

# Analisis Kecemasan Berbicara Bahasa Inggris pada Peserta Didik Kelas 7 di SMPN 3 Bantul

Lula Muchlisa<sup>1</sup>, Hassika Laila<sup>2</sup>, & Soviyah, S.Pd., M.Hum<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Ahmad Dahlan, <sup>2</sup>Universitas Ahmad Dahlan, <sup>3</sup>Universitas Ahmad Dahlan

---

## Key Words:

*Speaking Anxiety, Anxiety*

---



---

**Abstrak:** Penelitian ini memiliki maksud untuk menginvestigasi level kecemasan berbicara Bahasa Inggris pada peserta didik kelas 7 di SMPN 3 Bantul. Menggunakan metode penelitian dengan pendekatan Deskriptif Kuantitatif yang mengumpulkan data secara kuantitatif sederhana, data dikumpulkan menggunakan pernyataan kuesioner melalui platform Google Form. Berdasarkan hasil dari penelitian ini, didapatkan sebanyak 14 peserta didik (48%) sangat cemas, 10 peserta didik (39%) cemas, dan 8 peserta didik (13%) setengah cemas jika diminta berbicara dalam Bahasa Inggris di depan kelas. Kesimpulannya adalah peserta didik kelas 7 F SMPN 3 Bantul merasakan kecemasan yang perlu dikurangi karena akan berpengaruh pada kegiatan pembelajaran di kelas.

---

**How to Cite:** Muchlisa, Lula, Hassika Laila. Soviyah. (2022). Analisis Kecemasan Berbicara Bahasa Inggris pada Peserta Didik Kelas 7 di SMPN 3 Bantul. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

---

## PENDAHULUAN

Mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris, yang merupakan bahasa yang paling banyak digunakan di dunia, adalah prioritas utama di antara banyak bahasa lain yang saat ini dipelajari siswa. Satu-satunya hal yang dapat menjadi sebuah halangan besar siswa belajar bahasa Inggris adalah kecemasan. Kecemasan bahasa adalah masalah yang sangat umum yang mempengaruhi kegiatan kerja yang berfokus pada siswa. Kecemasan Bahasa, konstruksi psikologis yang kompleks, berfungsi sebagai variabel yang efektif dalam pembelajaran bahasa. Artinya, apakah belajar bahasa berhasil atau tidak, kecemasan sendiri bisa diakibatkan oleh berapa hal salah satunya adalah logat yang digunakan, kosa kata yang di miliki, susunan kalimat yang salah.

Kecemasan berbicara seringkali diartikan sebagai perasaan takut, gugup dan cemas ketika hendak berinteraksi dengan orang lain (Febriani 2019). Kecemasan berbicara merupakan subtype spesifik dari kecemasan berbasis komunikasi dimana individu mengalami hilangnya rasa percaya diri saat melakukan sebuah aktivitas secara langsung di khalayak ramai. Berdasarkan penjelasan diatas, kecemasan berbicara adalah suatu pola yang menyebabkan seseorang tidak mampu untuk membawa dirinya dalam berkomunikasi kepada orang lain sehingga menyebabkan gugup yang berlebihan. Kecemasan muncul sebagai respons situasi tertentu dan ancaman yang dirasakan. Bahkan lebih buruk lagi, mereka mungkin mengalami lebih banyak kegagalan, yang pada gilirannya meningkatkan kecemasan mereka.

Sejumlah besar media baik cetak maupun bentuk software telah di berikan dalam menambah suasana belajar agar terciptanya kelas yang dapat disukai oleh para siswa. Hal ini dilakukan guna memacu setiap anak untuk mampu menunjukkan kelebihan diri dan mampu mengurangi rasa tidak percaya diri yang ada pada dirinya, namun, hal tersebut masih kerrang efektif guna menghindari ketakutan, kecemasan dan rasa tidak percaya diri pada diri anak tersebut. Masih banyak dari mereka yang lebih memilih untuk mengurung diri dan tidak menunjukkan sesuatu yang mereka kuasai khususnya dalam hal berbicara. Kecemasan sendiri

merupakan suatu masalah yang bisa saja teras di diabaikan karena dapat membunuh rasa percaya diri anak dan dapat memunculkan sifat introvert. Namun kecemasan itu sendiri dapat diatasi dengan motivasi siswa dan peran guru dalam membuat pelajaran situasi yang tidak begitu tegang sehingga siswa dapat mengekspresikan diri dalam berbicara bahasa Inggris. (Najihah 2021).

