
Media Hiburan Sebagai Metode Belajar Bahasa Inggris

Calvin Lingga¹, Muhammad Zaki Pahrul Hadi²

¹Mahasiswa Sastra Inggris Bidang Minat Penerjemah Universitas Terbuka

²Dosen Sastra Inggris, Universitas Bumigora, Indonesia

Email: calvinlingga573@gmail.com¹, zakipahrul@universitasbumigora.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi seberapa banyak murid-murid di Indonesia yang memiliki kelancaran dalam berbahasa Inggris serta untuk mengevaluasi dampak media sekitar terhadap pengetahuan bahasa Inggris di kalangan anak-anak. Fokus utama penelitian ini adalah untuk memahami peran media hiburan seperti film, acara televisi, musik, dan media sosial dalam pembelajaran bahasa Inggris di kalangan murid-murid. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Peneliti akan melakukan wawancara langsung dengan murid-murid di setiap kelas di tempat bimbingan belajar (bimbel) yang diajar oleh peneliti. Wawancara ini akan mencakup pertanyaan tentang bagaimana mereka mengetahui bahasa Inggris, sumber-sumber belajar yang mereka gunakan, dan sejauh mana mereka mengaplikasikan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Selain wawancara, selama proses mengajar, peneliti akan menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar untuk mengamati seberapa banyak murid yang dapat memahami tanpa perlu diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Pendekatan ini bertujuan untuk mengukur pemahaman langsung murid terhadap bahasa Inggris dalam konteks yang lebih praktis dan nyata. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat Indonesia akan pentingnya belajar bahasa Inggris dan mendorong peningkatan minat serta upaya dalam mempelajari bahasa ini. Dengan demikian, diharapkan bahwa penggunaan media hiburan sebagai metode belajar bahasa Inggris dapat lebih diakui dan diterapkan secara luas sebagai strategi yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa.

Kata kunci: Bahasa Inggris, Media Hiburan, Metode Belajar,

Pendahuluan

Pada era globalisasi yang semakin berkembang pesat saat ini, kemampuan berbahasa Inggris menjadi semakin penting. Bahasa Inggris tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi internasional, tetapi juga menjadi salah satu keterampilan yang dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari pendidikan, pekerjaan, hingga hiburan. Namun, belajar bahasa Inggris sering kali dianggap sebagai tantangan yang membosankan dan sulit bagi banyak orang. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan metode belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu metode yang semakin populer dan efektif adalah penggunaan media hiburan sebagai alat belajar bahasa Inggris.

Media hiburan mencakup berbagai bentuk seperti film, acara televisi, musik, video game, dan media sosial. Media ini tidak hanya menyediakan konten yang menghibur, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran bahasa melalui konteks yang nyata dan menarik. Dengan menggunakan media hiburan, pembelajar dapat terpapar pada penggunaan bahasa Inggris yang autentik dan kontekstual, memperkaya kosakata mereka, serta meningkatkan kemampuan mendengar dan berbicara dengan cara yang lebih alami dan menyenangkan.

Genre *fighting game* telah menjadi salah satu kategori *game* yang memiliki penggemar setia di seluruh dunia. Di Indonesia, genre ini juga memiliki komunitas yang cukup besar, namun belum sebesar di negara-negara lain seperti Amerika Serikat dan Jepang. Meskipun memiliki potensi yang besar, popularitas *fighting game* di Indonesia masih memerlukan upaya lebih untuk bisa berkembang dan dikenal lebih luas. Salah satu tantangan terbesar adalah keterbatasan akses informasi dan bahasa yang seringkali menjadi penghalang bagi pemain Indonesia untuk berinteraksi dengan komunitas global dan mengakses sumber daya belajar yang mayoritas berbahasa Inggris. (Subarjo, 2017) mengatakan pentingnya informasi dalam dunia pendidikan. Dalam kata lain pengetahuan tentang sebuah informasi merupakan titik nol dalam sebuah proses pembelajaran.

