



Penerapan Joyfull Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Tinjauan Psikolinguistik)

Deni Mustopa¹, Ismail Suardi Wekke², Ruslan Hasyim³

¹Universitas Islam Majapahit

²STAIN Sorong

³Universitas Muhammadiyah Sorong

*Email: denimustopa222@yahoo.com

iswekke@gmail.com

ruslanruse89@gmail.com

Diterima: 14 Februari 2019. Disetujui: 16 April 2019. Dipublikasikan: 30 April 2019

Abstrak

Joyfull learning dalam pembelajaran bahasa inggris dengan menggunakan metode permainan (game) bisa memberikan nuansa pembelajaran yang menyenangkan dan menggairahkan serta dapat membantu mengurangi rasa takut dan rasa bosan siswa terhadap pelajaran bahasa inggris yang sering dianggap sebagian hal yang membosankan dan menjenuhkan. Dengan joyfull learning dapat memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, agar mencapai keberhasilan pembelajaran joyfull learning terhadap siswa maka dibutuhkan pemahaman terhadap psikolinguistik. Melalui psikologi dipelajari mengenai siswa dan melalui linguistik dipelajari mengenai materi bahasa. Dengan berdasarkan keilmuan psikolinguistik dalam proses pembelajaran bahasa inggris pada penerapan joyfull learning diharapkan mampu untuk bisa memahi kepribadian serta kejiwaan siswa dalam penerimaan pembelajaran bahasa. paragraf.

Kata kunci: *Joyfull learning; Pembelajaran bahasa inggris; Psikolinguistik*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris saat ini telah memasuki era globalisasi sehingga mempelajari bahasa Inggris merupakan suatu kewajiban yang harus dipahami dan dikuasai. Di Indonesia, bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang diajarkan di sekolah-sekolah atau madrasah mulai dari tingkat dasar dan ibtidaiyah sampai tingkat perguruan tinggi. Kebutuhan akan kompetensi berbahasa Inggris ini semakin tinggi mengingat perkembangan dan globalisasi dunia. Sebagai bahasa pergaulan dunia bahasa Inggris bukan hanya sebagai kebutuhan akademis karena penguasaannya hanya terbatas pada aspek pengetahuan bahasa melainkan sebagai media komunikasi global sehingga bahasa Inggris harus dikuasai secara aktif baik

lisan maupun tulisan. Tidaklah mustahil perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut kita untuk lebih proaktif dalam menanggapi arus informasi global sebagai aset dalam memenuhi kebutuhan global. Untuk menguasai bahasa Inggris dengan baik mestinya proses belajar mengajar menekankan aspek latihan (Trial and Error) sehingga siswa secara langsung terlibat aktif dalam menyampaikan pendapat / gagasan secara bebas sesuai dengan kondisi nyata.

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Menurut Danarti (2008) Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik

mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Menurut Danarti, mempelajari bahasa asing terutama bahasa Inggris merupakan suatu keharusan karena semakin mengglobalnya dunia sehingga menuntut orang agar cakap dalam berbahasa Inggris.

Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran bahasa pada pendidikan formal (sekolah) adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini terjadi karena siswa kurang aktif saat kegiatan pembelajaran bahasa, sehingga kurang mampu mengolah informasi yang diberikan guru. Oleh karena itu pemilihan model, metode, strategi, dan pendekatan dan lainnya, sangat diperlukan sebagai bentuk optimalisasi proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan kemampuan serap peserta didik dalam jenjang pendidikan yang di tempuhnya untuk membangun dan menemukan jati diri melalui proses belajar aktif, kreatif, dan menyenangkan. Suasana belajar menyenangkan dapat diciptakan disesuaikan dengan kondisi pembelajaran yang memperhatikan tujuan belajar, sifat materi yang akan dipelajari, dan kondisi siswa sehingga guru dapat membantu mengurangi rasa takut dan rasa bosan siswa terhadap pelajaran bahasa Inggris yang sering dianggap sebagian hal yang membosankan dan menjenuhkan. Untuk mengatasi masalah tersebut dapat menggunakan model pembelajaran yang memberikan rasa senang pada siswa. Joyfull Learning merupakan pembelajaran yang interaktif dan antraktif, sehingga siswa dapat memusatkan suasana belajar yang menyenangkan. Untuk mewujudkan pembelajaran menyenangkan dapat menggunakan media berupa permainan (Game) yang menarik dan inovatif serta lingkungan yang mendukung yang dikemas secara terpadu dan interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran.