Namun kecemasan itu sendiri dapat diatasi dengan motivasi dan peran siswa serta guru dalam membuat situasi pelajaran yang tidak begitu menegangkan agar siswa dapat mengekspresikan diri mereka dalam berbicara bahasa Inggris (Basri.N.D). Dalam berbicara Bahasa Inggris, siswa mencoba berkomunikasi dalam kemampuan mereka yang terbatas. Mereka juga takut dievaluasi dan diberikan arahan untuk menjadi lebih baik secara oleh guru dan teman sebaya yang mengungkapkan kekurangan mereka. Selain itu, dalam beberapa kasus, siswa sering menertawakan rekan – rekan bahkan sampai mengejek bahasa yang mereka gunakan, saat melakukan kesalahan, sehingga mereka lebih suka diam daripada mempraktikkan Bahasa Inggris mereka sehingga mereka memilih untuk menghindari mengunjuk diri didepan kelas. Kecemasan ini biasanya terjadi dikarenakan para siswa masih kurang dalam mempelajari kosa kata Bahasa Inggris dan terkadang mereka merasa bahwa apa yang akan mereka sampaikan dan bicarakan didepan kelas tidak bisa dimengerti atau menggunakan kata yang salah, sehingga pikiran-pikiran tersebut yang menyebabkan mereka merasa cemas yang sangat mengganggu performa Bahasa mereka. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tingkat dan seberapa banyak kecemasan dalam berbicara Bahasa Inggris pada siswa kelas 7 F SMPN 3 Bantul.

## **METODE**

### **1. Metode Penelitian**

Penelitian ini disusun menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Peneliti dapat mengkarakterisasi situasi yang ada mengenai tingkat kecemasan berbicara dan penyebab yang mendasarinya seperti yang dialami oleh siswa kelas tujuh di SMPN 3 Bantul dengan menggunakan analisis deskriptif dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menawarkan data yang sistematis mengenai suatu fenomena. Metodologi penelitian kuantitatif mempertahankan asumsi paradigma empiris. Penelitian itu sendiri tidak tergantung pada peneliti melainkan, data digunakan untuk mengukur secara objektif realitas. Dengan metode ini maka data yang diperoleh peneliti berupa angka, yang selanjutnya akan disajikan dalam bentuk deskriptif untuk menjelaskan hasil dari angka yang didapat.

### **2. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VII F semester satu di SMPN 3 Bantul. Jumlah total keseluruhan dari populasi itu adalah 32 peserta didik dalam satu kelas. Penelitian ini dilakukan selama satu bulan dari tanggal 12 Agustus – 14 September 2022. Sedangkan untuk sampel dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VII semester satu di SMPN 3 Bantul. Sampel adalah bagian dari populasi sasaran yang telah digeneralisasikan untuk penelitian selanjutnya. Siswa kelas VII semester I di SMPN 3 Bantul dijadikan sampel penelitian. Pengambilan sampel secara sengaja digunakan peneliti untuk memilih sampel penelitian dari 32 siswa kelas VII F yang terdiri dari 16 laki-laki dan 16 perempuan.

Penelitian ini menggunakan peralatan yang tersedia di sekolah saat pelaksanaan penelitian dan menggunakan Google Formulir untuk menyusun pertanyaan kuesioner. Kelas ini dipilih oleh peneliti setelah pra-observasi untuk menilai keadaan siswa di sana sehingga diputuskan untuk pengambilan data. Peneliti menemukan bahwa siswa bergelut dengan belajar bahasa Inggris di kelas dan menunjukkan tanda-tanda kecemasan, seperti tetap diam ketika diminta untuk berbicara dalam bahasa Inggris, tidak mampu mengungkapkan apa

yang mereka ketahui, berusaha untuk menghindari berbicara di depan kelas dan menunjukkan kekurangan. menarik dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Sampel Kode

1	Akaa
2	AEPK
3	ARK
4	AZA
5	ACPG
6	CAF
7	DRIP
8	DCL
9	FAS
10	FAR
11	GRS
12	HNN
13	HAU
14	LNA
15	MN
16	MAP
17	MS
18	OSN
19	RAEP
20	RAP
21	RAD
22	RAR
23	RAPY
24	RCN
25	RR
26	SKW
27	SSAN
28	TNR
29	YAPW
30	YWA
31	ZASP
32	ZDA

### 3. Prosedur Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan alat-alat berikut untuk mendapatkan informasi tentang kecemasan siswa untuk berbicara dalam bahasa Inggris.

#### a. Kuesioner

Kuesioner adalah serangkaian pertanyaan yang penulis gunakan untuk berkomunikasi secara langsung dengan atau mengajukan pertanyaan kepada siswa. Kuesioner adalah seperangkat pertanyaan atau serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mengumpulkan informasi dari responden tentang topik tertentu.

Kuesioner adalah metode pengumpulan data di mana responden diberikan daftar pertanyaan untuk dijawab. Berdasarkan alasan tersebut di atas, peneliti memberikan kuesioner kepada siswa untuk mengetahui tingkat kecemasan mereka. Kuesioner

FLCAS dibuat oleh Horwitz dalam (Abu-Rabia et al., 2014) dan hasil tes berbicara siswa digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.