Selain tantangan bahasa, terdapat juga masalah kurangnya pengetahuan dan akses terhadap sumber daya yang dapat membantu pemain mengembangkan keterampilan mereka. Banyak sumber daya dan panduan strategi untuk *game fighting* tersedia dalam bahasa Inggris (dustloop.com), yang berarti pemain yang tidak fasih berbahasa Inggris akan kesulitan untuk memahami dan mengimplementasikan strategi tersebut. Hal ini semakin memperbesar kesenjangan antara pemain Indonesia dan pemain dari negara lain yang lebih fasih berbahasa Inggris. “Kesenjangan pengetahuan adalah alasan mendasar dari kesenjangan prestasi yang persisten antara kelompok-kelompok siswa yang berbeda” (Wexler, 2020)

Bahasa adalah alat komunikasi yang terorganisasi dalam bentuk satuan satuan, seperti kata, kelompok kata, klausa, dan kalimat yang diungkapkan baik secara lisan maupun tulis (Wiratno & Santosa, 2014). Hadi (2018) mengemukakan “*language is a system or a unit of system produced by people to speak or to convey some information*”. Bahasa merupakan alat komunikasi yang memegang peranan penting dalam kehidupan. Bahasa Inggris merupakan salah satu bidang bahasa yang menjadi kebutuhan di era globalisasi saat ini untuk dipelajari (Utami et al., 2022). Di era globalisasi, kemampuan berbahasa Inggris menjadi sangat penting, termasuk dalam dunia informasi. Bahasa Inggris tidak hanya menjadi alat komunikasi internasional, tetapi juga menjadi jembatan untuk mengakses informasi dan pengetahuan yang lebih luas. Menurut EF EPI (English Proficiency Index) pada tahun 2023, Indonesia berada di urutan 79 dari 113 negara dalam hal

bahasa Inggris atau dalam data ini Indonesia termasuk dalam negara yang memiliki keahlian yang rendah dalam bahasa Inggris.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana pengetahuan bahasa Inggris di kalangan murid-murid di Indonesia dari kelas 1 SD hingga kelas 9 SMP dari tempat bimbingan yang diajar oleh peneliti, serta dampak media terhadap pengetahuan tersebut. Dengan menggunakan metode kualitatif. Selama proses pengajaran, penggunaan bahasa Inggris akan menjadi dominan untuk melihat sejauh mana siswa dapat memahami tanpa terjemahan ke dalam bahasa Indonesia. (Nation, 2003) mengatakan bahwa penggunaan bahasa asli (bahasa Indonesia) oleh pelajar tentunya akan lebih mudah dan natural untuk digunakan. Namun, bagi guru lebih baik jika kita memaksimalkan penggunaan bahasa yang ingin diajar.

Dalam meningkatkan keterampilan dan kecakapan berbahasa Inggris ada banyak model atau metode bahasa Inggris yang menjadi inspirasi (Sya et al., 2022). Media, terutama video game, telah terbukti memiliki pengaruh besar dalam pembelajaran bahasa. (Reinders & Wattana, 2015) menjelaskan dalam sebuah penelitian bahwa permainan digital (video game) dapat membantu dalam proses belajar bahasa. Video game dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris karena mereka menawarkan konteks penggunaan bahasa yang autentik dan menarik. (Green & Kaufman, 2015) mengatakan bahwa video game (salah satu media hiburan) memiliki potensi untuk mengembangkan kreativitas seseorang dengan memberikan lingkungan belajar yang mendukung cara pikir dalam pemecahan masalah dan berinovasi. Video game juga menyajikan teks yang sudah disiapkan secara artistik untuk menceritakan suatu cerita. Ini dapat membantu mengembangkan pengetahuan kosakata. Vocabulary (kosakata) dalam pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Inggris, merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk dikuasai (Sudrajat & Herlina, 2015). Sebagai bukti, peneliti sendiri besar bersama video game dan sebagian besar proses belajar bahasa Inggris peneliti adalah melalui video game. Video game memberikan pengalaman interaktif yang memotivasi siswa untuk belajar dan menggunakan bahasa Inggris dalam konteks yang bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. (Toppo, 2015) Mengatakan bahwa video game memberikan ganjaran langsung atas perhatian anak-anak. Ketika anak-anak bermain video game mereka belajar banyak *skill* baru seperti mempelajari sesuatu yang kompleks maupun dalam hal bekerja sama. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Winaldo & Oktaviani, 2022) kepada English Education Batch 2013 Tenokrat Indonesia. 71,4% mengatakan bahwa video game dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, sedangkan 28,6% lainnya berkata “mungkin”.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pentingnya penguasaan bahasa Inggris di kalangan pelajar Indonesia dan bagaimana media,

