) Laptop
- 2) LCD projector
- 3) Screen Projector
- 4) Speaker
- 5) Microphone
- 6) Aplikasi *Our World 1.0*
- 7) Hadiah penghargaan bagi peserta didik yang aktif

#### F. Pengimplementasian

Dalam proses ini, penulis berperan sebagai pengamat aktif sekaligus menyampaikan pelajaran kepada peserta didik dalam kegiatan *English Course* menggunakan aplikasi *Our World 1.0* di Balai Kelurahan Indro. Dengan menggunakan aplikasi ini, peserta didik belajar Bahasa Inggris sembari menonton video, menirukan suara diiringi dengan gerakan, serta bernyanyi bersama. Disini penulis dibantu dengan beberapa rekan untuk mengamati langsung keaktifan siswa dalam kegiatan tersebut. Disetiap akhir pertemuan, peserta didik yang paling aktif mendapatkan hadiah penghargaan.



**Gambar 2.** Proses pembelajaran *English Course* menggunakan media *Our World 1.0*



**Gambar 3.** Pemberian hadiah kepada Peserta didik terbaik.

### **G. Evaluasi**

Berdasarkan hasil pengimplementasian pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan oleh peneliti, Peneliti menemukan beberapa kendala dalam kegiatan English Course ini yaitu:

1. Tempat Balai Kelurahan Indro yang terletak didekat jalan raya membuat sedikit terganggunya konsentrasi peserta didik dalam belajar.
2. Turunnya hujan terkadang juga menjadi penghambat bagi peserta didik untuk hadir dan mengikuti pembelajaran
3. Darurat *Corona Virus Disease* (COVID-19), Terancamnya Indonesia oleh wabah corona menjadi subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 di SDN Indro.

## H. Pelaksanaan

### 1. Waktu dan Tempat

Kegiatan dilakukan pada:

Hari : Jumat

Pukul : 19.00 - 20.30

Tanggal : 14 Februari 2020 - 13 Maret 2020

Tempat : Balai Kelurahan Indro Kecamatan Kebomas Gresik

### 2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi kelas untuk mengetahui secara langsung metode mengajar dalam kelas serta wawancara terhadap peserta didik untuk mengetahui tingkat motivasi subjek dalam belajar Bahasa Inggris.

#### a. Definisi Operasional Variabel

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 1986:75) **2.4.2 English Course**

*English Course* merupakan salah satu bentuk proses pemberian bantuan kepada individu atau sekumpulan individu dalam menghindari atau mengatasi kesulitan-kesulitan dalam mempelajari Bahasa Inggris.

#### b. Media Aplikasi *Our World 1.0*

Media Aplikasi *Our World 1.0* adalah sebuah media pembelajaran berupa aplikasi yang berisi seperangkat materi pembelajaran dari *National Geographic Learning* yang menghadirkan konten *National Geographic* yang sesuai bagi pelajar muda (*young learners*).

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Berdasarkan pelaksanaan *English Course* yang telah dilaksanakan dengan bantuan aplikasi *Our World 1.0*, dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat motivasi peserta didik naik drastis dibandingkan sebelum implementasi *English Course*. Peserta didik menjadi aktif dan gembira selama proses pembelajaran. Penulis juga melakukan wawancara dengan peserta didik setelah implementasi *English Course* tentang apa yang mereka rasakan selama berlangsungnya *English Course*. Para peserta didik menjawab bahwa mereka menjadi senang dan tertarik untuk belajar Bahasa Inggris serta menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan karena mereka menyukai media yang digunakan oleh penulis.

**B. Pembahasan**

Media dapat mempengaruhi perubahan cognitive, behavior, dan attitude siswa. Nieveen (2010) menyatakan bahwa suatu media dikatakan efektif apabila penggunaan media tersebut dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Sehingga, media aplikasi *Our World 1.0* yang digunakan dalam *English Course* dapat dikatakan sebagai media yang efektif untuk peserta didik. Meningkatnya motivasi peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris juga berhasil dicapai. Dalam berlangsungnya kegiatan *English Course* ini, tidak ada hambatan yang cukup berarti namun tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat beberapa hambatan kecil seperti hujan dan wabah COVID-19 yang menyebabkan beberapa peserta didik tidak dapat hadir mengikuti kegiatan *English Course*.

**4. KESIMPULAN**

Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan dalam upaya untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Salah satu cara adalah belajar Bahasa Inggris melalui *English Course* dengan menggunakan media aplikasi *Our World 1.0* pada peserta didik kelas 4 SDN Indro. Media yang digunakan

dalam kegiatan *English Course* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris. Peserta didik nampak lebih bersemangat dan senang mengikuti kegiatan *English Course* karena media yang digunakan atraktif dan menyenangkan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Fakhriyah, F., Wanabuliandari, S., & Ardianti, S. D. 2016. *Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Di Sdn 5 Bae, Kudus*. Jurnal Pengabdian.
- Genesisd. 2017. 10 ESL Vocabulary Games to Get Your Students Seriously Engaged. *Fluentu English Educator* [log.www.fluentu.com/english/educator/blog/esl/tefl/ell/vocabulary-games/](http://log.www.fluentu.com/english/educator/blog/esl/tefl/ell/vocabulary-games/). Retrieved on 18th February.
- Gillian Brown and George Yule. 1983. *Teaching the Spoken Language : An Approach Based on the Analysis of Conversational English*. Australia: Cambridge University Press.
- Marta, Nyikos, & May Fan. 2007. *A review of vocabulary learning strategies: Language learner strategies: Thirty years of research and practice*. Oxford University Press