Alat yang paling terkenal untuk menilai kecemasan berbicara adalah FLCAS.

Tabel 2. Tabel Kuesioner FLCAS

Pernyataan	Nomor dalam pertanyaan	Total
Pernyataan positif	3, 4, 7, dan 8	4
Pernyataan negatif	1, 2, 5, 6, 9, dan 10	6

Peneliti menggunakan 10 pertanyaan lembar kuesioner melalui Google Formulir, yang terdiri dari dua jenis pernyataan—4 pernyataan positif dan 6 pernyataan negatif—untuk menilai tingkat kecemasan di antara para siswa. Nilai siswa dari 10 soal tersebut akan dijumlahkan, dan dari hasil tersebut dapat diketahui tingkat kecemasan siswa tersebut. Menurut Horwitz, ada lima tingkat kecemasan yang berbeda: Sangat santai (rentang skor: 33-65), Santai (rentang skor: 66-86), Cemas ringan (rentang skor: 87-107), Cemas (rentang skor: 108)–123), dan Sangat cemas (rentang skor: 124–165).

Komentar positif diberi skor pada skala 1 sampai 4, sedangkan pernyataan negatif diberi skor pada skala 1 sampai 4, seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Skoring Likert's

Pernyataan	Skoring			
	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Positif	1	2	3	4
Negatif	4	3	2	1

(Horwitz et al., 1986, p.35)

Skala ini digunakan untuk mengukur tingkat kecemasan di kalangan siswa kelas VII F SMPN 3 Bantul. Selain itu, data dihitung menggunakan SPSS, dengan skor berkisar antara 33 hingga 165. Tingkat kecemasan setiap siswa ditentukan oleh peneliti, dan kemudian dibagi menjadi lima kategori: "Sangat Santai", "Santai", "Sedikit Cemas", "Gelisah," dan "Sangat Cemas."

Tabel 4. Skala Level Kecemasan FLCAS

Tingkatan Angka	Level
124 – 165	Sangat cemas
108 – 123	Cemas
87 – 107	Setengah cemas
66 – 86	Tenang
33 – 65	Sangat Tenang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Peneliti menerapkan angket untuk mengetahui tingkat kecemasan siswa pada tanggal 19 September 2022. Seluruh siswa kelas VII F SMPN 3 Bantul yang mengisi angket yang diikutsertakan dalam penelitian. Kuesioner mendapat tanggapan dari 32 siswa. Siswa dapat memilih dari berbagai alternatif jawaban pada angket, termasuk sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Tabel 5 menunjukkan table hasil tersebut. Hasil evaluasi dan kategorisasi tingkat kecemasan siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. hasil skala kecemasan berbicara Bahasa Inggris kelas 7 F

Selisih	Level	Hasil (%)
124 – 165	Sangat Cemas	14 Peserta didik (48%)
108 – 123	Cemas	10 Peserta didik (39%)
87 – 107	Setengah Cemas	8 Peserta didik (13%)
66 – 86	Tenang	-
33 – 65	Sangat Tenang	-

Untuk mengetahui tingkat kecemasan siswa saat berbicara, penulis mengevaluasi dan mengkategorikan setiap siswa berdasarkan jawaban mereka terhadap angket FLCAS. Berdasarkan table di atas, penulis menemukan 14 siswa (48%) yang mengalami tingkat kecemasan sangat cemas dengan rentang skor 124-165 berdasarkan tabel hasil skala kecemasan kelas bahasa asing yang dapat ditampilkan pada lampiran. Selain itu, ada 10 siswa (39%) yang melaporkan merasa cemas, dengan kisaran 108-123, 8 siswa (13%) yang melaporkan merasa agak cemas, dengan kisaran 8-107, kemudian ada siswa yang melaporkan merasa santai dan sangat santai, dengan rentang 66-86 untuk santai dan 33-65 untuk sangat santai.

### Pembahasan

Bagian ini merupakan diskusi lanjutan untuk mencoba menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diangkat dari table hasil di atas. Dalam diskusi ini peneliti mendiskusikan temuan data untuk menarik kesimpulan tentang solusi pada masalah yang didapatkan sekaligus menarik kesimpulan tentang solusi pada pertanyaan penelitian yang akan dibahas di bagian diskusi berikut ini. Seperti sudah ditulis pada judul dan abstrak, penelitian ini mengkaji kecemasan berbicara Bahasa Inggris siswa saat belajar bahasa Inggris. Anak-anak SMPN 3 Bantul kelas VII F menjadi fokus dan sampel pada penelitian ini. Peneliti mengumpulkan data dengan membagikan formulir kuesioner melalui link Google Formulir yang disebar oleh guru pamong di Sekolah tersebut. Pertama, lembar kuesioner yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data disebar ke kelas yang menjadi fokus pengambilan data. Kuesioner atau angket yang berisikan pernyataan yang dimaksudkan untuk mengukur tingkat kecemasan siswa Kelas VII F di SMPN 3 Bantul menjadi lokasi pengambilan data secara langsung untuk kuesioner.

