

## ***Dhako* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris *Mathematic* Dengan Pendekatan *Problem Based Learning***

**Akhmad Feri Fatoni<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Wiraraja, Sumenep, Indonesia

Email: [akhmadferi@wiraraja.ac.id](mailto:akhmadferi@wiraraja.ac.id) (Corresponding author)

### **Abstrak**

Penggunaan media permainan tradisional memberikan beberapa manfaat dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Pada tahap sebelumnya, diketahui bahwa dalam pemberian materi berhitung berbahasa Inggris menggunakan permainan *dhako* dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) efektif dalam meningkatkan kosakata dan operasi berhitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian). Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengayaan kepada siswa dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media *dhako* dan pendekatan *Problem Based Learning* bagi siswa kelas 5 SDN Aengdake I. Siswa kelas 5 SDN Aengdake I dipilih sebagai subjek penelitian ini karena pada kegiatan sebelumnya penulis telah melakukan penelitian menggunakan variabel *dhako* dengan pendekatan *problem based learning* di sekolah tersebut dengan menunjukkan hasil yang signifikan. Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan selama lima kali tatap muka meliputi pemberian pretest, materi, dan post-test. Hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam setiap kegiatan, utamanya pada saat bermain *dhako*. Siswa mendapatkan peningkatan kosakata baru dalam bahasa Inggris seperti angka (*number*) hingga bilangan ratusan. Hasil pre-test dan post-test yang diberikan menunjukkan perbedaan yang signifikan yang berarti siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan penggunaan media *dhako* yang dibandingkan dengan pendekatan *problem based learning*.

**Kata Kunci:** Kosakata, Operasi berhitung berbahasa Inggris, Permainan *dhako* modifikasi, *Problem Based Learning*, Siswa kelas 5

### **PENDAHULUAN**

Proses belajar mengajar sebagai sebuah aktifitas transformasi ilmu baik didalam kelas maupun diluar kelas, baik secara *online* maupun *offline* antara guru

dan siswa menjadi penting ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia di masa depan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional NO 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 mengungkapkan

bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga tercapai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, berakhlak, dan berketerampilan. Barang tentu butuh sebuah proses panjang agar tercapai tujuan-tujuan yang diamanatkan oleh Undang-undang tersebut.

Dalam sebuah proses pembelajaran dibutuhkan pengetahuan untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik yang dikenal dengan istilah pembelajaran efektif. Pembelajaran yang efektif adalah sebuah proses pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk membentuk kompetensi diri. Suasana menyenangkan, pemilihan metode, serta penguasaan materi oleh guru merupakan unsur penting agar tercipta pembelajaran efektif.

Pada level sekolah dasar, guru dituntut untuk kreatif dalam memilih dan menggunakan media dan metode pembelajaran. Bukan tanpa sebab, siswa pada level sekolah dasar masih sulit untuk berfikir secara kritis dan kreatif. Sehingga dorongan motivasi dari luar sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas belajar mereka. Menurut Sutikno (2014), secara harfiah metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Selaras dengan pengertian tersebut, Sanjaya (2016) mengatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang diterapkan dalam proses belajar mengajar untuk mengaplikasikan rencana yang telah dirancang dalam kegiatan nyata sebagai usaha usaha untuk mencapai tujuan secara optimal.

Bahasa Inggris merupakan sebuah mata pelajaran yang diajarkan pada level sekolah dasar. Berdasarkan keputusan mendikbud yang mengacu pada kurikulum

1994, bahasa Inggris dapat dan boleh diajarkan pada level sekolah dasar. Mengacu pada SK Mendikbud R.I. No.0847/1992 dan SK No. 060/U/1993, pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah mata pelajaran muatan lokal (mulok). Pada level ini, proses belajar mengajar bahasa Inggris dihadapkan pada kesulitan yang kompleks seperti palafalan, kosa kata, dan cara penulisan. Terlepas dari kesulitan belajar mengajar bahasa Inggris, Aedi dan Amaliyah (2017) mengungkapkan bahwa bahasa Inggris dibutuhkan, bahkan oleh anak sekolah dasar untuk menghadapi era globalisasi. Pentingnya pemberian materi bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar didukung oleh beberapa teori. Menurut Dulay, Burt, dan Krashen (1982), pemberian bahasa kedua (bahasa asing) pada anak dibawah umur sepuluh tahun jauh lebih baik dari pada anak-anak umur pubertas. Bahkan pada beberapa negara di Asia Tenggara seperti Malaysia dan Singapura, bahasa Inggris telah diajarkan mulai tingkat Taman Kanak – Kanak. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Linfors (1987) mengatakan semantik anak pada usia dini berkembang dengan sangat aktif.