Kondisi tersebut terdapat di kampung Inggris Pare yang telah menggunakan proses pembelajaran joyfull

learning di lingkungan lembaga pendidikan Non Formal yang berada di dikawasan pedesaan sehingga tujuan pembelajaran bahasa dengan menggunakan joyfull learning dapat tercapai oleh peserta didik dengan mampu menguasai 4 skill kompetensi bahasa Inggris, yaitu Listening, Reading, Speaking dan Writing.

Dalam menguasai 4 skill kompetensi bahasa, guru tidak hanya berkuat terhadap materi ajar, pengajaran dan system administratif kurikulum pembelajaran yang selama ini kita ketahui, namun diharapkan mampu mengetahui kondisi kejiwaan siswa dalam pembelajaran bahasa dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan komponen pembelajaran yang saling keterkaitan satu sama lainnya yaitu guru, siswa, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode dan teknik pembelajaran, evaluasi, serta sarana yang dibutuhkan.

Dalam kondisi tersebut perlu adanya disiplin ilmu pembelajaran bahasa yang berkaitan dengan kejiwaan siswa, sehingga para peneliti akademis dituntut untuk melakukan kajian bersama antara dua disiplin ilmu atau lebih. Kajian antardisiplin ini diperlukan untuk mengatasi berbagai persoalan dalam system pembelajaran bahasa yang semakin kompleks.

Sebagaimana aktifitas berbahasa yang merupakan kegiatan kompleks manusia, selain berkenaan dengan masalah bahasa, juga berkenaan dengan masalah proses penggunaan bahasa tersebut. kegiatan berbahasa bukan hanya berlangsung mekanistik, tetapi juga berlangsung secara mentalistik, artinya kegiatan berbahasa itu berkaitan juga dalam proses atau kegiatan mental (otak). Oleh karena itu, kajian berbahasa ini tidak cukup dengan ilmu linguistik saja, tapi perlu dilengkapi dengan studi tentang proses mental atau akal yaitu, psikologi yang mengkaji tentang proses-proses mentalistik. Maka lahirlah psikolinguistik,

yang merupakan gabungan antara dua disiplin ilmu tersebut, dengan tujuan dapat mendeskripsikan aktifitas berbahasa manusia lebih akurat dan jelas.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu apa yang dimaksud dengan pembelajaran bahasa dengan metode joyfull learning? kemudian apa pengertian dari psikolinguistik? dan bagaimana hubungan antara pembelajaran bahasa joyfull learning dengan psikolinguistik?

LANDASAN TEORI

Dalam proses penelitian ini tidaklah lepas dari para penulis yang memiliki keterkaitan terhadap pengkajian pembelajaran bahasa joyfull learning dan psikolinguistik. Ada 6 penulis terkini yang telah menelaah teori terkait, yang pertama jurnal dari Jumroh (2016) yang berjudul Penerapan pembelajaran Joyfull Learning dengan menggunakan Multimedia Interaktif di SMA Karya Ibu Palembang. Penelitian tersebut membahas tentang Pembelajaran Joyfull Learning yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Dari hasil penelitian dan pembahasan bahwa Hasil belajar siswa dilihat dari hasil tes akhir siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa melalui pembelajaran Joyfull Learning dengan menggunakan Multimedia Interaktif pada mata pelajaran matematika di SMA Karya Ibu Palembang tergolong baik dengan rata-rata 72,56.

Kemudian pendapat jurnal berikutnya yang ditulis oleh Sri Dewi Agustina (2012) yang berjudul Pembelajaran Model Games Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *MTs Negeri*, 2. Berpendapat bahwa Kemampuan kosakata bagi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat penting. Ibarat perjalanan untuk memasuki dunia negara

lain maka kita harus mampu melihat, kosakata ibarat mata bagi pembelajaran bahasa Inggris. Siswa dapat mengerti pembelajaran bahasa Inggris bila mereka kaya akan kosakata dalam bahasa Inggris. Kata adalah bagian penting terbentuknya bahasa. Ini juga merupakan salah satu pokok bahasan pembelajaran pengembangan mata pelajaran bahasa Inggris yang sesuai dengan standar kompetensi.