Peneliti membagikan angket kepada siswa kelas 7 F melalui guru pamong, yang kemudian peneliti memberikan instruksi cara mengisi kuesioner atau angket tersebut dengan

membaca jawaban secara sungguh-sungguh dan memperhatikan skala nilai untuk mengukur seberapa cemas peserta didik dalam menangani pelajaran Bahasa Inggris lebih tepatnya materi speaking yang mengharuskan peserta didik berbicara ataupun membaca teks Bahasa Inggris di depan kelas sebagai penilaian atau assesmen.

Sepuluh kalimat pernyataan kuesioner dibuat oleh peneliti, dan ada empat kemungkinan tanggapan: sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Setiap respon diberi nilai poin antara satu sampai 4. Pernyataan dalam pertanyaan terdiri dari bagian positif dan negatif, dan jawaban untuk pernyataan positif adalah Sangat tidak setuju poin 1, Sangat tidak setuju poin 2, Sangat setuju poin 3, dan Sangat setuju poin 4. Temuan data dari kuesioner tersebut akan dihitung ketika jawaban sudah diperoleh dari lembar angket untuk memberikan informasi tentang tingkat kecemasan di kalangan siswa kelas 7 F di SMPN 3 Bantul.

Secara khusus, skor antara 124 dan 165 diklasifikasikan sebagai "sangat cemas", skor antara 108 dan 123 diklasifikasikan sebagai "cemas", skor antara 87 dan 107 diklasifikasikan sebagai "sedikit cemas", skor antara 66 dan 86 adalah diklasifikasikan sebagai "santai", dan skor terendah antara 33 dan 65 diklasifikasikan sebagai "sangat santai". Hasil angket dikontrol menggunakan skala skor kecemasan yang mengidentifikasi tingkat kecemasan siswa. Hasil tingkat kecemasan siswa kemudian diberikan kepada peneliti untuk diolah datanya. Menurut Skala Kecemasan FLCAS, yang dimodifikasi Horwitz pada jurnal (Abu-Rabia et al., 2014), skor 124-165 menunjukkan bahwa murid mengalami tingkat kecemasan "Sangat Cemas". Peneliti juga menemukan bahwa 10 siswa (39%) memiliki rentang skor 108-123. Skor 87-107 berarti siswa mengalami tingkat "Sedikit Cemas" dan presentase (0%) yang mengalami tingkat "santai" dan "sangat santai" dengan rentang skor 66-86 dan 33-65. Menurut hasil table, bahwa tingkat kecemasan siswa yang dominan adalah terjadi pada "sangat cemas" dengan 14 responden, jadi kurang dari 50% dari siswa yang merasa sangat cemas tetapi tidak santai ketika berbicara dalam bahasa Inggris, tetapi datanya diikuti oleh "setengah cemas" dengan 8 responden yang berarti siswa juga memiliki perasaan cemas, gugup dan setengah khawatir membuat kesalahan saat berbicara bahasa Inggris. Skor tertinggi dalam tingkat kecemasan berbicara yang dihitung sebesar 134, untuk peserta 'RAD', dan kemudian skor terendah dalam tingkat kecemasan berbicara adalah 100, untuk peserta 'AZA'.

## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan analisis data, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa 14 peserta didik dengan presentase (atau 48%) menderita kecemasan tingkat tinggi, 10 Peserta didik dengan presentase (39%) anak-anak berada pada tingkat "Cemas", dan 8 peserta didik dengan presentase (48%) siswa diklasifikasikan sebagai "Sedikit Cemas". Menurut hasil presentase FLCAS didapatkan bahwa peserta didik kelas 7 F di SMPN 3 Bantul terbanyak mengalami kecemasan sangat tinggi pada pembelajaran Bahasa Inggris terutama pada materi speaking jika peserta didik diminta untuk berbicara atau membaca teks Bahasa Inggris di depan kelas.

Adapun solusi untuk pengurangan kecemasan berbicara pada pembelajar efl atau peserta didik kelas 7 melalui proses pembelajaran bahasa inggris yang dibuat dengan suasana yang menyenangkan dan dapat dipahami oleh para siswa tanpa memberikan mereka penekanan untuk bisa paham secara instan sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas bahasa Inggris setelah merasa lebih baik dan menghilangkan prasangka mereka terhadap Bahasa Inggris terutama dalam kemampuan mereka berbicara Bahasa Inggris.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih ini kami sampaikan kepada :

1. Dosen Pembimbing lapangan Ibu Soviyah, S.Pd., M.Hum.
2. Kepala Sekolah SMPN 3 Bantul
3. Guru Pamong Bahasa Inggris Ibu Riyani Susilawati, S.Pd
4. Siswa kelas 7 F SMPN 3 Bantul
5. Rekan Kelompok PLP 2

