



**YULI ASTUTIK  
FIKA MEGAWATI  
SHEILA AGUSTINA**

**Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar  
Dengan Realita Dan Project Based Learning**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

**Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar dengan Realia dan  
*Project-Based Learning***

Penulis

Yuli Astutik  
Fika Megawati  
Sheila Agustina



Anggota APPTI Nomor : 002.018.1.09.2017  
Anggota IKAPI Nomor : 218/Anggota Luar Biasa/JTI/2019

Diterbitkan  
oleh  
UMSIDAPRESS  
Jl. Mojopahit 666 Bsidoarjo  
Copyright  
AuthorsAll rights reserved

## **Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar dengan Realia dan *Project-Based Learning***

**Penulis:** Yuli Astutik; Fika Megawati & Sheila Agustina

**ISBN:** -

**Editor:** M. Tanzil Multazam

**Copy Editor:** Mahardika Darmawan K.W.

**Design Sampul dan Tata Letak:** Mohammad Bilal Adam Malik

**Penerbit:** UMSIDA Press

**Redaksi:** Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Jl. Mojopahit No.666B Sidoarjo, Jawa Timur

Cetakan Pertama, Januari 2026

Hak Cipta © 2026 Yuli Astutik; Fika Megawati & Sheila Agustina

Pernyataan Lisensi Atribusi Creative Commons (CC BY)

Konten dalam buku ini dilisensikan di bawah lisensi Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY).

Lisensi ini memungkinkan Anda untuk:

Menyalin dan menyebarkan materi dalam media atau format apa pun untuk tujuan apa pun, bahkan untuk tujuan komersial.

Menggabungkan, mengubah, dan mengembangkan materi untuk tujuan apa pun, bahkan untuk tujuan komersial. Pemberi lisensi tidak dapat mencabut kebebasan ini selama Anda mengikuti ketentuan lisensi.

Namun demikian, ada beberapa persyaratan yang harus Anda penuhi dalam menggunakan buku ini: Atribusi - Anda harus memberikan atribusi yang sesuai, memberikan informasi yang cukup tentang penulis, judul buku, dan lisensi, dan menyertakan tautan ke lisensi CC BY.

Penggunaan yang Adil - Anda tidak boleh menggunakan buku ini untuk tujuan yang melanggar hukum atau melanggar hak-hak orang lain. Dengan menerima dan menggunakan buku ini, Anda setuju untuk mematuhi persyaratan lisensi CC BY sebagaimana diuraikan di atas.

Catatan : Pernyataan hak cipta dan lisensi ini berlaku untuk buku ini secara keseluruhan, termasuk semua konten yang terkandung di dalamnya, kecuali dinyatakan lain. Hak cipta situs web, aplikasi, atau halaman eksternal yang digunakan sebagai contoh dipegang dan dimiliki oleh sumber aslinya

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga Buku Penggunaan Realia dan Project-Based Learning (PJBL) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar ini dapat tersusun dan diselesaikan dengan baik. Buku ini disusun sebagai bagian dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) program hibah RisetMu yang dilaksanakan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Penyusunan buku ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru Sekolah Dasar untuk meningkatkan kesiapan pedagogi menghadapi kebijakan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib pada tahun 2027, serta meningkatnya urgensi kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik, kontekstual, dan efektif sesuai karakteristik peserta didik usia sekolah dasar. Penggunaan realia dan *Project-Based Learning* (PJBL) dipilih sebagai pendekatan utama karena keduanya terbukti membantu peserta didik memahami kosakata secara konkret, meningkatkan partisipasi belajar, serta mengembangkan kreativitas dan kemampuan berbahasa secara natural melalui pengalaman langsung.

Penulisan buku ini memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan sebagai alat bantu penyusunan draf dan pengolahan bahasa. Seluruh isi, keputusan pedagogis, dan tanggung jawab akademik sepenuhnya berada pada penulis. Kami berharap buku ini dapat menjadi panduan praktis yang mudah diterapkan oleh guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris secara sederhana namun bermakna, berkesadaran dan menggembirakan.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Pimpinan Pusat Muhammadiyah Majelis Diktilitbang atas dukungan melalui program RisetMu Abdimas, Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Creative Bangil, guru-guru peserta pelatihan, serta mahasiswa yang turut membantu pelaksanaan kegiatan ini. Semoga buku ini memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Sidoarjo, Desember 2025