Berikutnya adalah penelitian yang berkaitan dengan permainan (Game) yang ditulis oleh Fitroh Ida Nuriyah (2013) yang berjudul Metode Permainan Crossword Puzzle dalam Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris kelas IV SD. Penelitian yang bertujuan untuk Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan metode permainan crossword puzzle, serta mengetahui metode permainan crossword puzzle dapat meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris. Hasil penelitian tersebut Metode permainan crossword puzzle yang diterapkan pada siswa kelas IV SDN Pakuran, dalam penyampaian materi pelajaran atau proses pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan keaktifan, keceriaan, kesungguhan, kerjasama, pemahaman materi, dan penguasaan kosa kata. Proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan Crossword Puzzle dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris bagi kelas IV SDN Pakuran, menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: a) menyiapkan kerangka Crossword Puzzle beserta pertanyaanya, b) menjelaskan peraturan permainan, c) membagi kelompok, d) membagi kerangka Crossword Puzzle, e) memberikan batasan waktu, f) mengerjakan Crossword Puzzle, g) mengoreksi hasil pekerjaan, h) pemberian nilai, i) pemberian hadiah, Dalam penilaian ini hasil pembelajaran meningkat 100%.

Selanjutnya ditulis oleh windiahsari⁽²⁰⁰⁹⁾ yang berjudul Penerapan Metode Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Hukum di Fakultas Hukum UNNES. Penelitian tersebut membahas tentang Bahasa Inggris hukum yang merupakan ragam bahasa khusus yang membahas segala sesuatu tentang ranah hukum. Mulai dari bentuk lisan sampai tertulis. Ragam bahasa ini mencakup berbagai bidang seperti pendidikan, akademik, professional, peradilan dan legislatif. Bahasa Inggris hukum sendiri merupakan mata kuliah baru di fakultas Hukum UNNES, sehingga perlu strategi yang tepat dalam proses pengajarannya. Di samping itu, juga karena rumitnya materi yang terkandung dalam bahasa inggris hukum diperlukan pula cara yang interaktif dan menyenangkan untuk menghindari kejenuhan dalam proses belajar mengajar. Games merupakan alternative solusi yang tepat, karena games merupakan salah satu media belajar yang cukup menyenangkan.

Kemudian pendapat dari Hafriison (2012) yang menggabungkan antara permainan (game) yang merupakan bagian dari joyfull learning dengan menggunakan kajian psikolinguistik. Penelitian yang berjudul Permainan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Kelas Rendah Sekolah Dasar: Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Bahasa Bernuansa Psikolinguistik. Penelitian tersebut membahas tentang berbagai macam permainan (Game) yang bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa seperti (1) apakah di dalamnya (what's in it?), (2) silahkan terka (please gues), (3) teka-teki (riddles), (4) tanya-terka (twenty question), (5) Anda terka (charades), dan (6) mari kita bercerita (let's tell a story) yang dapat didayagunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. pembelajaran tersebut bertujuan untuk mengurangi kemonotonan, menciptakan suasana menyenangkan, dan untuk mengurangi

perasaan takut dan malu anak didik berbicara di depan umum.

Dan yang terakhir penelitian yang mengkaji secara khusus tentang psikolinguistik yaitu Lisnawati (2008) yang membahas tentang Psikolinguistik dalam Pembelajaran Bahasa. Penelitian tersebut menjabarkan tentang Peran Psikolinguistik dalam pembelajaran bahasa yang sangat penting karena dengan memahami psikolinguistik seorang guru memahami proses yang terjadi dalam diri siswa ketika siswa menyimak, berbicara, membaca, ataupun menulis sehingga manakala kemampuan dalam keterampilan berbahasa bermasalah, guru dapat melihat dari sudut pandang psikologi sebagai alternative solusinya.