Karena sudah membantu dalam pelaksanaan PLP 2 dan dalam penyusunan Artikel Ilmiah Penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu-Rabia, S., Peleg, Y., & Shakkour, W. (2014). The Relation between Linguistic Skills, Personality Traits, and Language Anxiety. *Open Journal of Modern Linguistics*, 04(01), 118–141. <https://doi.org/10.4236/ojml.2014.41011>
- Handayani, T., Rozimela, Y., & Fatimah, S. (2020). *An Analysis of English-Speaking Anxiety Experienced by the Second Year Students of English Language and Literature Department of Universitas Negeri Padang and Its Causal Factors*. 9(3), 13.
- Horwitz, E. K., Horwitz, M. B., & Cope, J. (1986). Foreign Language Classroom Anxiety. *The Modern Language Journal*, 70, 35-39. Retrieved from <http://hyxy.nankai.edu.cn/jingpinke/buchongyuedu/foreign%20language%20classroom%20anxiety.pdf>
- Horwitz, E. K., & Young, D. J. (1991). *Language Anxiety: from Theory and Research to Classroom Implications*. New Jersey: Prentice Hall.

## *Application of Fun Learning by Using Technology as an Attraction in ELT*

Wahyu Kurniawan<sup>1</sup> & Siti Nurhidayah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Ahmad Dahlan, <sup>2</sup>Universitas Ahmad Dahlan

---

### **Key Words:**

*Fun Learning, method, technology*

---

**Abstrak:** Penggunaan teknologi sebagai media dalam metode fun learning English merupakan metode yang digunakan dalam menimbulkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Dengan metode ini diharapkan peserta didik tertarik untuk mempelajari bahasa yang bukan bahasa utama mereka. Penerapan metode belajar ini juga diharapkan mampu memberikan pemahaman terhadap siswa melalui bantuan teknologi yang semakin canggih sehingga proses pembelajaran tidak membosankan dan melatih kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi dengan lebih berharga. Kegiatan ini dilakukan di SMA N 1 Imogiri, Jl. Imogiri Timur KM.14, Wukirsari, Imogiri, Manggung, Wukirsari, Kec. Imogiri, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Metode fun learning merupakan salah satu metode atau strategi untuk mengajar bahasa Inggris dengan menggunakan media teknologi sebagai pendukungnya. Dalam hal ini, media dapat kita manfaatkan sebagai wadah guna menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan

---

**How to Cite:** Kurniawan, Wahyu, Nurhidayah, Siti. (2022). Application of Fun Learning by Using Technology as an Attraction in ELT. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

---

## **PENDAHULUAN**

Di era ini, pembelajaran bahasa Inggris adalah suatu hal penting untuk dipelajari oleh setiap orang. Bahasa Inggris dapat menjadi salah satu akses penghubung antara bahasa yang satu dengan bahasa yang lainnya. Di zaman modern ini bahasa Inggris adalah hal yang wajib untuk dipelajari sejak dini (Siahaan et al., 2020). Pembelajaran sejak dini sangatlah penting karena daya tangkap pada usia-usia tersebut terbilang sangatlah cepat. Mereka yang dibiasakan untuk belajar bahasa Inggris sejak dini biasanya akan lebih cepat tanggap ketika dihadapkan kembali dengan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Namun, setiap pembelajaran memiliki tingkat kesulitan tersendiri dalam mempelajarinya. Terlebih lagi bahasa Inggris adalah bahasa yang dimana masyarakat Indonesia tidak terbiasa dengannya. Bahasa Inggris terbilang sulit, baik dari pengucapan maupun lingkungan sebagai pendukungnya.

Di Indonesia, bahasa Inggris masih terbilang tabu di kalangan masyarakat. Masyarakat umum bahkan lebih condong menggunakan bahasa lokal dalam keseharian mereka. Bahasa asing sangat sulit dicerna oleh mereka, itu disebabkan oleh kurangnya kesadaran akan pentingnya bahasa Inggris dalam kehidupan di era modern ini sehingga tidak adanya kemauan untuk belajar. Ketika berbicara mengenai pembelajaran Bahasa Inggris, pembahasan tidak bisa lepas dari peranan penting orang-orang yang mengajarkan. Orang-orang yang mengajarkan sangatlah beragam, mulai dari guru, orang tua, maupun lingkungan sekitar yang membawa pengaruh baik ataupun buruk dalam proses yang ada di dalamnya. Perlu diketahui, dalam proses pembelajaran pasti memiliki metode atau cara yang dihadirkan oleh pengajar dalam memberikan materi yang akan diajar. Salah satu metode adalah *Fun Learning Method*.