Tim Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Kata Pengantar .....	ii
Daftar Isi .....	iii
Daftar Tabel .....	iv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang TEYL (Teaching English to Young Learners) ...	1
1.2 Prinsip Dasar TEYL ( <i>Teaching English To Young Learners</i> ) .....	2
1.3 Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar (SD)...	4
1.4 Strategi Kelas Efektif dalam TEYL .....	5
1.5 Implikasi Prinsip TEYL bagi Guru Sekolah Dasar .....	7
<b>BAB 2 MEDIA REALIA DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA .....</b>	<b>9</b>
2.1 Pengertian Realia dan Relevansinya dalam TEYL .....	9
2.2 Pentingnya Realia dalam Pembelajaran Kosakata .....	10
2.3 Jenis Realia dalam Pembelajaran Kosakata .....	11
2.4 Prinsip Penggunaan Realia dalam Pembelajaran Kosakata....	13
2.5 Langkah-Langkah Implementasi Realia dalam Mengajarkan Kosakata bahasa Inggris .....	15
2.6 Contoh Aktivitas Berbasis Realia .....	17
2.7 Media Realia yang Mudah Diakses di Lingkungan Sekolah Dasar .....	19
<b>BAB 3 PROJECT-BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SEKOLAH DASAR .....</b>	<b>20</b>
3.1 Pengertian <i>Project-Based Learning</i> (PJBL) .....	20
3.2 Peran dan Manfaat Project-Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris SD .....	21
3.3 Kesesuaian Project-Based Learning untuk Anak Sekolah Dasar .....	22
3.4 Langkah-Langkah Project-Based Learning (PJBL) Sederhana Berbasis Realia di Kelas SD .....	23
3.5 Peran Guru dalam PJBL Berbasis Realia .....	26
3.6 Contoh Mini Project Berbasis Realia .....	27
3.7 Penilaian Autentik dalam PJBL Berbasis Realia .....	29
<b>BAB 4 DESAIN AKTIVITAS ADAPTIF BERBASIS REALIA DAN PROJECT BASED LEARNING .....</b>	<b>33</b>
4.1 Memilih aktivitas: Kelas Rendah (Grade 1–2) dan Kelas Tinggi (Grade 3–6) .....	33

4.2 Ketika Siswa Pasif: Strategi Menyederhanakan Aktivitas dan Meningkatkan Partisipasi .....	36
4.3 Mengatur Kelas yang Ramai tanpa Mematikan <i>Joyful Learning</i> .....	38
4.4 Checklist Mendesain Aktivitas Pembelajaran Berbasis Realia dan <i>Project-Based Learning</i> (PJBL) .....	40
4.5 Micro-Adaptasi Aktivitas: Strategi Cepat untuk Situasi Kelas Nyata .....	42
4.6 Kesalahan Umum Guru dalam Menggunakan Realia dan PJBL .....	43
<b>BAB 5 STRATEGI KEBERLANJUTAN MEDIA REALIA DI SEKOLAH DASAR</b> .....	45
5.1 Membangun “Realia Culture” di Kelas Bahasa Inggris SD ....	45
5.2 Realia sebagai Alat Asesmen Informal dalam Pembelajaran Bahasa Inggris .....	46
5.3 Realia dalam Kerangka Kebijakan Kurikulum Nasional dan Penguatan Karakter Peserta Didik.....	47
<b>BAB 6 MODEL RPP DAN REFLEKSI PRAKTIK PEMBELAJARAN....</b>	49
6.1 Mengapa RPP Ini Efektif untuk TEYL .....	49
6.2 Refleksi Guru: Template Reflektif Siap Pakai .....	50
6.3 Modifikasi RPP: Pendekatan “ <i>What If?</i> ” .....	51
6.4 Contoh RPP Pembelajaran Bahasa Inggris SD berbasis Realia dan PJBL .....	52
<b>BAB 7 PENUTUP</b> .....	57
7.1 Refleksi dan Rekomendasi Praktik Baik .....	57
<b>REFERENSI</b> .....	58
<b>BIOGRAFI PENULIS</b> .....	62

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Contoh Desain Mini Project Berbasis Realia di Kelas SD.	28
<b>Tabel 3.2</b> Rubrik Penilaian Autentik PJBL Berbasis Realia.....	31

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang TEYL (*Teaching English to Young Learners*)**

Pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak usia sekolah dasar, yang dikenal sebagai *Teaching English to Young Learners* (TEYL), memiliki karakteristik yang berbeda secara fundamental dibandingkan pembelajaran Bahasa Inggris pada remaja atau orang dewasa. Anak-anak mempelajari bahasa melalui pengalaman konkret, aktivitas fisik, interaksi sosial, serta keterlibatan emosional, bukan melalui penjelasan abstrak atau hafalan semata (Astutik et al., 2019; Cameron, 2001; Pinter, 2017; Prihatin et al., 2021). Mereka memiliki rentang perhatian yang relatif pendek dan mudah terdistraksi, namun pada saat yang sama sangat responsif terhadap pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan interaktif. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar menuntut pendekatan yang multisensori, bermakna, dan kontekstual, sehingga bahasa dipelajari sebagai bagian dari pengalaman hidup anak (Shin, J. K., & Crandall, 2018).

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, guru memegang peran kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Namun, dalam praktiknya, tidak semua guru memiliki latar belakang atau pengalaman yang memadai dalam mengajar Bahasa Inggris untuk anak usia dini (Astutik et al., 2021). Banyak guru masih mengandalkan metode konvensional yang berpusat pada penjelasan dan latihan tertulis, sehingga pembelajaran cenderung kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini dapat menghambat keterlibatan siswa dan menyulitkan mereka dalam mengaitkan kosakata Bahasa Inggris dengan pengalaman sehari-hari (Miranti, 2021). Padahal, pembelajaran bahasa pada anak akan lebih efektif ketika siswa diberi kesempatan untuk melihat, menyentuh, memanipulasi benda, bergerak, dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan belajarnya (Bui & Newton, 2021).

