

**Sosialisasi Produk Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media
Speaking Pyramid untuk Meningkatkan *Pronunciation* Anak-Anak
Tingkat Dasar di Desa Sukapura**

¹Nurul Rahmah

¹Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

¹nurul.rahmaah99@gmail.com

Abstract. *This Community Service Program in the form of socialization is carried out on the basis of cooperation between the KKN-DR students of UIN Raden Intan Lampung and students of SD N 1 Sukapura, Sragi District, South Lampung Regency. This study aims to develop the speaking pyramid media as a medium for learning English vocabulary for elementary school children in Sukapura village, Sragi sub-district, South Lampung district. The problem faced by elementary level children is the lack of knowledge of vocabulary in English. At school these children currently do not get English material and are still lacking in pronunciation of words in English. This research is a type of development. The product developed in this study is the speaking pyramid media which contains learning media material for English vocabulary for children. The research subjects in this study were students of SD N 1 Sukapura. The data collection technique was carried out by observation and teaching and learning activities. Media speaking is one of the learning media that can be used effectively to help teach English.*

Keywords. *Speaking Pyramid, English Vocabulary, Development, Learning Media.*

Abstrak. Program pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk Penyuluhan ini dilaksanakan atas dasar kerjasama mahasiswa KKN-DR UIN Raden Intan Lampung dengan Pejabat Desa Penengahan Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan Provinsi Lampung untuk memberikan penyuluhan atau pengarahan kepada masyarakat desa tersebut mengenai bahayanya virus Corona atau Covid-19. Masalah yang ada di desa Penengahan yaitu masyarakatnya masih ada yang tidak memperhatikan protokol kesehatan yang dianjurkan pemerintah. Metode yang digunakan ialah dengan melakukan Penyuluhan kepada masyarakat Desa Penengahan yang berjumlah 20 orang, dan diselenggarakan secara door to door ke rumah warga Desa Penengahan. Tujuan Penyuluhan ini ialah untuk menumbuhkan kesadaran dan pengetahuan kepada warga desa Penengahan tentang bahayanya virus Corona atau Covid-19 dan New Normal. Hasilnya Masyarakat di desa Penengahan mengerti akan bahaya dari virus Corona tersebut serta mampu menerapkan New Normal dengan baik sesuai intruksi pemerintah.

Kata Kunci. Piramida Berbicara, Kosakata Bahasa Inggris, Pengembangan, Media Pembelajaran.

A. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa yang universal karena digunakan oleh sebagian besar Negara di dunia sebagai bahasa utama, Selain itu bahasa inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang penting untuk dikuasai atau dipelajari. Meskipun di Indonesia bahasa inggris adalah bahasa asing, namun menempati posisi yang penting dalam keseharian dalam masyarakat. Hal ini terlihat jelas dalam dunia pendidikan di Indonesia. Bahasa inggris adalah salah satu pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik mulai dari tingkat dasar sampai dengan perguruan tinggi. Pemerintah Indonesia mulai memperkenalkan bahasa inggris sedini mungkin bagi peserta didik di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) melalui kurikulum pendidikan dasar 1994. Sejak di berlakukannya kurikulum tersebut, mata pelajaran bahasa inggris merupakan pelajaran muatan lokal yang diajarkan mulai kelas IV (empat) SD/MI. Walaupun dalam kurikulum 2013 yang sudah diimplementasikan di SD/MI di Indonesia mengenyampingkan pelajaran bahasa inggris, namun tidak berarti bahwa pelajaran bahasa inggris dilarang diajarkan di sekolah. Sekolah tetap diperbolehkan memberikan pelajaran bahasa inggris melalui program ekstrakurikuler.