Pada level sekolah dasar, kepiawan berhitung dalam bahasa Inggris merupakan sebuah keterampilan yang fundamental. Artinya, pada level-level berikutnya sekolah menengah maupun tinggi) berhitung dalam bahasa Inggris akan tetap dibutuhkan. Tidak kalah pentingnya, operasi berhitung juga memiliki posisi yang sama dalam hal kebutuhan kognitif siswa.

Penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran pada level sekolah dasar dinilai memberikan dampak signifikan. A.S Keraf (2010) mengatakan bahwa kearifan lokal adalah segala bentuk pengetahuan, keyakinan, wawasa, dan adat istiadat yang

menuntun manusia dalam kehidupan. Sejalan dengan teori tersebut, hasil penelitian yang dilakukan oleh Akhmad (2022) mengatakan bahwa penggunaan permainan *dhako* dengan pendekatan *problem based learning* efektif dalam meningkatkan pengetahuan kosa kata angka (number) dalam bahasa Inggris, dan operasi berhitung.

Pada level sekolah dasar penggunaan model sederhana dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Bujuri (2018) mengatakan bahwa anak usia 10 tahun (kelas 4-5) telah memasuki kemampuan kognitif pada ranah sintesis namun masih sangat sederhana. Dalam hal berhitung, permainan *dhako* dapat dimodifikasi untuk menjadi sebuah media yang dapat mengajarkan operasi berhitung dalam bahasa Inggris. Menurut Kurniati (2016), permainan *dhako* dimainkan oleh dua orang dengan saling berhadapan dan diletakkan sebuah papan *dhako* ditengahnya. Searah dengan jarum jam, masing-masing lubang dibubuhi biji sesuai dengan jumlah biji yang dimiliki termasuk lubang induk yang nantinya menjadi indikator menang atau kalah.

Siswa diberikan latihan berhitung dalam bahasa Inggris dengan menggunakan *dhako* sebagai alat hitung didahului dengan memberikan sebuah pertanyaan dengan pendekatan PBL (*Problem Based Learning*). Pengabdi memberikan sebuah ilustrasi seputar operasi berhitung dalam kehidupan sehari-hari. Ilustrasi tersebut dikemas dalam bentuk soal cerita sederhana berbahasa Inggris. Pengabdi akan membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil untuk memecahkan masalah/pertanyaan yang diberikan.

Pemecahan permasalahan yang telah diberikan kemudian dipecahkan dengan bimbingan pengabdi menggunakan

modifikasi permainan *dhako*. Modifikasi permainan *dhako* yang dimaksud adalah dengan memanfaatkan perolehan biji *dhako* dan jumlah lubang yang ada dalam permainan, guru dapat mengajarkan peningkatan kosa kata angka (*number*) dalam bahasa Inggris sekaligus mengajarkan operasi berhitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian) dalam bahasa Inggris.

Pengabdi meminta siswa mengambil beberapa jumlah biji yang telah dikumpulkan di lubang induk, kemudian siswa meletakkan biji tersebut kedalam lubang sesuai dengan operasi berhitung yang dimaksud oleh pengabdi. Semisal pengabdi meminta siswa mengambil eleven (sebelas) biji, kemudian kesebelas biji tersebut diletakkan pada dua lubang *dhako* dengan jumlah yang berbeda. Siswa akan meletakkan *five* (lima) pada lubang pertama dan *six* (enam) pada lubang kedua. Kesimpulan yang didapat dari pengajaran operasi berhitung (penjumlahan) tersebut adalah *five plus six is eleven*. Pola yang sama berlaku untuk seluruh operasi berhitung (pengurangan, perkalian, dan pembagian).

Kegiatan ini sangat penting dilaksanakan karena penguasaan Bahasa Inggris siswa di sekolah dasar masih sangat rendah. Seorang guru di SDN Aengdake I, mengatakan bahwa di sekolah tersebut siswa masih sangat kesulitan menghafal kosa kata bahasa Inggris, terlebih pada materi *mathematic*. Disisi lain, kegiatan ini merupakan implementasi hasil penelitian yang sebelumnya telah dilaksanakan oleh pengabdi. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa media pembelajaran *dhako* dengan pendekatan *Problem Based Learning* secara efektif dapat meningkatkan kosa kata bahasa Inggris siswa. Penelitian tersebut telah terbit pada jurnal penelitian terakreditasi Sinta 3.

## METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini bermula saat tim peneliti menemukan fakta pada penelitian sebelumnya bahwa permainan *dhako* efektif untuk meningkatkan pengetahuan kosa kata angka (*number*) dalam Bahasa Inggris dan meningkatkan keterampilan operasi berhitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian).

Pada kegiatan ini, pertama kali pengabdi memberikan *test* kepada siswa yang biasa disebut *pre-test* seputar kemahiran siswa dalam berhitung dan operasi penjumlahan berbahasa Inggris. Selanjutnya, tim peneliti melaksanakan pemberian materi sebanyak tiga kali tatap muka dengan menggunakan media permainan *dhako*. Setelah siswa mahir dalam menyebutkan angka, kemudian tim peneliti/guru memberikan sebuah permasalahan dengan pendekatan PBL yang dikemas dalam bentuk soal cerita berbahasa Inggris. selanjutnya, tim membahas jawaban soal yang diberikan dengan menggunakan permainan *dhako* sebagai alat hitung. Pemberian ujian (*post-test*) dilaksanakan pada akhir pertemuan seputar keterampilan *speaking*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini dilaksanakan dengan subjek siswa kelas 5 SDN Aengdake I mata pelajaran bahasa Inggris. Sekolah ini dipilih karena pada kegiatan sebelumnya, pengabdi telah melakukan penelitian dengan variabel yang sama. Penelitian tersebut menunjukkan hasil yang signifikan. Linguistika 2011 mengatakan bahwa media pembelajaran tradisional Dakon secara efektif meningkatkan kemampuan belajar mathematic siswa. Sehingga pengabdi mengkolaborasikan variable tersebut dalam kosa kata bahasa Inggris dengan pendekatan

## *Problem Based Learning.*

Pengabdian ini dilaksanakan dalam lima tahap dengan rincian tatap muka pertama yaitu pemberian *pre-test* serta sedikit materi tentang angka dalam bahasa Inggris, tatap muka kedua yaitu bermain *dhako* sembari berhitung dalam bahasa Inggris, tatap muka ketiga yaitu bermain *dhako* sembari belajar operasi berhitung berbahasa Inggris, ke-empat yaitu pemberian soal cerita berbahasa Inggris sederhana dengan pendekatan PBL, dan kelima adalah pemberian *post-test*.

Pengabdian diawali dengan pemberian *pre-test* untuk seluruh siswa kelas 5 SDN Aengdake I oleh tim. Data yang diperoleh pada *pre-test* ini bahwa dua belas dari delapan belas siswa mendapat nilai kurang dari 70. Rata-rata siswa mengalami kesulitan pada penguasaan kosa kata dan pengucapan. Setelah melaksanakan *pre-test*, tim memberikan materi dengan menitik beratkan pada pelafalan dan penghafalan kosa kata angka (*number*). Setelah itu, peneliti meminta siswa untuk maju satu persatu kedepan kelas melafalkan angka yang dimaksud. Pada kegiatan ini, sebagian besar siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran. Kegiatan tersebut terlihat seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 1.** Kegiatan belajar mengajar

Seminggu setelah pertemuan pertama, tim kembali melaksanakan kegiatan pengabdian dengan berdasar pada

jadwal yang telah disepakati bersama. Pada pertemuan kedua ini, pengabdi memberikan materi berhitung bahasa Inggris sembari bermain permainan *dhako*. Siswa terlihat sangat antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini karena siswa sangat jarang sekali mendapat pelajaran di kelas yang dikemas dengan permainan.

Siswa bermain *dhako* dengan cara berpasangan. Sembari bermain *dhako*, siswa harus berhitung dalam bahasa Inggris berdasarkan jumlah biji yang mereka sebar pada tiap-tiap lubang. Siswa yang kurang mengetahui kosa kata angka dalam bahasa Inggris (*number*) secara otomatis tidak dapat membagikan biji pada tiap lubang. Untuk dapat meneruskan permainan, siswa yang menjadi lawan bermain membantu berhitung namun siswa yang tidak dapat berhitung mendapat hukuman terlebih dahulu. Suasana pada pertemuan kedua seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 2.** Belajar sambil bermain *dhako* secara berpasangan

Selanjutnya, pengabdi melaksanakan pertemuan ketiga dengan fokus pada praktik berhitung (operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian). Kegiatan praktik operasi berhitung ini tetap menggunakan media permainan *dhako*.