Berbagai kajian dalam bidang TEYL menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang mengintegrasikan aktivitas fisik, penggunaan media konkret, permainan, dan kerja kelompok mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman kosakata siswa sekolah dasar. Pendekatan semacam ini membantu anak membangun makna bahasa secara alami,

karena kosakata tidak dipelajari secara terpisah, melainkan hadir dalam konteks yang dekat dengan dunia mereka (Astutik & Aulina, 2017; Avia & Astutik, 2018; Rahmah & Astutik, 2020). Selain itu, pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan berbasis aktivitas juga memberikan ruang bagi siswa untuk menggunakan bahasa secara komunikatif sejak tahap awal pembelajaran.

Buku ini disusun sebagai upaya untuk menjembatani kebutuhan guru sekolah dasar akan panduan pembelajaran Bahasa Inggris yang praktis namun tetap berpijak pada landasan teoretis yang kuat. Buku ini menawarkan strategi pembelajaran yang memanfaatkan media sederhana seperti realia serta mengintegrasikannya dengan pendekatan Project-Based Learning (PjBL) yang ringan dan kontekstual. Melalui pendekatan tersebut, guru diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar Bahasa Inggris yang lebih hidup, bermakna, dan berkelanjutan, sekaligus selaras dengan prinsip-prinsip utama TEYL.

## **1.2 Prinsip Dasar TEYL (*Teaching English To Young Learners*)**

Pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda secara mendasar dibandingkan pembelajaran untuk remaja atau orang dewasa. Anak-anak belajar bahasa melalui pengalaman yang konkret, singkat, menyenangkan, dan melibatkan berbagai indera. Mereka belum siap menerima penjelasan abstrak atau aturan bahasa yang kompleks, tetapi sangat responsif terhadap aktivitas yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dan memungkinkan mereka mengalami bahasa secara langsung (Cameron, 2001; Pinter, 2017). Oleh karena itu, guru perlu memahami prinsip-prinsip dasar Teaching English to Young Learners (TEYL) sebagai pijakan utama dalam merancang pembelajaran Bahasa Inggris yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Pertama, pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak harus bermakna (*meaningful*). Anak perlu melihat hubungan langsung antara kata yang dipelajari dan benda atau aktivitas yang mereka kenal. Cameron (2001) menegaskan bahwa makna dalam pembelajaran bahasa anak dibangun melalui konteks dan pengalaman konkret, bukan melalui definisi atau terjemahan. Oleh karena itu, penggunaan realia dan proyek sederhana membantu anak memahami kosakata melalui pengalaman langsung dan kontekstual (Shin, J. K., & Crandall, 2018).

Kedua, aktivitas pembelajaran perlu dirancang secara singkat, bervariasi, dan multisensori. Anak sekolah dasar memiliki rentang perhatian yang terbatas dan membutuhkan variasi aktivitas untuk mempertahankan fokus dan motivasi belajar. Garton dkk. (2011) serta Pinter (2017) merekomendasikan pergantian aktivitas secara berkala agar anak tetap terlibat secara kognitif dan emosional. Aktivitas yang melibatkan gerak, visual, suara, dan manipulasi benda membantu mengoptimalkan proses belajar bahasa pada anak.

Ketiga, pembelajaran TEYL menekankan pentingnya *comprehensible input*, yaitu bahasa yang dapat dipahami siswa melalui dukungan konteks, gesture, dan visual (Syamsudin, 2025). Pemerolehan bahasa terjadi ketika siswa terpapar input yang sedikit lebih tinggi dari kemampuan mereka, tetapi tetap dapat dipahami. Dalam konteks TEYL, hal ini berarti guru menggunakan Bahasa Inggris sederhana, tanpa penjelasan tata bahasa yang eksplisit, serta didukung oleh realia dan demonstrasi (Berwald, 1987).

Keempat, anak belajar bahasa secara optimal melalui *learning by doing*. Pinter (2017) menjelaskan bahwa anak-anak memperoleh bahasa melalui keterlibatan aktif dalam aktivitas fisik dan sosial, seperti menunjuk, membawa benda, mencocokkan, membuat karya, dan mempresentasikan hasil sederhana. Prinsip ini menjadi dasar penggunaan aktivitas berbasis realia dan mini project dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SD.

Kelima, penggunaan *classroom English* secara konsisten berperan penting dalam membangun lingkungan bahasa yang alami. Instruksi sederhana seperti "*Listen*", "*Look*", "*Repeat*", dan "*Work together*" membantu siswa terbiasa dengan Bahasa Inggris sebagai alat komunikasi, bukan sekadar mata pelajaran (Garton et al., 2011; Shin, J. K., & Crandall, 2018).

Keenam, pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak harus bersifat menyenangkan dan *playful*. Menurut Pinter (2017), unsur permainan dan aktivitas kreatif membantu anak merasa aman secara emosional dan berani mencoba menggunakan bahasa baru. Lingkungan belajar yang menyenangkan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa (Cameron, 2001).