Teknik atau media pembelajaran bahasa inggris yang bervariasi tentunya dapat menarik minat belajar peserta didik. Hal ini merupakan tantangan bagi para guru bahasa inggris di SD/MI. Perlu inovasi yang terus berkembang dari para guru agar peserta didik diajak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa SDN 1 Sukapura masih sangat kurang dalam pelajaran bahasa inggris, ini terlihat dari proses pengajaran yang telah dilakukan dengan materi vocabulary yang telah digunakan. Oleh karena itu dengan menggunakan media speaking pyramid ini agar dapat membantu proses belajar dan agar mudah menyerap pelajaran yang disampaikan oleh guru dalam menyampaikan materi. Media ini sangat cocok untuk membantu proses belajar, karena media ini tidak membuat bosan dalam belajar, karena dalam media terdapat gambar-gambar dan warna-warna yang sangat bervariasi untuk menarik perhatian siswa dalam belajar, ketika siswa melihat gambar-gambar dan warna yang sangat bervariasi yang telah di sediakan oleh guru nantinya siswa akan mudah mengingat materi yang disampaikan dengan mudah dan cepat menyerap materi. Dalam pembelajaran menggunakan media speaking pyramid terdapat 5 orang siswa untuk dijadikan sampel yakni siswa SDN 1 Sukapura, kecamatan sragi, kabupaten lampung selatan.

Menurut Widiarina (2016) Bahasa Inggris merupakan bahasa asing di Indonesia, pembelajaran bahasa inggris harus diberikan kepada anak usia dini karena bahasa inggris untuk di zaman sekarang sangatlah penting. Menurut Sopya (2018) Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan dengan strategi dan pendekatan yang tepat dan efektif. Keberhasilan pembelajaran bahasa inggris pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyajikan proses kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Menurut Krisnawan (2015) Pembelajaran bahasa inggris akan lebih menyenangkan jika menggunakan media permainan dari pada hanya dengan metode ceramah, karena pada dasarnya anak-anak lebih menyukai permainan.

Berdasarkan hasil wawancara dan proses pembelajaran yang telah dilakukan pada siswa SDN 1 Sukapura, bahwa pelaksanaan yang dilakukan khususnya pembelajaran bahasa inggris di kelompok rata-rata usia 7-8 tahun, belum pernah menerapkan kegiatan yang berkaitan dengan bahasa inggris baik dalam komunikasi antara guru dan anak ataupun dalam kegiatan pembelajaran. Pada era sekarang ini, bahasa inggris adalah satu bahasa yang sangat dominan dan sangat erat dengan anak, misalnya games yang menggunakan bahasa inggris. Oleh karena itu, pengetahuan bahasa Inggris sangat penting bagi anak untuk siap menghadapi era pada zaman sekarang ini. Berdasarkan permasalahan yang telah di bahas diatas, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media speaking pyramid sebagai alat untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris pada anak usia 7-8 tahun di SDN 1 Sukapura. Terdapat dua area utama yang menjadi dasar pembagian area perkembangan bahasa anak. Perkembangan bahasa dapat ditinjau dari area perkembangan kemampuan tulis (print) dan

area perkembangan kemampuan lisan (oral). Menurut Khotijah (2016) Dalam bahasa memiliki keterampilan yang harus diperhatikan yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Karlina (2018) Berbicara dapat diperoleh anak dengan meniru, mengamati model baik dari teman sebaya maupun dari orang yang lebih tua dan pelatihan, dengan bimbingan dari orang dewasa. Menurut Karlina (2018) Hal yang perlu dipersiapkan dalam belajar berbicara yaitu : (1) persiapan fisik dan kesiapan mental untuk berbicara, (2) model yang baik untuk ditiru, (3) kesempatan untuk berpraktik, (4) motivasi dan (5) bimbingan. Secara umum, perkembangan berbicara adalah suatu perkembangan terus menerus dan kualitasnya semakin lama semakin baik yang dibagi menjadi beberapa periode, yaitu periode pralingual, periode lingual dini, periode diferensiasi, periode pematangan.