*Fun Learning Method* dalam ELT (*English Learning Teaching*) adalah sebuah metode pembelajaran bahasa Inggris yang dimana pendidik dan peserta didik turut aktif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mereka tidak sadar bahwa semua yang mereka lakukan merupakan bagian dari proses pembelajaran. Metode pembelajaran *fun learning* adalah sebuah metode yang menyenangkan (Siahaan et al., 2020). Metode yang menyenangkan dapat memudahkan siswa untuk belajar. Sehingga materi yang guru berikan kepada peserta didik dapat dicerna dan dipahami dengan baik. Strategi pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*) merupakan sebuah keadaan yang dimana strategi ini diciptakan dengan tujuan belajar yang lebih efektif, baik dari penerapan kurikulum dan juga penyampaian materi sehingga memudahkan proses belajar yang mengakibatkan peningkatan terhadap prestasi peserta didik mengalami perbaikan (Attamimi et al., 2021). *Fun learning* menjadi langkah baik ketika diterapkan pada peserta didik. Peserta didik juga menginginkan proses pembelajaran yang seru dan juga menyenangkan. Itulah mengapa *fun learning method* adalah langkah awal dalam mengenalkan bahasa Inggris sebagai bahasa yang menyenangkan, bukan bahasa yang ditakuti.

Penggunaan metode *fun learning* adalah penerapan kegiatan pembelajaran yang berfokus pada pemanfaatan teknologi yang ada di sekolah. Kegiatan pembelajaran dengan metode ini tidak banyak menggunakan buku dan lebih mengarah pada audio visual untuk menarik minat peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris. Pemanfaatan media audio visual dalam kegiatan belajar untuk mengalihkan suasana belajar yang berbeda dan lebih efisien (As Sabiq, 2018). Penerapan metode ini mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain dengan pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan dari penerapan ini dilakukan untuk mencegah rasa jenu ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Melalui metode *fun learning* guru dapat mengalihkan fokus belajar peserta didik dengan hal-hal yang lebih menarik. Keputusan guru dalam mengaplikasikan metode dan pola belajar di dalam kelas sangat mempengaruhi ketertarikan pelajar akan materi yang pengajar sampaikan dan tentu mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Desmidar et al., 2021).

## METODE

Penulisan penelitian ini dengan melakukan pendekatan kualitatif deskriptif. Pengamatan secara kualitatif deskriptif adalah dengan memaparkan dan menggambarkan hasil penelitian secara mendetail sesuai dengan data atau observasi yang ada. Ketercapaian dalam sebuah penelitian mengenai metode *fun learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pengumpulan data dengan cara mengamati hasil pengamatan secara mendalam meliputi tingkah laku, situasi, kejadian yang terjadi di tempat pengamatan dan kemudian dicantumkan dalam temuan, dideskripsi dan dipaparkan dengan jelas dan mendetail (Rijali, 2018). Pengkajian data dengan unsur pendukung penelitian-penelitian sebelumnya.

Siswa kelas XI sebanyak 3 kelas sebagai subjek penelitian pengumpulan data. Terdiri dari kelas XI MIPA 1, 2, dan 3 di SMA N 1 IMOGIRI. Pengamatan ini dilakukan selama 30 hari, selama kegiatan PLP 2 dengan mengamati respon siswa dalam pembelajaran, pemahaman siswa, serta hasil belajar siswa selama satu bulan pembelajaran. Pengumpulan data dikumpulkan dari hasil kegiatan mengajar dan observasi asistensi selama sebulan. Bahan penunjang dalam pengamatan ini dengan menggunakan metode pembelajaran secara *fun learning*, memanfaatkan teknologi, perangkat pembelajaran, dan media pembelajaran berbasis elektronik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Keterkaitan antara ketertarikan siswa dengan hasil belajar tidak dapat dipisahkan. Dalam hal ini pengajar perlu memperhatikan metode pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *fun learning* menyesuaikan dengan materi ajar. Bantuan perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan oleh pengajar sebagai media dan perangkat pembelajaran dalam belajar Bahasa Inggris. Penerapan metode ini dinilai lebih efisien dan kondusif. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dengan kondisi belajar yang berbeda dengan menggunakan buku pelajaran seperti pada umumnya. Suasana belajar yang lebih banyak melakukan interaksi dan komunikasi dengan efektif (Lestari, 2013).

Hasil temuan dari observasi yang telah dilakukan dalam waktu satu bulan pada siswa kelas XI pada penerapan metode *fun learning* didapatkan hasil belajar lebih kondusif dan responsif antara siswa dan guru. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa metode pembelajaran *fun learning* membuat siswa lebih menikmati pembelajaran dengan mudah. Siswa menerima materi pembelajaran dengan lebih luas dan tidak terasa membosankan. Komunikasi dan interaksi antara siswa dengan guru maupun antar siswa terlihat lebih leluasa. Tingkat kenyamanan dan kefokusannya siswa dapat dilihat dari tanya jawab serta diskusi yang dilangsungkan dalam kelas. Penerapan metode belajar yang berbeda dan seru dapat mengajak siswa untuk menghabiskan waktu belajar dengan rasa penasaran dan permainan yang diterapkan ketika mengajar.