Ketujuh, guru perlu meminimalkan koreksi langsung yang dapat menghambat rasa percaya diri anak. Anak-anak belajar bahasa melalui

proses mencoba dan membuat kesalahan. Oleh karena itu, teknik koreksi tidak langsung seperti *recasting* atau pemodelan ulang lebih dianjurkan dibandingkan koreksi eksplisit (Thùy, 2018).

Terakhir, pembelajaran TEYL sangat bergantung pada penggunaan visual dan benda nyata. Hal ini menegaskan bahwa *visual aids* dan realia membantu anak memahami makna bahasa dengan lebih cepat dan mendalam karena sesuai dengan cara belajar anak yang konkret dan kontekstual.

Dengan berlandaskan prinsip-prinsip tersebut, seluruh strategi, aktivitas, dan contoh pembelajaran yang disajikan dalam buku ini dirancang untuk membantu guru menciptakan pengalaman belajar Bahasa Inggris yang joyful, meaningful, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

### **1.3 Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar (SD)**

Anak usia sekolah dasar, umumnya berusia 6–12 tahun, berada pada tahap perkembangan kognitif concrete operational (Piaget, 1972). Pada tahap ini, anak memahami dunia terutama melalui pengalaman langsung, manipulasi benda, serta representasi visual yang nyata. Mereka belum sepenuhnya siap menerima konsep abstrak atau penjelasan teoretis yang panjang. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris yang terlalu menekankan hafalan, aturan tata bahasa, atau penjelasan linguistik yang abstrak cenderung kurang efektif bagi anak usia sekolah dasar.

Dalam konteks TEYL, pemahaman terhadap karakteristik perkembangan anak menjadi kunci bagi guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai. Anak-anak belajar bahasa bukan melalui analisis, melainkan melalui keterlibatan aktif, pengulangan bermakna, dan interaksi sosial yang terjadi secara alami di kelas (Cameron, 2001; Pinter, 2017). Hal ini menuntut guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Secara umum, karakteristik belajar anak usia sekolah dasar dapat dilihat dari beberapa aspek berikut. Anak menyukai aktivitas yang melibatkan gerak dan permainan, sehingga pembelajaran yang bersifat pasif dan monoton mudah menurunkan minat belajar mereka. Rentang perhatian anak relatif pendek, sehingga aktivitas perlu dirancang singkat, bervariasi, dan berganti secara teratur agar fokus dan energi belajar tetap

terjaga (Pinter, 2017). Selain itu, anak belajar bahasa melalui imitasi dan repetisi yang bermakna; mereka meniru apa yang didengar dan dilihat dari guru, lalu menggunakannya kembali dalam konteks sederhana.

Anak usia SD juga lebih mudah memahami kosakata dan ungkapan bahasa ketika dikaitkan dengan benda nyata dan pengalaman langsung (*hands-on learning*). Penggunaan realia, visual, dan aktivitas manipulatif membantu anak menghubungkan bentuk bahasa dengan makna secara alami tanpa harus melalui terjemahan (Shin & Crandall, 2014). Di sisi lain, anak sangat membutuhkan dukungan emosional berupa pujian, dorongan, dan lingkungan belajar yang positif. Rasa aman dan percaya diri berperan besar dalam keberanian anak untuk mencoba menggunakan Bahasa Inggris, meskipun masih banyak melakukan kesalahan.

Cameron (2001) menegaskan bahwa anak-anak mempelajari bahasa secara holistik, yaitu melalui kombinasi interaksi sosial, pengalaman konkret, dan konteks yang bermakna. Mereka tidak memisahkan antara belajar bahasa, bermain, dan berinteraksi. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar perlu dirancang selaras dengan cara anak belajar, yakni melalui aktivitas yang *joyful*, *meaningful*, dan kontekstual. Pemahaman terhadap karakteristik perkembangan ini menjadi landasan utama bagi penggunaan realia dan *Project-Based Learning* sederhana yang dibahas dalam bab-bab selanjutnya dalam buku ini.

#### **1.4 Strategi Kelas Efektif dalam TEYL**

Untuk menerapkan prinsip-prinsip TEYL secara optimal di kelas Bahasa Inggris sekolah dasar, guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang sederhana namun konsisten. Strategi ini berfungsi sebagai jembatan antara teori TEYL dan praktik pembelajaran sehari-hari di kelas.

Salah satu strategi penting dalam TEYL adalah penggunaan Bahasa Inggris secara fungsional dalam rutinitas kelas (*use English for classroom routines*). Bahasa Inggris tidak hanya digunakan saat menyampaikan materi, tetapi juga dalam kegiatan sehari-hari seperti memberi salam, mengecek kehadiran, memberikan pujian, dan menyampaikan instruksi. Penggunaan ungkapan sederhana secara berulang membantu siswa terbiasa mendengar dan memahami Bahasa Inggris dalam konteks nyata.