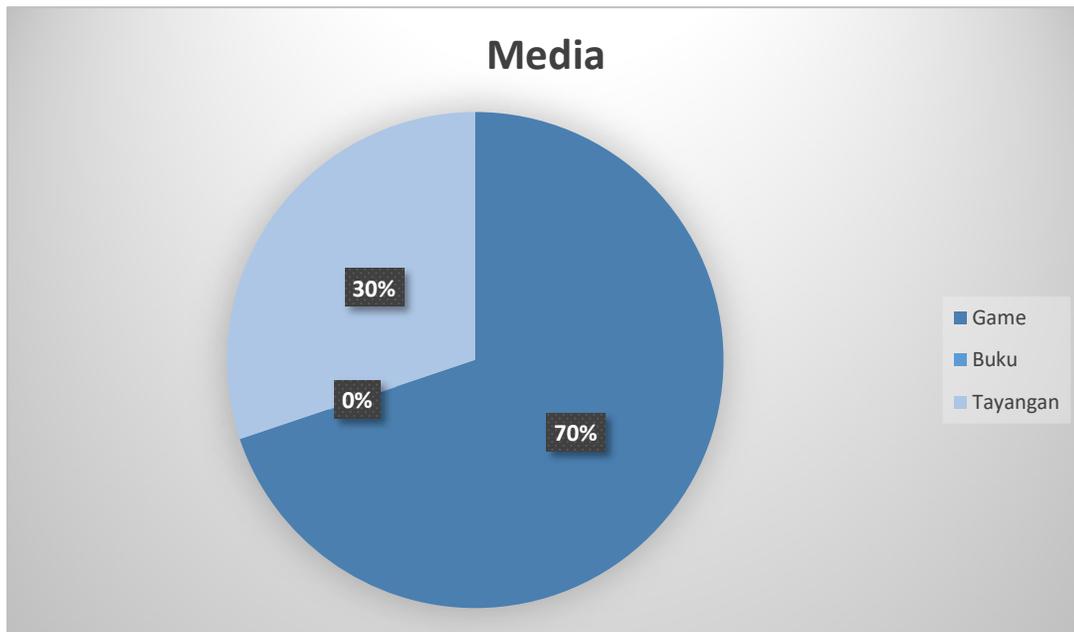
termasuk game, dapat berperan dalam meningkatkan kemampuan bahasa tersebut. "To imagine the world of the future is to imagine a world of language" (Pinker, 2003)

Metode Penelitian

Metode utama yang digunakan untuk mengetahui hal apa yang membantu murid-murid di Indonesia dalam proses belajar bahasa Inggris adalah dengan menggunakan pertanyaan secara langsung. Pertanyaan yang diberikan akan berisikan dengan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan topik pembahasan seperti bagaimana subjek menggunakan media sebagai metode belajar bahasa Inggris. Data yang akan diambil akan berasal dari penelitian dengan metode kualitatif. Yang akan menjadi subjek penelitian adalah murid-murid dari tempat bimbel EECourse L2 Tenggara Seberang. Instrumen utama dari metode penelitian ini adalah wawancara. Beberapa pertanyaan akan diberikan kepada murid bimbel oleh peneliti. Subjek (murid bimbel) lalu diberikan waktu untuk menjawab dan menyampaikan opini mereka tentang pertanyaan yang diberikan. Peneliti merupakan salah satu guru yang ada di tempat bimbel dan penelitian akan dilakukan oleh peneliti sendiri. Peneliti akan bertanya apakah peneliti diberikan kesempatan untuk mewawancarai. Lalu peneliti akan mewawancarai murid yang di ajar tentang topik pembahasan. Hasil wawancara akan dicatat dan dianalisis Setelah wawancara selesai dan data telah dicatat. Data yang telah didapat akan diteliti secara logis dan akan disajikan dalam bentuk grafik.