Berdasarkan seluruh penelitian yang telah dijabarkan diatas yang membahas tentang joyfull learning, pembelajaran dengan menggunakan permainan (Game), dan pembelajaran bahasa dengan bernuansa psikolinguistik, maka penelitian ini memfokuskan tentang pembelajaran bahasa dengan menggunakan metode joyfull learning berdasarkan prespektif psikolinguistik.

METODE PENELITIAN

Pendapat Jumroh bahwa pembelajaran yang menarik akan membuat anak didik menjadi lebih betah di kelas karena pembelajaran yang dijalani menyenangkan dan bermakna serta memberikan perbedaan dalam memandang sekitar untuk memperoleh sesuatu yang lebih dari apa yang telah dimilikinya selama ini. Joyfull Learning merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa dapat memusatkan perhatian terhadap pembelajaran yang sedang dijalani. Pembelajaran ini didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan dan tidak membosankan bagi peserta didik.

Dari pengertian di atas dapat dikatakan bahwa Joyfull learning adalah model pembelajaran yang inovatif dan kreatif atau proses belajar mengajar dengan situasi yang menyenangkan dengan mengedepankan kegembiraan dan kegairahan peserta didik untuk mengimbangi kerja otak kanan dan otak kiri agar bekerja secara maksimal yang dapat membuat siswa menikmati situasi belajar dan semangat untuk terlibat penuh selama proses belajar mengajar berlangsung.

Berikut merupakan proses pembelajaran Joyfull Learning yang terdiri dari empat tahapan yaitu, a) persiapan, b) penyampaian, c) pelatihan dan d) penutup.

a) Tahap Persiapan

Berkaitan dengan persiapan siswa untuk belajar, pada tahapan ini guru memberikan motivasi berupa kata-kata yang membuat siswa dapat keluar dari rasa tertekan dan menjadi tertarik dengan pembelajaran. Tujuan dari persiapan pembelajaran adalah untuk menyingkirkan rintangan-rintangan yang dapat memperlambat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan merangsang minat serta rasa ingin tahu siswa.

b) Tahap penyampaian

Pada tahap ini guru menyampaikan materi belajar yang berkaitan dengan hal-hal nyata yang dapat ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari dan diasosiasikan dengan apa yang sudah diketahui dan diingat siswa sebelumnya. Dalam pembelajaran tahap ini dimaksud untuk mentransfer informasi mengenai materi belajar kepada siswa secara positif dan menarik sehingga siswa dapat merasakan kebermaknaan dalam proses pembelajaran yang mereka alami.

c) Tahap pelatihan

Pada tahap ini pembelajaran dibuat seolah-olah siswa sedang bermain, dalam hal ini dengan menggunakan metode kuis atau dapat juga dengan

metode yang lain serta dalam penyampaian diberi gambar atau animasi yang dapat membuat siswa tertarik dan senang pembelajaran. Khusus metode kuis siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang akan bersaing dalam kuis untuk menjadi juara. Agar lebih menarik dan memancing keaktifan siswa diberikan hadiah-hadiah dan pujian bagi siswa yang aktif dalam kuis. Serta saat pembelajaran berlangsung bisa diselingi dengan humor yang dapat membuat lebih menikmati pembelajaran yang sedang berlangsung.

kehidupan sehari-hari dan diasosiasikan dengan apa yang sudah diketahui dan diingat siswa sebelumnya. Dalam pembelajaran tahap ini dimaksud untuk mentransfer informasi mengenai materi belajar kepada siswa secara positif dan menarik sehingga siswa dapat merasakan kebermaknaan dalam proses pembelajaran yang mereka alami.

c) Tahap pelatihan

Pada tahap ini pembelajaran dibuat seolah-olah siswa sedang bermain, dalam hal ini dengan menggunakan metode kuis atau dapat juga dengan metode yang lain serta dalam penyampaian diberi gambar atau animasi yang dapat membuat siswa tertarik dan senang pembelajaran. Khusus metode kuis siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang akan bersaing dalam kuis untuk menjadi juara. Agar lebih menarik dan memancing keaktifan siswa diberikan hadiah-hadiah dan pujian bagi siswa yang aktif dalam kuis. Serta saat pembelajaran berlangsung bisa diselingi dengan humor yang dapat membuat lebih menikmati pembelajaran yang sedang berlangsung.

d) Tahap penutup

Pada tahap ini guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang didapatkan. Menutup pembelajaran dengan kata-kata yang menyenangkan bagi siswa. Apabila fasilitas dan waktu memungkinkan dapat juga guru memutar lagu atau film di akhir

pembelajaran sebagai sarana refreasing bagi siswa.