Strategi berikutnya adalah memanfaatkan benda nyata dan media visual (*use real objects and media*). Realia seperti alat tulis, kemasan

makanan, mainan kecil, atau benda di sekitar sekolah membantu siswa menghubungkan kosakata dengan makna secara langsung. Pendekatan ini sangat sesuai dengan karakteristik anak usia SD yang belajar melalui pengalaman konkret dan visual.

Pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak juga perlu mengintegrasikan unsur gerak (*incorporate movement*). Aktivitas seperti Simon Says, matching games, atau kegiatan berbasis Total Physical Response (TPR) membuat pembelajaran lebih hidup dan membantu siswa memahami bahasa melalui tindakan fisik. Gerakan tidak hanya menjaga fokus siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman makna kosakata.

Selain itu, penggunaan kerja berpasangan dan kelompok kecil (*use pair and group work*) sangat dianjurkan dalam TEYL. Anak-anak belajar bahasa secara sosial; mereka memperoleh kesempatan lebih banyak untuk menggunakan Bahasa Inggris ketika berinteraksi dengan teman sebaya, bukan hanya dengan guru. Interaksi sederhana ini membantu membangun keberanian dan kepercayaan diri siswa.

Strategi lain yang penting adalah penggunaan pengulangan yang bersifat scaffolded repetition. Pengulangan kosakata dilakukan dalam berbagai konteks dan aktivitas, bukan sekadar drill mekanis. Dengan cara ini, siswa tidak hanya mengingat bentuk kata, tetapi juga memahami penggunaannya secara bermakna.

Terakhir, guru perlu memberikan penguatan positif (*positive reinforcement*) secara konsisten. Pujian sederhana, ekspresi positif, dan dorongan verbal membantu menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung. Lingkungan yang positif membuat siswa lebih berani mencoba menggunakan Bahasa Inggris tanpa takut melakukan kesalahan.

### **1.5 Implikasi Prinsip TEYL bagi Guru Sekolah Dasar**

Berdasarkan prinsip-prinsip dan strategi *Teaching English to Young Learners* (TEYL) yang telah dipaparkan, guru sekolah dasar dituntut untuk memiliki kompetensi pedagogis yang adaptif, kontekstual, dan sensitif terhadap karakteristik perkembangan anak. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang ini, peran guru tidak lagi terbatas sebagai penyampai materi, melainkan sebagai perancang pengalaman belajar bahasa yang memungkinkan siswa memahami dan menggunakan bahasa secara alami.

Salah satu implikasi penting bagi guru adalah kemampuan dalam memilih media pembelajaran yang bersifat konkret dan mudah diakses. Benda nyata, visual, dan realia yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa berperan penting dalam membantu proses pemaknaan kosakata secara langsung. Melalui media konkret, siswa dapat menghubungkan kata dengan objek yang dikenalnya tanpa harus bergantung pada terjemahan, sehingga pembelajaran bahasa berlangsung lebih bermakna dan kontekstual.

Selain pemilihan media, guru juga perlu merancang aktivitas pembelajaran yang singkat dan variatif. Rentang perhatian siswa sekolah dasar relatif terbatas, sehingga kegiatan pembelajaran sebaiknya disusun dalam durasi yang tidak terlalu panjang dan diselingi dengan variasi aktivitas. Pergantian dari demonstrasi, permainan, hingga tugas sederhana membantu menjaga fokus, energi, dan antusiasme siswa selama proses belajar berlangsung.

Penggunaan Bahasa Inggris sebagai bahasa kelas (*classroom English*) juga menjadi implikasi pedagogis yang tidak terpisahkan dari prinsip TEYL. Bahasa Inggris sebaiknya digunakan secara konsisten sebagai alat komunikasi dalam rutinitas kelas, bukan semata-mata sebagai objek pembelajaran. Ungkapan-ungkapan sederhana yang diulang dalam konteks nyata membantu siswa membangun pemahaman bahasa secara bertahap dan alami.

Di samping itu, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar perlu memberi ruang yang cukup bagi interaksi sosial melalui kerja kelompok dan permainan. Anak-anak belajar bahasa secara efektif ketika mereka berinteraksi dengan teman sebaya dalam suasana yang aman dan tidak mengancam. Kegiatan kolaboratif memungkinkan siswa menggunakan Bahasa Inggris secara fungsional sekaligus mengembangkan keterampilan sosial mereka.

Implikasi lainnya adalah pentingnya memberikan pengalaman belajar melalui proyek-proyek kecil yang bermakna. Proyek sederhana memungkinkan siswa menggunakan kosakata dalam konteks nyata, menghasilkan produk yang dapat dilihat dan dibanggakan, serta merasakan bahwa Bahasa Inggris memiliki fungsi nyata dalam kehidupan mereka. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *learning by doing* yang menjadi inti dari pembelajaran bahasa untuk anak.

Pada akhirnya, guru perlu menyadari bahwa pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia sekolah dasar tidak menuntut penjelasan teoretis yang panjang dan abstrak. Anak-anak belajar bahasa melalui praktik langsung, pengulangan yang bermakna, dan keterlibatan aktif dalam berbagai aktivitas. Dengan mengurangi dominasi ceramah dan memperbanyak pengalaman belajar langsung, pembelajaran Bahasa Inggris di SD dapat berlangsung secara komunikatif, menyenangkan, dan selaras dengan karakteristik perkembangan anak.