Dengan penerapan *fun learning* menggunakan bantuan teknologi seperti media pembelajaran menggunakan Power Point dengan alunan musik di kelas membuat melatih konsentrasi dan memberi rasa nyaman ketika belajar. Waktu dua jam pembelajaran tidak begitu panjang terasa karena menyenangkan. Kegiatan quiz yang memanfaatkan media online dapat mengalihkan perhatian siswa dalam penggunaan alat elektronik sehingga semua fokus pada pembelajaran. Sensasi baru dalam metode belajar dengan pengalaman baru belajar dengan bermain membuat siswa aktif secara merata.

Keaktifan siswa di dalam kelas secara paksa didorong oleh suasana belajar yang bebas aktif dalam sistem belajar *fun learning*. Diskusi belajar dengan menggunakan metode pendekatan melalui video dan musik trending membuat siswa tertarik dan terjadi interaksi antar siswa dan guru. Sehingga guru tidak sulit dalam mencari perhatian siswa untuk memperhatikan penjelasan mengenai materi yang diajarkan. Penerapan metode *fun learning* secara tidak langsung bentuk strategi guru dalam mencari perhatian siswa untuk merasa tertarik pada materi pembelajaran. Pengenalan dan penjelasan materi yang mengaitkan dengan keseharian dan kehidupan yang terjadi.

### Pembahasan

Dalam penelitian ini dapat dideskripsikan dan dipaparkan bahwa ketertarikan siswa terhadap suatu materi pembelajaran atau mata pelajaran berpengaruh pada hasil belajar. Hasil belajar dan pencapaian dalam sebuah kehidupan nyata. Penerapan metode *fun learning* untuk pelajaran Bahasa Inggris mendapatkan respon baik dari siswa. Suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.

#### 1. Pengawalan kelas dengan pemutaran musik atau video

Awalan untuk memulai kegiatan belajar adalah suatu kontribusi besar untuk suasana belajar hingga akhir waktu pelajaran. Penerapan metode ini membawa siswa pada rasa penasaran, sehingga siswa terbawa pada suasana metode belajar yang digunakan. Teknik

belajar dengan pemanfaatan kemajuan teknologi dapat melatih siswa dalam kemampuan audio visual (Ariyati & Misriati, 2016). Dari hasil pengamatan yang dilakukan, di dalam kelas tingkah laku siswa menunjukkan rasa bahagia selama pembelajaran berlangsung. Dengan teknik ini anak tidak hanya didorong untuk berpikir, namun juga mendapatkan informasi, perasaan nyaman, pengetahuan teknologi, dan budaya melalui pelajaran bahasa Inggris. Musik yang dimainkan berkaitan dengan materi yang diajarkan. Alunan musik dalam metode ini mengontrol emosi, pengembangan spiritual dan menyembuhkan psikotomatik siswa pada kejenuhan pembelajaran sebelumnya ataupun masalah di luar pembelajaran (Andita & Desyandri, 2019). Strategi ini membuat siswa mampu mempersiapkan diri untuk belajar.

2. Fun learning dengan metode pemanfaatan teknologi komputer

Dalam metode ini guru menggunakan media pembelajaran elektronik dengan merancang Power Point yang menarik dan mudah untuk dipahami siswa dalam durasi waktu yang singkat. Teknik belajar ceramah dengan bantuan layar proyektor dengan perhatian semua siswa fokus ke depan. Menggunakan Power Point untuk menjelaskan materi member informasi lebih luas dan dirancang semenarik mungkin dengan gambar, video, suara, dan animasi agar pemandangan belajar tidak membosankan (Parni et al., 2019). Sumber belajar yang dicantumkan dalam PPT tidak hanya pada buku yang menjadi acuan pembelajaran, namun juga dari sumber-sumber lain sehingga pengetahuan dan pemahaman materi dijangkau lebih luas. Respon siswa dapat dilihat dari interaksi siswa yang fokus ke depan kelas dan memperhatikan materi yang ada dalam Power Point. Satu arah fokus belajar siswa membuat siswa memperhatikan penjelasan dengan teliti. Kurangnya minat siswa dalam membaca membuat siswa merasa lebih paham dan mudah untuk mengamati serta memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Teknik pengajaran ini mempermudah guru untuk melakukan interaksi tanya jawab kepada setiap siswa dan dapat didengarkan dan dilihat oleh semua siswa dari satu layar. Secara tidak langsung mendorong seluruh siswa untuk fokus ke depan dan pembelajaran lebih kooperatif.