Dalam penerapan pembelajaran joyfull learning terdapat media yang bisa digunakan, salah satunya adalah dengan menggunakan pola permainan (Game). media tersebut merupakan suatu aktifitas yang mengandung unsur peraturan, tujuan dan rasa kesenangan. Ada dua jenis permainan yang biasa dilakukan yaitu: permainan kompetisi (competitive games), dimana pemain atau tim berlomba untuk menjadi yang pertama mencapai tujuan, dan permainan kerjasama (co-operative games) dimana pemain dan tim bekerja sama untuk mencapai tujuan. Jill hadfield (1984) menyatakan dalam karyanya bahwa:

“A game is an activity with rules, a goal and an element of fun. One of the most important reasons for using games is simply that they are Immensely enjoyable for both teacher and student.”

Berdasarkan menjelaskan diatas, maka terciptalah berbagai fariasi permainan (games). berikut beberapa permainan (game) yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran bahasa dengan menggunakan system joyfull learning:

- 1) gap informasi (information gap),
- 2) tebak kata (guessing games),
- 3) Permainan cari (search games),
- 4) Mencocokkan (matching games),
- 5) Permainan diskusi dan pasangkan (matching-up games : jigsaw),
- 6) Permainan ‘tukar dan kumpulkan’ (exchanging and collecting games),
- 7) Menggabungkan aktivitas (Combining activities),
- 8) Teka-teki (Puzzle),
- 9) Bermain peran (Role-play)
- 10) Simulasi (Simulation).
- 11) Apakah di dalamnya (what’s in it?)
- 12) “Silahkan terka (please guess)
- 13) Riddles.
- 14) Tanya terka (twenty question)
- 15) Anda terka (charades)

- 16) Mari kita bercerita (let’s tell a story)

Kajian Psikolinguistik

Bahasa merupakan kajian ilmu linguistik, berdasarkan gagasan Chaer (2003) mengemukakan dimana bahasa dipelajari sebagai bahasa yang mencakup komponen bahasa yaitu: fonologi, morfologi, sintaksis, semantik. Sedangkan berbahasa merupakan kajian Psikolinguistik, yang mengkaji kegiatan manusia dalam memperoleh (acquitation), meresepsi (reception) dan memproduksi (production) bahasa itu, berbahasa dimulai dari encode simantik dan sintaksis dalam otak penutur dan berujung pada decode simantik dan decode sintaksis dalam otak pendengar.

Pengertian psikolinguistik berdasarkan ruang lingkupnya adalah ilmu yang mempelajari aktifitas berbahasa manusia, baik pemerolehan, pemahaman dan penggunaan bahasa. Sedangkan pembelajaran bahasa inggris adalah bidang yang membahas teori, metode, teknik untuk memberi kemampuan kompetensi bahasa (Listening, Speaking, Reading, Writing) yang ditujukan kepada pelajar. Baik psikolinguistik maupun pembelajaran bahasa inggris mempunyai bidang kajian yang sama yaitu bahasa, disamping itu keduanya juga termasuk linguistik terapan (*applied linguistics*). Sehingga keduanya mempunyai kaitan yang sangat erat, dan seorang guru dituntut untuk memahami prinsip pendidikan dan juga prinsip-prinsip psikologi dan linguistik yang merupakan kajian psikolinguistik.

Psikolinguistik mencoba menganalisis obyek linguistik dan obyek psikologi dengan menitikberatkan kajiannya pada bidang psikologi, psikolinguistik mencoba menjelaskan bahasa dilihat dari aspek psikologi dan sejauh yang dapat dipikirkan oleh manusia. Berdasarkan

pendapat Chaer Secara etimologi kata psikolinguistik terbentuk dari kata psikologi dan kata linguistik yakni dua bidang ilmu yang berbeda, yang masing-masing berdiri sendiri dengan prosedur dan metode yang berlainan. Namun keduanya sama-sama meneliti bahasa sebagai obyek formalnya. Hanya obyek materinya yang berbeda, linguistik mengkaji tentang bahasa dari segi fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, sedangkan psikologi mengkaji perilaku berbahasa atau proses berbahasa. Dengan kata lain linguistik berkaitan dengan kompetensi bahasa (*language competency*) sedangkan psikolinguistik berhubungan dengan performansi dari kompetensi bahasa tersebut (*language performance*).