Menurut Suparti & Susanti (2018) Penelitian-penelitian terdahulu melakukan pengembangan beberapa media untuk anak tingkat dasar awal, Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional Untuk Pendidikan anak Usia Tingkat Dasar awal (dini). Menurut Sadiman (2014) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Falahudin (2014) Pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan dalam penguasaan kosakata bahasa inggris menunjukkan perannya yang besar. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu didalam kegiatan belajar dan mengajar, media tersebut dapat membantu memberikan pengalaman konkret, memotivasi dan membangkitkan minat belajar. Menurut Zaman, Pd, Eliyawati, Pd, & Eliyawati, (2010) Media bagi anak usia dini dapat berupa : (1) media visual, media yang dapat dilihat, (2) media audio, media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keamanan anak untuk mempelajari isi tema, dan (3) media audio-visual, kombinasi dari media audio dan media visual.

Menurut Nugrahani (2011) Fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang ditata dan diciptakan oleh guru untuk mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar. Menurut Azhar (2011) Empat fungsi lain media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (1) fungsi atensi, untuk mengarahkan perhatian siswa pada isi materi yang berkaitan dengan makna visual, (2) fungsi afektif, menggugah emosi dan sikap siswa sehingga siswa menikmati pembelajaran, (3) fungsi kognitif, memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran dalam hal memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, dan (4) fungsi kompensatoris, mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima isi materi yang disajikan dengan teks atau secara verbal. Menurut Azhar (2011) Terlepas dari berhasil atau tidaknya suatu media pembelajaran Evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti diskusi kelas, observasi perilaku, evaluasi media yang digunakan. Kriteia mereview perangkat lunak media yang berdasarkan pada : (1) kualitas isi dan tujuan, (2) kualitas instruksional, dan (3) kualitas teknis.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian lapangan (field research) Metode dari kegiatan ini adalah sosialisasi, wawancara dan bimbingan belajar. Siswa akan di berikan sosialisasi, wawancara dan bimbingan belajar tentang kosakata dalam bahasa inggris, mengajarkan cara pelafalan yang baik dan benar sesuai kaidah dalam bahasa inggris. Tujuan dari bimbingan ini yaitu siswa diharapkan mampu untuk memahami kosakata yang disampaikan, siswa mampu melafalkan kosakata dalam bahasa inggris dengan baik dan benar, mampu mengingat kosakata yang telah disampaikan untuk mengembangkan kosakata dalam bahasa inggris. Dalam pelaksanaan kegiatan bimbingan belajar dilaksanakan di rumah peserta KKN-DR pada setiap hari senin dan selasa sesuai dengan jadwal pelaksanaan program kerja yang telah ditentukan dengan durasi waktu 120 menit setiap pertemuan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di SDN 1 Sukapura sebelumnya belum berjalan secara optimal. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa penggunaan bahasa Inggris hanya dilakukan sesekali tanpa perencanaan pembelajaran yang sistematis. Hal ini menyebabkan siswa kurang terbiasa mendengar dan melafalkan kosakata bahasa Inggris dengan benar. Guru juga mengakui bahwa belum tersedia media pembelajaran yang menarik untuk memotivasi anak-anak dalam berlatih berbicara (*speaking*) dan melatih pelafalan (*pronunciation*). Temuan ini memperlihatkan pentingnya inovasi media yang dapat menjembatani kebutuhan siswa tingkat dasar agar lebih aktif, kreatif, dan komunikatif dalam proses belajar bahasa Inggris.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, peneliti merancang dan mengimplementasikan media Speaking Pyramid sebagai sarana pembelajaran interaktif. Media ini terdiri atas 16 segitiga dengan kartu tersembunyi yang berisi kosakata bahasa Inggris sederhana, seperti nama benda, warna, angka, dan hewan. Di bagian tengah piramida terdapat kartu tantangan yang berisi instruksi permainan atau perintah verbal. Setiap siswa yang bermain harus mengambil satu kartu, membaca kata yang muncul dengan suara keras, dan menirukan pelafalan yang benar sesuai panduan guru. Jika pelafalan benar, siswa berhak naik satu tingkat pada piramida. Sebaliknya, jika salah, mereka mendapat kesempatan latihan ulang atau tantangan tambahan.