Hasil dan Pembahasan

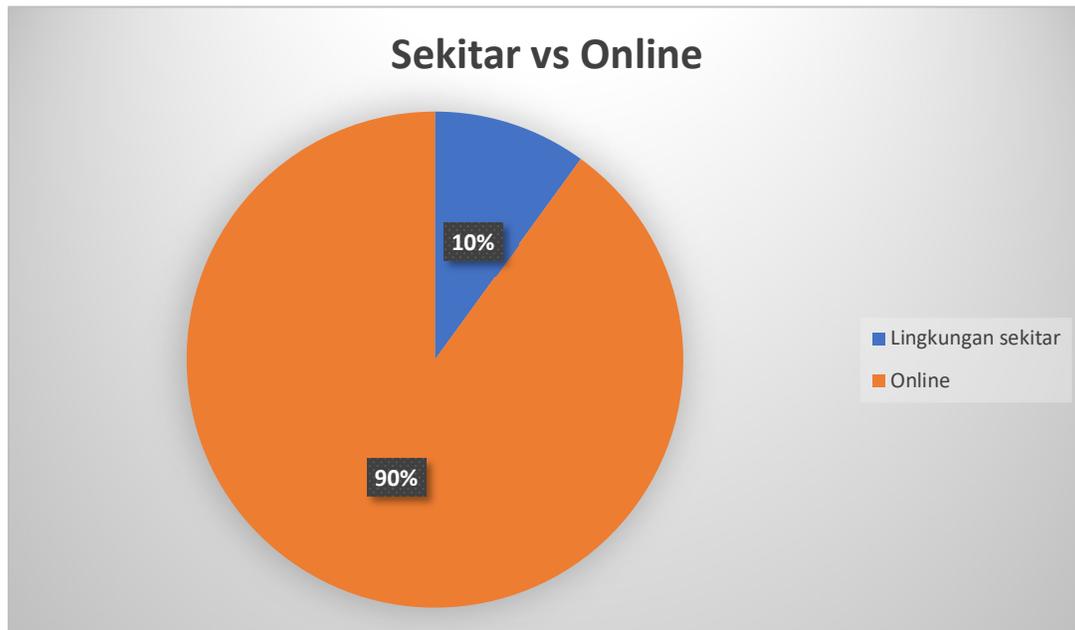
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari tahu seberapa berpengaruhnya media pada proses belajar bahasa Inggris bagi anak-anak. Ada total 16 anak dari 6 kelas bimbel yang berhasil diwawancarai oleh peneliti. Hasil wawancara akan diberikan di bagian ini dalam bentuk grafik.



Pertanyaan 1. Media apa yang paling mempengaruhi kemampuan bahasa Inggris subjek?

Berdasarkan grafik yang ada 70% murid (sekitar 11 orang) mengatakan bahwa video game menjadi media utama mereka tahu tentang bahasa Inggris, sedangkan 30% lainnya berasal dari tayangan seperti film, youtube, atau kartun jepang (*anime*). Video game seringkali mengharuskan pemain untuk memahami dan mengikuti instruksi, berpartisipasi dalam dialog, serta memecahkan masalah, yang semuanya dapat meningkatkan kosakata dan keterampilan pemahaman. Dengan bantuan cerita dan dialog yang diberikan dari game, pemain dapat memahami arti kata atau frasa yang diberikan. Serta sifat game yang imersif dapat membuat pemain atau murid-murid tetap terlibat dan termotivasi, sehingga proses belajar yang diberikan tidak seperti sedang belajar. Disisi lain, tayangan sering kali menampilkan penggunaan bahasa yang lebih natural, yang paling dekat dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran melalui tayangan memberikan eksposur pada intonasi, pelafalan, dan penggunaan bahasa yang autentik. Sama seperti game, murid-murid dapat memilih tayangan apa yang mereka tonton sehingga mereka tetap dapat termotivasi dalam proses pembelajaran. Dari data ini kita