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa psikolinguistik merupakan kajian interdisipliner yang menggabungkan disiplin ilmu psikologi dan linguistik yang memiliki pengertian yang berbeda, untuk ilmu psikologi berdasarkan pakar psikologi Crow & Crow “ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia, yakni interaksi manusia dengan dunia sekitarnya (manusia, hewan, iklim, kebudayaan, dsb.)”, sehingga pengertian Psikologi yakni menekankan perilaku manusia yang bersifat jasmaniah (aspek psikomotor) dan yang bersifat rohaniah (kognitif dan afektif). Tingkah laku psikomotor (ranah karsa) bersifat terbuka, seperti berbicara, duduk, berjalan, dsb., sedangkan tingkah laku kognitif dan afektif (ranah cipta dan ranah rasa) bersifat tertutup, seperti berpikir, berkeyakinan, berperasaan, dsb. Sedangkan linguistik menurut Kridalaksana (1982) adalah ilmu yang mempelajari bahasa secara ilmiah. Dengan pengertian lain bahwa linguistik ialah ilmu tentang bahasa dengan karakteristiknya. Bahasa sendiri dipakai oleh manusia, baik dalam berbicara maupun menulis dan dipahami oleh

manusia baik dalam menyimak ataupun membaca.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Psikolinguistik adalah ilmu yang mempelajari perilaku berbahasa, baik perilaku yang tampak maupun perilaku yang tidak tampak. berupa persepsi, pemroduksian bahasa, dan pemerolehan bahasa. Perilaku yang tampak dalam berbahasa adalah perilaku manusia ketika berbicara dan menulis atau ketika dia memproduksi bahasa, sedangkan perilaku yang tidak tampak adalah perilaku manusia ketika memahami yang disimak atau dibaca sehingga menjadi sesuatu yang dimilikinya atau memproses sesuatu yang akan diucapkan atau ditulisnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari berbagai gagasan tersebut maka pembelajaran bahasa inggris dengan menggunakan metode joyfull learning merupakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta memberikan kesan kegembiraan dan menyenangkan serta ditunjangnya konsep pembelajaran joyfull learning dengan berbagai permainan (Game) yang bisa mempengaruhi psikologi peserta didik sehingga pembelajaran tersebut menghasilkan suasana menyenangkan dan kegembiraan.

Joyfull learning dalam pembelajaran bahasa inggris bisa diterapkan di lingkungan kelas (Indoor) dan luar kelas (Outdoor). Kondisi tersebut bisa dilaksanakan berdasarkan model permainan (Game) yang di kemas untuk pembelajaran bahasa inggris.

Jumroh, J., & Winarti, D. menyampaikan gagasannya tentang pembelajaran bahasa inggris dengan menggunakan metode joyfull learning dapat dijalankan secara baik dan benar maka perlu diperhatikan oleh para guru tentang tahapan Pembelajaran Joyfull Learning terdiri dari empat tahapan yaitu 1) persiapan, 2) penyampaian, 3) pelatihan dan 4) penutup.

Dengan menggunakan pembelajaran joyfull learning dalam pembelajaran bahasa inggris dengan media permainan (Game) Mengajak siswa bermain sambil belajar ternyata memberi banyak manfaat bagi guru dan siswa.

Bagi guru:

- 1) Guru akan lebih mudah memberikan penjelasan suatu materi pelajaran, bila diterapkan dalam bentuk permainan.
- 2) Guru juga dapat membuat suasana kelas menjadi lebih hidup.
- 3) Guru akan mendapatkan prestasi tersendiri dimana guru mampu membuat semua siswanya berpartisipasi aktif selama proses belajar mengajar di kelas.