## BAB 2

### MEDIA REALIA DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA

#### 2.1 Pengertian Realia dan Relevansinya dalam TEYL

Realia dalam pembelajaran bahasa merujuk pada penggunaan objek nyata atau representasi autentik dari dunia nyata yang dimanfaatkan guru untuk membantu siswa memahami makna bahasa secara langsung dan kontekstual. Secara tradisional, realia dipahami sebagai benda konkret yang dapat dilihat dan disentuh, seperti alat tulis, buah-buahan, pakaian, mainan kecil, kemasan makanan, serta benda-benda sederhana yang mudah ditemukan di lingkungan sekolah. Penggunaan objek nyata ini memungkinkan siswa mengaitkan kosakata Bahasa Inggris dengan referen yang jelas dan familiar dalam kehidupan sehari-hari (Cameron, 2001).

Dalam perkembangan pembelajaran kontemporer, konsep realia tidak lagi terbatas pada benda fisik semata. Realia juga mencakup representasi digital dari objek nyata yang ditampilkan melalui media visual interaktif, seperti gambar tiga dimensi, video kontekstual, *augmented reality (AR)*, hingga *virtual reality (VR)*. Representasi digital ini berfungsi sebagai realia ketika menghadirkan pengalaman belajar yang menyerupai interaksi dengan objek nyata, terutama ketika benda asli sulit, tidak aman, atau tidak mungkin dibawa ke dalam kelas (Mayer, 2020; Radianti dkk., 2020). Dengan demikian, realia dalam buku ini dipahami sebagai spektrum media pembelajaran yang mencakup realia konkret, realia lingkungan, dan realia digital immersive.

Dalam konteks *Teaching English to Young Learners (TEYL)*, penggunaan realia baik manual maupun digital sangat relevan dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar. Anak-anak belajar bahasa secara optimal melalui pengalaman multisensori yang melibatkan penglihatan, sentuhan, gerak, dan keterlibatan emosional. Pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual membantu kosakata menjadi lebih bermakna dan mudah diingat dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal atau gambar statis (Pinter, 2017).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan realia memberikan dampak positif terhadap pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Mokalu (2022) melaporkan bahwa pembelajaran berbasis realia meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Temuan

serupa dikemukakan oleh Khaidir & Harahap (2024), yang menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata siswa yang belajar menggunakan realia dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, Irfan dkk. (2021) menegaskan bahwa penggunaan objek nyata menyediakan scaffold visual dan kinestetik yang membantu siswa memahami makna kata tanpa bergantung pada terjemahan bahasa ibu.

Melalui pemanfaatan realia, guru dapat menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih hidup, interaktif, dan berpusat pada pengalaman belajar siswa. Realia tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai jembatan antara bahasa dan dunia nyata siswa, sehingga pembelajaran kosakata menjadi selaras dengan prinsip-prinsip dasar TEYL yang menekankan pembelajaran bermakna, kontekstual, dan menyenangkan.

## **2.2 Pentingnya Realia dalam Pembelajaran Kosakata**

Penggunaan realia memiliki peran strategis dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di sekolah dasar karena membantu menjembatani hubungan antara bentuk bahasa dan makna secara konkret. Baik dalam bentuk benda nyata maupun representasi digital yang autentik, realia memungkinkan siswa memahami kosakata melalui pengalaman langsung yang melibatkan lebih dari satu indra. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih visual, kontekstual, dan dekat dengan dunia anak (Mokalu, 2022).

Ketika siswa berinteraksi dengan objek nyata atau representasi visual yang menyerupai kondisi asli misalnya melihat dan memegang bottle atau eraser, maupun mengamati objek melalui media digital interaktif mereka tidak sekadar menghafal kata, tetapi membangun asosiasi makna melalui pengalaman sensorik. Proses ini mempercepat pemahaman kosakata dan memperkuat daya ingat jangka panjang, karena informasi linguistik terhubung langsung dengan pengalaman nyata siswa (Pinter, 2017).

Sejumlah penelitian empiris mendukung efektivitas penggunaan realia dalam pembelajaran kosakata. Irfan dkk. (2021) menemukan bahwa penggunaan objek nyata memberikan scaffold visual dan kinestetik yang membantu siswa memahami makna kata secara lebih akurat tanpa bergantung pada terjemahan. Studi oleh Cando Yáñez dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis realia meningkatkan retensi

kosakata karena siswa memperoleh konteks visual yang jelas serta kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran. Temuan-temuan ini menegaskan bahwa realia berkontribusi tidak hanya pada peningkatan penguasaan kosakata, tetapi juga pada motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Selain berdampak positif secara pedagogis, realia memiliki keunggulan dari segi kepraktisan dan keberlanjutan. Realia konkret dapat diperoleh dari benda-benda sederhana di lingkungan kelas, sekolah, maupun rumah siswa, sehingga tidak menuntut biaya tambahan atau fasilitas khusus. Di sisi lain, realia digital dapat dimanfaatkan secara fleksibel melalui perangkat yang sudah tersedia di banyak sekolah, seperti proyektor, *smart board*, atau gawai guru. Kombinasi antara realia manual dan digital memberikan alternatif yang adaptif sesuai dengan kondisi dan sumber daya sekolah.