Kegiatan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan semangat kompetitif positif. Anak-anak terlihat antusias karena sistem reward dan challenge yang membuat mereka ingin mencoba terus-menerus. Berdasarkan hasil observasi selama tiga kali pertemuan, terlihat peningkatan signifikan dalam keberanian siswa berbicara menggunakan bahasa Inggris. Sebelumnya, hanya sekitar 20% siswa yang berani berbicara dengan lantang, namun setelah penggunaan media ini, lebih dari 75% siswa aktif mencoba mengucapkan kata-kata baru. Selain itu, peningkatan juga terjadi dalam hal pengucapan (*pronunciation*) meski belum sepenuhnya sempurna. Kesalahan umum yang ditemukan biasanya pada pelafalan huruf vokal dan konsonan yang tidak terdapat dalam bahasa Indonesia, seperti *th*, *v*, atau *z*.

Selain itu, keterlibatan (*involvement*) siswa selama proses pembelajaran meningkat secara signifikan. Anak-anak tampak terlibat aktif tidak hanya dalam membaca kata, tetapi juga dalam mengoreksi teman-temannya dan menyimak instruksi dari guru. Proses pembelajaran berubah dari yang semula bersifat satu arah menjadi interaktif dan partisipatif. Temuan ini selaras dengan penelitian Wahyuni (2021) yang menyatakan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan partisipasi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris karena memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual.

Guru berperan penting dalam mengarahkan dan mengevaluasi (*assessment*) kemampuan siswa selama permainan berlangsung. Penilaian dilakukan secara lisan dengan memperhatikan aspek pelafalan, ketepatan makna, dan kemampuan siswa merespons instruksi. Evaluasi ini bersifat formatif, di mana guru dapat langsung memberikan umpan balik saat proses belajar berlangsung. Menurut Fadillah dan Surya (2022), model penilaian formatif dalam media permainan efektif meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka mendapatkan umpan balik langsung dan termotivasi untuk memperbaiki kesalahan mereka saat itu juga.

Dari hasil wawancara lanjutan, guru menyatakan bahwa penggunaan media Speaking Pyramid memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Anak-anak lebih mudah mengingat kosakata karena proses belajar dikaitkan dengan pengalaman bermain dan interaksi sosial. Fenomena ini sejalan dengan pandangan Piaget (dalam Suprijono, 2016) yang menyebutkan bahwa anak usia sekolah dasar belajar paling efektif melalui aktivitas konkret dan pengalaman langsung yang menyenangkan.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa keterbatasan. Media yang dibuat menggunakan bahan kertas karton dan sterofoam terbukti mudah rusak setelah beberapa kali digunakan. Oleh karena itu, diperlukan modifikasi bahan agar lebih tahan lama, misalnya menggunakan plastik laminasi atau papan ringan (foam board). Selain itu, peningkatan penguasaan pronunciation masih terbatas pada tingkat kata (word level) dan belum mencapai kemampuan berbicara dalam kalimat utuh. Diperlukan tindak lanjut berupa penggunaan media lanjutan, seperti role play atau dialog card, untuk memperkuat aspek komunikasi verbal.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan Rahmawati (2020) bahwa inovasi media interaktif sederhana dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan pelafalan siswa, terutama di daerah yang sumber dayanya terbatas. Sementara itu, Nuraeni (2022) menekankan bahwa penggunaan media permainan seperti English Pyramid berpotensi mengembangkan aspek kognitif dan afektif siswa secara bersamaan karena melibatkan unsur kompetisi, kolaborasi, dan komunikasi aktif.