Pada awalnya, terdapat beberapa siswa (11 siswa) kesulitan dan kebingungan mengikuti instruksi pengajar. Untuk mengatasi hal tersebut, pengajar mengajarkan kosa kata penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian

dengan menulis di papan tulis. Kemudian sama dengan pertemuan kedua, pengabdi mengarahkan siswa untuk bermain *dhako* secara bebasangan.

Setelah melaksanakan kegiatan seperti pertemuan kedua, kemudian siswa diminta untuk melakukan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan menggunakan biji *dhako*. Kemudian dengan memanfaatkan lubang *dhako*, siswa diminta untuk melakukan operasi berhitung yang dimaksud. Seluruh kegiatan operasi berhitung dilaksanakan dengan berbahasa Inggris. Kegiatan pada pertemuan ketiga ini terlihat seperti gambardibawah ini



**Gambar 3.** Belajar operasi hitung menggunakan *dhako*

Pertemuan ke-empat dilaksanakan dengan memberikan soal cerita berbahasa Inggris kepada siswa seputar permasalahan yang sering mereka alami di lingkungan sekolah terkait penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Soal cerita yang disuguhkan seperti pembayaran atau uang kembalian ketika siswa membeli jajanan di sekolah. Setelah tim memberikan soal cerita, kemudian siswa diminta untuk menjawab soal tersebut dengan tetap menggunakan media *dhako*. Pada pertemuan ke-empat ini, siswa terlihat

sangat antusias dengan memposisikan diri mereka sebagai subjek pada soal cerita.

Pertemuan ke-lima adalah pemberian *post-test*. Pada *post-test* ini, terjadi peningkatan yang signifikan bila dibandingkan dengan *pretest* pada pertemuan pertama. Enam belas dari delapan belas siswa dapat menghafal kosa kata berhitung hingga ratusan. Mereka juga mengalami peningkatan pelafalan kosa kata angka.

## KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini memberikan dampak yang sangat besar bagi keterampilan Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Penggunaan media bermain yang disandingkan dengan pendekatan masalah (*problem based learning*) dapat menjadi solusi pengajaran di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aedi, N & Amaliyah, N. (2017). Manajemen Kurikulum Sekolah. Gosyen Publishing. Yogyakarta
- Dinas Pendidikan. 1994. Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Inggris. Tenggarong: Diknas Kabupaten Kutai Kartanegara
- Dulay, Heidi; Marina Burt and Stephen Krashen. 1982. Language Two. New York: Oxford University Press.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya

dalam Kegiatan Belajar Mengajar. LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan), 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)

- Kurniati, Euis. Permainan Tradisional dan Perannya Keterampilan Sosial Anak. 2016.. Jakarta : Prenamedia Group
- Mahmud, B. (2019). Perkembangan Pada Anak Usia Dini. Ya Bunayya, 1, 58–69.
- Musfiqon. (2012). Pengemabangan Media & Sumber Pembelajaran. (Jakarta: PT.Prestasi Pustakarya)
- Peta Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar dan Kurikulum Muatan Lokal Tahun 2004 Sekolah Dasar Kelas 1 s.d. 6. (2004). Bandung: Dinas Pendidikan Propinsi Jabar.
- Pease MA, Kuhn D. Experimental analysis of the effective components of problem-based learning. *Sci Educ* 95: 57–86, 2011
- Sanjaya, Wina (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan ( Cetakan ke 12). Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sri, Widiawati. (2013). Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Perkalian Dan Pembagian Dengan Tema Kerjasama. Skripsi (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia)
- Sri, Widiawati. (2013). Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Perkalian Dan Pembagian

Dengan Tema Kerjasama. Skripsi  
(Bandung: Universitas Pendidikan  
Indonesia)

Undang-undang Republik Indonesia  
Nomor 20 Tahun 2003 Tentang  
Sistem Pendidikan Nasional.  
Jakarta: DEPDIKNAS RI. 2003.

Wood DF.ABC of learning and teaching  
in medicine: problem-  
basedlearning.Brit Med J326:  
328– 330, 2003.