3. Latihan soal dalam bentuk game menggunakan *smartphone*

Penilaian sebagai alat ukur batas pemahaman siswa dalam menangkap materi yang dijelaskan guru dengan mengaplikasikan aplikasi game bermain sambil latihan secara bersamaan memberi suasana berbeda dari biasanya. Ketergantungan siswa terhadap *smartphone* dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, memancing minat siswa untuk belajar menggunakan *smartphone* dan memberi kesadaran positif dalam menggunakan *smartphone* (Musariffah & 2018, 2021). Pengerjaan soal tidak dengan lembar kertas namun dengan sebuah game pada *smartphone* menambah keaktifan dan semangat siswa dalam menjawab soal. Belajar dengan bermain game adanya motivasi belajar pada siswa, muncul perhatian, rasa penasaran, semangat, kepercayaan diri serta kepuasan dalam pengerjaan soal (Pongkendek et al., 2019). Bentuk soal yang beragam dengan suara, gambar dan animasi membuat siswa lebih aktif dalam menjawab (SIMANJUNTAK, 2020). Cara ini membuat siswa tidak merasa jenuh diakhir pembelajaran. Kegiatan yang selalu siswa harapkan ketika di dalam kelas dijadikan pintu masuk kegiatan belajar yang tetap kondusif walaupun dengan bermain game. Sistem belajar ini membuat siswa lebih kompetitif dalam mengerjakan soal, berusaha dalam mengingat dan memahami soal maksud soal.

## KESIMPULAN

Pengaplikasian metode *fun learning* dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan teknologi atau media belajar sebagai penyokong. Selain menyenangkan dan tidak mudah bosan, metode ini juga dapat membantu

siswa dalam memperbanyak pengetahuannya tentang media atau platform yang dapat di manfaatkan sebagai media pembelajaran dalam bahasa Inggris. Dari hasil pembelajaran metode fun learning by using technology, siswa SMA N 1 Imogiri dapat :

1. Para siswa SMA N 1 Imogiri dapat mengikuti proses pembelajaran dengan perasaan nyaman dan tidak mudah bosan.
2. Para siswa SMA N 1 Imogiri dapat mengetahui banyak hal mengenai media atau platform pembelajaran bahasa Inggris.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini kami penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kami kepada pihak yang telah berkenan membantu dan mendukung dalam penyelesaian penulisan artikel ilmiah sebagai luaran akhir kegiatan PLP 2 Tahun 2022 ini. Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing, Kepala Sekolah serta semua guru dan rekan SMA N 1 Imogiri, semua siswa SMA N 1 Imogiri, serta seluruh anggota kelompok dalam kegiatan PLP 2. Dengan dukungan dan bantuan semua kami dapat menyelesaikan tulisan yang semoga bermanfaat untuk perkembangan pendidikan dan pengetahuan pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andita, C. D., & Desyandri, D. (2019). Pengaruh Penggunaan Musik Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 205–209. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.50>
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, II(1), 116–121.
- As Sabiq, A. H. (2018). Improving Students' Motivation and Reading Skills in ELT Through Audio Visual Media. *Diksi*, 25(1), 57–68. <https://doi.org/10.21831/diksi.v25i1.16007>
- Attamimi, I. F., Kamaliyah, M., Nurjanah, S., & Dewinggih, T. (2021). Meningkatkan Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Kumbung. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung, November*, 84–94.
- Desmidar, D., Ritonga, M., & Halim, S. (2021). Efektivitas ice breaking dalam mengurangi kejenuhan peserta didik mempelajari Bahasa Arab. *Humanika*, 21(2), 113–128. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.41941>
- Lestari, R. (2013). Penggunaan Youtube sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan Dan Menggembirakan (The Second Progressive and Fun Education Seminar)*, 607–612. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/9566/68.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Musariffah, N., & 2018, U. (2021). Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 2(1), 336–344. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/25050>
- Parni, P., Kashardi, K., & Santoso, S. (2019). Pengembangan Power Point Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Model Pembelajaran Direct Instruction Pada Pembelajaran IPA di SMPN 24 Seluma. *Seminar Nasional Sains ...*, 1–10. <http://conference.upgris.ac.id/index.php/snse/article/view/219>
- Pongkendek, J. J., Marpaung, D. N., & Siregar, L. F. (2019). Analisis Motivasi Belajar Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament. *Musamus Journal of Science Education*, 2(1), 31–38.

<https://doi.org/10.35724/mjose.v2i1.2243>

Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin*. 17(33), 81–95.

Siahaan, S., Putri, A., & Dewi, D. S. (2020). SOSIALISASI METODE BELAJAR MENYENANGKAN ( FUN LEARNING ) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI FUN LEARNING METHOD SOSIALIZATION IN INCREASING THE UNDERSTANDING OF ENGLISH VOCABULARY FOR EARLY CHILDREN PENDAHULUAN Bahas. *Minda Baharu*, 4(1), 11–19.

SIMANJUNTAK, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 103–112. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>