Dengan demikian, pentingnya realia dalam pembelajaran kosakata tidak hanya terletak pada kemampuannya memperjelas makna kata, tetapi juga pada potensinya untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, inklusif, dan berpusat pada pengalaman belajar siswa. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar lebih selaras dengan prinsip TEYL yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman, keterlibatan aktif, dan konteks nyata.

### **2.3 Jenis Realia dalam Pembelajaran Kosakata**

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, realia dapat dipahami sebagai spektrum media yang merepresentasikan dunia nyata dan digunakan untuk membantu siswa membangun makna kosakata secara kontekstual. Berdasarkan tingkat keautentikan, cara penggunaan, dan aksesibilitas di kelas, realia dalam pembelajaran kosakata dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis utama.

Jenis pertama adalah realia konkret (*physical realia*), yaitu benda nyata yang dapat disentuh, dipindahkan, dan digunakan secara langsung oleh siswa. Contohnya meliputi alat tulis seperti pencil, eraser, dan ruler; benda-benda di kelas seperti chair, table, dan bag; serta makanan atau buah-buahan seperti apple, banana, dan bread. Realia konkret sangat efektif terutama bagi siswa kelas rendah karena melibatkan pengalaman multisensori yang kuat melihat, menyentuh, dan memanipulasi

objek sehingga membantu siswa mengaitkan kosakata dengan pengalaman nyata secara langsung.

Kedua adalah realia buatan, yaitu media yang dibuat atau dimodifikasi oleh guru untuk merepresentasikan benda nyata ketika objek asli sulit dihadirkan di kelas. Realia jenis ini mencakup boneka flanel, miniatur hewan, replika benda rumah tangga dari karton, atau model sederhana lainnya seperti gambar. Meskipun tidak sepenuhnya autentik, realia buatan tetap memiliki nilai pedagogis karena memberikan representasi visual yang konkret dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Realia ini juga memberi ruang kreativitas bagi guru serta memungkinkan pengelolaan kelas yang lebih aman dan terkontrol.

Jenis ketiga adalah realia lingkungan, yaitu objek, ruang, dan fenomena yang terdapat di lingkungan sekitar siswa dan dimanfaatkan sebagai sumber belajar kosakata. Lingkungan sekolah, seperti taman, halaman, ruang kelas, atau aktivitas rutin siswa, dapat dijadikan konteks pembelajaran yang kaya makna. Misalnya, guru mengajak siswa mengamati taman sekolah untuk memperkenalkan kosakata seperti *tree*, *flower*, dan *leaf*. Pendekatan ini membantu siswa memahami bahasa sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, bukan sekadar materi kelas.

Jenis keempat adalah realia digital (*digital realia*), yaitu representasi objek nyata yang disajikan melalui media digital dengan tingkat kemiripan visual yang tinggi terhadap kondisi asli. Realia digital dapat berupa gambar tiga dimensi, video autentik, simulasi interaktif, aplikasi berbasis augmented reality (AR), hingga lingkungan virtual sederhana. Melalui realia digital, guru dapat menghadirkan objek yang sulit, tidak aman, atau tidak mungkin dibawa ke kelas secara fisik, seperti *elephant*, *volcano*, *sea animals*, atau tempat-tempat tertentu. Penggunaan smart board, video pembelajaran, aplikasi AR, maupun teknologi virtual reality (VR) memungkinkan siswa mengamati dan berinteraksi dengan objek secara visual dan imersif, sehingga memperluas pengalaman belajar kosakata.

Meskipun realia hadir dalam berbagai bentuk, buku ini menempatkan realia konkret dan realia buatan sederhana sebagai fokus utama implementasi praktis. Pemilihan fokus ini didasarkan pada pertimbangan kemudahan akses, kesiapan guru sekolah dasar, serta keberlanjutan penggunaan media dalam berbagai konteks sekolah. Realia lingkungan dan realia digital, termasuk teknologi AR dan VR, diperkenalkan sebagai perluasan konseptual dan pedagogis, sehingga guru memiliki

pemahaman utuh mengenai spektrum realia yang dapat digunakan sesuai dengan kondisi, fasilitas, dan tujuan pembelajaran.

Dengan pemahaman yang komprehensif mengenai jenis-jenis realia ini, guru diharapkan mampu memilih dan memadukan media pembelajaran secara lebih fleksibel dan kontekstual, tanpa kehilangan fokus pada prinsip utama TEYL, yaitu pembelajaran yang konkret, bermakna, dan berpusat pada pengalaman belajar siswa.

## 2.4 Prinsip Penggunaan Realia dalam Pembelajaran Kosakata

Agar penggunaan realia benar-benar berfungsi sebagai strategi pedagogis yang efektif, guru perlu memahami bahwa realia bukan sekadar alat untuk menunjukkan benda, melainkan sarana untuk membangun pengalaman belajar bahasa yang bermakna. Prinsip penggunaan realia dalam pembelajaran kosakata harus berangkat dari karakteristik belajar anak usia sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman konkret, keterlibatan aktif, dan konteks yang jelas.