Bagi siswa:

- 1) Siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang sedang dipelajari karena disajikan dalam bentuk permainan.
- 2) Permainan dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan kebosanan siswa belajar di dalam kelas.
- 3) Siswa dapat lebih mudah dan cepat mengingat materi pelajaran.
- 4) Siswa menjadi aktif di kelas.
- 5) Siswa akan memiliki rasa solidaritas dan sportivitas dikalangan teman-temannya.

Akan tetapi proses pembelajaran bahasa inggris dengan model joyfull learning tidak akan berjalan dengan baik jika para guru tidak memiliki kemampuan dalam pemahaman psikolinguistik. Kemampuan terhadap keilmuan psikolinguistik sangatlah besar dalam mempengaruhi proses pembelajaran bahasa inggris dikarenakan kegiatan pembelajaran tidak cukup hanya memberikan nuansa kegembiraan dan kesenangan namun juga guru harus bisa mempelajari ilmu aktifitas berbahasa manusia, baik pemerolehan, pemahaman dan penggunaan bahasa. Sehingga psikolinguistik merupakan bagian dari

proses pembelajaran bahasa terutama bahasa inggris.

Kajian psikolinguistik banyak dimanfaatkan dalam memahami pemerolehan bahasa pertama maupun dalam pembelajaran bahasa kedua atau bahasa asing. Dikarenakan, ruang lingkup kajian psikolinguistik sangat bermanfaat bagi pembelajaran bahasa, diantaranya: dengan mengetahui teori-teori psikologi pembelajaran dan teori-teori linguistik, seorang guru sebagai unsur penting dalam pembelajaran bahasa yang harus mampu memilih tujuan, materi, metode, evaluasi yang sesuai dengan psikologi pelajar dan menguasai prinsip pendidikan.

KESIMPULAN

Joyfull Learning merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa dapat memusatkan perhatian terhadap pembelajaran yang sedang dijalani. Pembelajaran ini didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Joyfull learning bisa diterapkan dengan permainan (Game). Dengan metode permainan (game) siswa dapat lebih menyukai pembelajaran tersebut. Namun joyfull learning dengan menggunakan permainan (Game) tidaklah bisa berjalan dengan baik jika proses pembelajaran tersebut tanpa dipengaruhi dengan psikolinguistik.

Psikolinguistik yang merupakan perpaduan antara keilmuan interdisipliner yaitu psikologi yang merupakan ilmu yang mengkaji tentang perilaku berbahasa atau proses berbahasa, sedangkan linguistik mengkaji tentang bahasa dari segi fonologi, morfologi, sintaksis, semantik. Dengan kata lain linguistik berkaitan dengan kompetensi bahasa (*language competency*) sedangkan psikolinguistik berhubungan dengan performansi dari kompetensi bahasa tersebut (*language performance*).

Dengan demikian keberhasilan joyfull learning dalam proses pembelajaran bahasa inggris sangatlah tergantung pada pemahaman akan psikolinguistik yang harus diterapkan dalam pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa inggris.

Windiahsari, W. (2009). Penerapan Metode dalam Pengajaran Bahasa Inggris Hukum di Fakultas Hukum UNNES.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, H. S. D., & Negeri, M. (2012). Pembelajaran Model Games Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *MTs Negeri, 2*.
- Chaer A, (2003). *Psikolinguistik : Kajian Teoretik*, PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Danarti, D. (2008). 50 Games For Fun Belajar Bahasa Inggris dengan Lebih Menyenangkan. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Hadfield, Jill. (1984). Elementary Communication games. Hong Kong: Thomas NelsonL td.
- Hafrison, M. (2012). Permainan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Kelas Rendah Sekolah Dasar: Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Bahasa Bernuansa Psikolinguistik. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni, 9(2)*.
- Jumroh, J., & Winarti, D. (2016). Penerapan pembelajaran Joyfull Learning dengan menggunakan Multimedia Interaktif di SMA Karya Ibu Palembang. *Wahana Didaktika*.
- Kridalaksana, Harimurti. (1982). Kamus Linguistik. Jakarta: PT Gramedia.
- Lisnawati, I. (2008). Psikolinguistik dalam Pembelajaran Bahasa. *EDUCARE, 6(1)*.
- Nur, F. (2013). Metode Permainan Crossword Puzzle dalam Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris kelas IV SD. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen, 5(1)*.