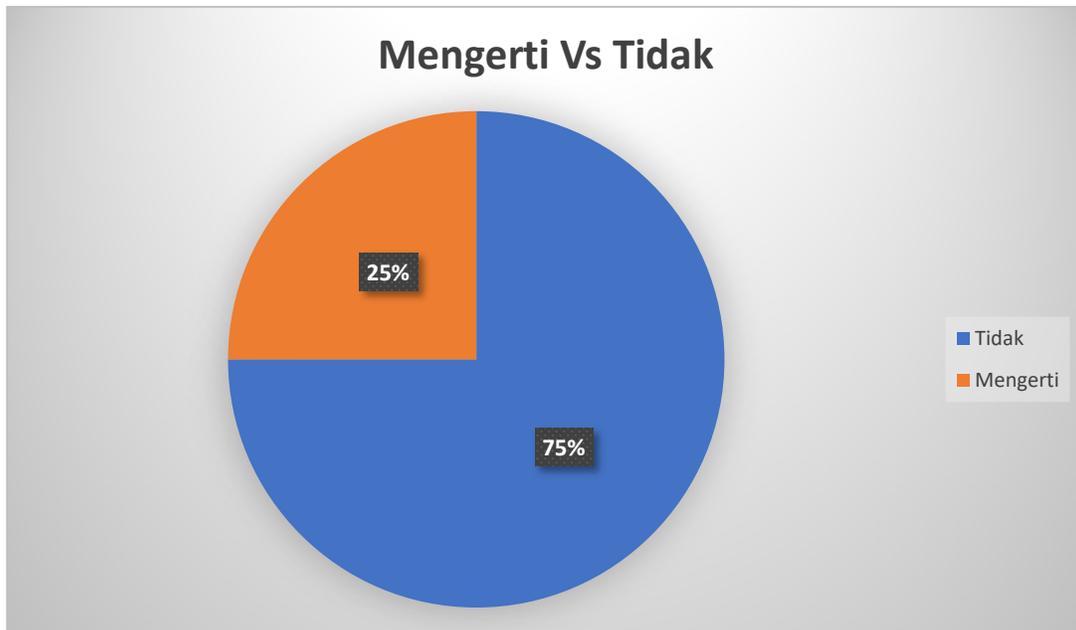
juga bisa disimpulkan bahwa literasi murid-murid Indonesia masih terbilang minim. Buku yang merupakan sumber informasi semua orang, justru tidak disukai oleh murid-murid Indonesia. Menjadikan media hiburan sebagai metode yang lebih efektif untuk memaksimalkan proses belajar anak-anak.



Pertanyaan 2. Lebih sering menggunakan bahasa Inggris di dunia online atau di dunia nyata.

Media video game (terutama game online dalam hal ini) menjadi alasan utama murid-murid menggunakan bahasa Inggris. Game online sering kali melibatkan pemain dari berbagai negara, yang berarti bahasa Inggris menjadi bahasa utama yang digunakan untuk berkomunikasi. Ini memaksa pemain untuk memahami dan menggunakan bahasa Inggris agar bisa berinteraksi dengan baik. Selain itu, komunitas dalam game online mendukung penggunaan bahasa Inggris dalam konteks sosial. Salah satu faktor penggunaan bahasa Inggris yang hanya terjadi didalam video game adalah karena kurangnya lingkungan yang mendukung penggunaan bahasa ini di dunia nyata. Walaupun sekolah mengajarkan bahasa Inggris, penggunaan riil dari bahasanya kurang ditegaskan sehingga murid-murid tidak punya alasan untuk menggunakan bahasa Inggris diluar dunia maya. Hanya dua murid yang melaporkan bahwa mereka juga belajar dari lingkungan sekitar karena orang tua mereka menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Ini menunjukkan bahwa dukungan keluarga dalam menggunakan bahasa Inggris di rumah bisa

menjadi faktor motivasi yang kuat untuk menggunakan bahasa Inggris diluar penggunaannya didalam dunia maya.