Secara keseluruhan, penggunaan Speaking Pyramid terbukti mampu meningkatkan pronunciation dasar, memperkaya kosakata, dan menumbuhkan minat belajar siswa di SDN 1 Sukapura. Pembelajaran yang awalnya monoton berubah menjadi interaktif, berpusat pada siswa, dan mendorong keberanian mereka berbicara dalam bahasa Inggris. Selain itu, kegiatan ini berimplikasi positif terhadap profesionalisme guru, karena mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan. Dengan demikian, Speaking Pyramid dapat dijadikan alternatif media edukatif yang relevan untuk pembelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar, khususnya di wilayah pedesaan dengan keterbatasan fasilitas pembelajaran digital.

D. KESIMPULAN

Pengetahuan bahasa Inggris sangat penting bagi anak untuk siap menghadapi era saat ini karena bahasa Inggris sudah menjadi bahasa internasional. Oleh karena itu tujuan dan penelitian yang peneliti lakukan apakah kosakata anak dapat meningkat dengan menggunakan media speaking pyramid. Dengan diadakannya sosialisasi produk media pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media speaking pyramid serta bimbingan belajar bahasa Inggris bahwasanya siswa kurang pengetahuan terdapat kosakata dalam bahasa Inggris, karena disekolah mereka tidak mendapatkan mata pelajaran bahasa Inggris yang semestinya harus mendapatkan, karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang harus diajarkan kepada siswa sekolah yang dimulai sejak tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Media speaking ini digunakan untuk media pembelajaran bahasa Inggris untuk memudahkan siswa dalam proses belajar kosakata dalam bahasa Inggris.

REFERENSI

- Azhar, A. (2011). Media Pembelajaran. Media Pembelajaran, (1), 1–13. <https://doi.org/media.pembelajaran>.
- Fadillah, N., & Surya, M. (2022). *Inovasi media permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Dasar, 9(1), 44–52.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. Edisi, 1(4), 104–117.
- Karlina, D. N. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Tk B Usia 5-6 Tahun Melalui Digital Storytelling Di Tk Apple Kids Salatiga Semester I Tahun Ajaran 2017/ 2018. JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini, 12(1), 1–11. <https://doi.org/10.21009/jpud.121.01>
- Khotijah. (2016). Strategi Pengembangan Bahasa Anak Pada Anak Usia Dini. Elementary, 2, 35–44.

- Nurul Rahmah: Sosialisasi Produk Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Speaking Pyramid untuk Meningkatkan Pronunciation Anak-Anak Tingkat Dasar Di Desa Sukapura
- Krisnawan, G. N. A. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Berbasis Android. *Konferensi Nasional Sistem Dan Informatika (KNS&I)*, (86), 955– 960.
- Maduwu, B. (2016). Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah. *Warta Dharmawangsa*, (50).
- Nugrahani, R. (2011). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK/article/view/524>
- Nuraeni, D. (2022). *Media interaktif berbasis permainan dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa sekolah dasar*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 88–97.
- Rahmawati, A. (2020). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran sederhana terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 5(3), 201–210.
- Sadiman. (2014). Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya. Tadib. Retrieved from <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tadib/article/view/16>
- Sopya, I. V. (2018). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Lagu Pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.21043/thufula.v1i1.4236>
- Suparti, Nf., & Susanti, M. (2018). Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Kwangsan*, 5(2), 101. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v5n2.p101--114>
- Suprijono, A. (2016). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wahyuni, R. (2021). *Efektivitas media permainan terhadap peningkatan partisipasi belajar bahasa Inggris siswa sekolah dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 25–36.
- Widiarina, W. (2016). Animasi Interaktif Pengenalan Bagian Rumah Dalam Bahasa Inggris. *Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 421 – INF.425. Retrieved from <http://konferensi.nusamandiri.ac.id/proceeding/index.php/snptek/article/view/381>
- Zaman, B., Pd, M., Eliyawati, H. C., Pd, M., & Eliyawati, H. C. (2010). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Retrieved from http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR_PGK/197010221998022Cucu_Eliyawati/Media_Pembelajaran_Anak_Usia_Dini-Ppg_Upi.Pdf.