Pertanyaan 3. Pemahaman murid tentang kelas yang didominasi oleh bahasa Inggris

Data terakhir yang diambil adalah data dari pengetahuan murid selama proses pembelajaran yang dominan menggunakan bahasa Inggris. Data menunjukkan, murid yang menggunakan bahasa Inggris pada kehidupan sehari-hari atau dengan lingkungan sekitar akan lebih fasih dalam berbicara. Sedangkan murid-murid yang menggunakan metode online game lebih paham bahasa Inggris dalam bentuk tulisan. Walaupun masih ada faktor lain dimana kecepatan pemahaman anak-anak yang berbeda-beda. Kita masih dapat membuktikan jika kita menggunakan dua ruang lingkup belajar yang berbeda secara bersamaan, hasilnya akan lebih maksimal.

Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang kita lakukan. Kita perlu catat bahwa metode yang digunakan untuk belajar oleh anak-anak masih belum maksimal. Media video game atau film mungkin menjadi media yang paling efektif, namun belum tentu yang terbaik. Solusi untuk permasalahan ini adalah untuk membiarkan anak-anak berkembang diluar satu lingkup ruang belajar. Jika anak-anak sering bermain game, bantulah mereka untuk memaksimalkan waktu mereka bermain dengan belajar secara bersamaan. Begitu juga sebaliknya, jika anak-anak tidak sedang bermain, bantulah mereka dengan cara, kita sebagai orang tua, belajar untuk menggunakan bahasa Inggris

dalam kehidupan sehari-hari. Karena kita tidak tahu tentang apa yang era globalisasi akan berikan kepada kita jika kita tidak pernah belajar bahasa Inggris, terutama dalam hal informasi.

Daftar Pustaka

- Green, G., & Kaufman, J. C. (2015). *Video games and creativity*. Academic Press.
- Hadi, M. Z. P. (2018). A PRAGMATIC ANALYSIS OF IMPLICATURES USED IN THE SPORT COLUMN OF THE JAKARTA POST NEWSPAPER. In *Humanitatis Journal on Language and Literature* (Vol. 4, Issue 2).
- Nation, P. (2003). *The role of the first language in foreign language learning*.
- Pinker, S. (2003). *The language instinct: How the mind creates language*. Penguin uK.
- Reinders, H., & Wattana, S. (2015). The effects of digital game play on second language interaction. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching (IJCALLT)*, 5(1), 1–21.
- Subarjo, A. H. (2017). Perkembangan teknologi dan pentingnya literasi informasi untuk mendukung ketahanan nasional. *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*, 9(2), 1–8.
- Sudrajat, H. N., & Herlina, H. (2015). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 10(2), 114–121.
- Sya, M. F., Anoeграjekti, N., Dewanti, R., & Isnawan, B. H. (2022). Exploring the educational value of Indo-Harry Potter to design foreign language learning methods and techniques. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(10), 341–361.
- Toppo, G. (2015). *The game believes in you: How digital play can make our kids smarter*. Macmillan.
- Utami, W., Sya, M. F., & Hidayat, A. (2022). Developing English learning material for grade 4 students. *LADU: Journal of Languages and Education*, 2(6), 231–240.
- Wexler, N. (2020). *The Knowledge Gap: The hidden cause of America's broken education system--and how to fix it*. Penguin.
- Winaldo, M. D., & Oktaviani, L. (2022). Influence of Video Games on the Acquisition of the English Language. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 3(2), 21–26.
- Wiratno, T., & Santosa, R. (2014). Bahasa, fungsi bahasa, dan konteks sosial. *Modul Pengantar Linguistik Umum*, 1–19.