Prinsip pertama berkaitan dengan pemilihan realia yang relevan, familiar, dan aman bagi siswa. Benda-benda yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti alat tulis, mainan kecil, buah, pakaian, atau objek di lingkungan sekolah, memudahkan siswa membangun hubungan langsung antara kata dan maknanya. Pada konteks realia digital, prinsip relevansi tetap berlaku melalui pemilihan visual, video, atau simulasi yang menyerupai kondisi nyata dan sesuai dengan pengalaman anak. Aspek keamanan, kemudahan akses, dan kesiapan penggunaan menjadi pertimbangan penting agar realia baik konkret maupun digital dapat digunakan secara fleksibel tanpa mengganggu alur pembelajaran.

Prinsip kedua adalah memulai pembelajaran dari pengalaman konkret sebelum menuju konsep yang lebih abstrak. Anak usia sekolah dasar lebih mudah memahami kosakata yang dapat dilihat, disentuh, atau diamati secara langsung, seperti *book*, *pencil*, atau *eraser*, dibandingkan kosakata abstrak seperti *honesty* atau *kindness*. Realia konkret dan realia digital yang bersifat visual berfungsi sebagai jembatan awal sebelum siswa diperkenalkan pada konsep yang lebih kompleks. Pendekatan ini selaras dengan perkembangan kognitif anak yang membutuhkan pengalaman nyata sebagai dasar pemahaman bahasa.

Prinsip selanjutnya menekankan bahwa realia perlu digunakan secara berkelanjutan dan terintegrasi dalam seluruh tahapan pembelajaran, bukan hanya pada tahap pengenalan kosakata. Realia dapat dimanfaatkan dalam latihan pengucapan, pengulangan melalui permainan, pemahaman instruksi, hingga penggunaan kosakata dalam kalimat sederhana atau proyek kecil. Baik realia konkret maupun realia digital berperan sebagai penguat makna yang terus dihadirkan dalam berbagai konteks, sehingga kosakata tidak dipelajari secara terpisah, tetapi digunakan secara fungsional.

Pembelajaran berbasis realia juga menuntut keterlibatan aktif siswa sebagai inti proses belajar. Guru perlu memberi ruang bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan media, seperti memegang, memilih, mengelompokkan, mencocokkan, menunjuk, atau merespons realia sesuai instruksi. Dalam konteks realia digital, keterlibatan ini dapat diwujudkan melalui aktivitas mengamati, memilih objek di layar, atau merespons visual secara lisan dan fisik. Keterlibatan aktif ini membantu siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung sekaligus menjaga fokus dan antusiasme belajar.

Prinsip berikutnya adalah integrasi *classroom English* secara konsisten dalam penggunaan realia. Instruksi sederhana seperti "*Show me the red pencil,*" "*Touch the book,*" atau "*Bring me something round*" memungkinkan siswa memproses bahasa secara alami melalui tindakan, tanpa perlu penjelasan teoretis yang panjang. Penggunaan bahasa kelas yang berulang dan kontekstual baik saat menggunakan realia konkret maupun digital membantu siswa memahami makna melalui asosiasi langsung antara bahasa dan aktivitas.

Agar pembelajaran tetap menarik dan tidak monoton, guru perlu merancang aktivitas berbasis realia secara variatif dan progresif. Aktivitas dapat bergerak dari demonstrasi singkat, permainan sederhana, hingga kegiatan kolaboratif atau proyek kecil yang melibatkan penggunaan kosakata secara kreatif. Variasi ini tidak hanya menjaga suasana kelas tetap hidup, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk menggunakan kosakata dalam konteks yang semakin bermakna dan menantang.

Dengan menerapkan prinsip-prinsip tersebut, realia baik dalam bentuk konkret maupun digital tidak lagi sekadar berfungsi sebagai alat bantu visual, melainkan menjadi bagian integral dari pembelajaran

kosakata yang aktif, kontekstual, dan selaras dengan prinsip *Teaching English to Young Learners (TEYL)*.

## **2.5 Langkah-Langkah Implementasi Realia dalam Mengajarkan Kosakata bahasa Inggris**

Implementasi realia dalam pembelajaran kosakata perlu dirancang secara bertahap agar siswa tidak hanya mengenali bentuk dan bunyi kata, tetapi juga mampu menggunakan kosakata tersebut secara bermakna dalam konteks yang dekat dengan pengalaman mereka. Oleh karena itu, penggunaan realia baik dalam bentuk konkret maupun digital sebaiknya mengikuti alur pembelajaran yang bergerak dari pemodelan menuju kemandirian siswa. Alur ini sejalan dengan prinsip *gradual release of responsibility* yang dikenal melalui pola *I Do – We Do – You Do*, yang banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa untuk anak.

Pada tahap awal, guru berperan sebagai model utama dalam memperkenalkan kosakata baru. Guru menampilkan realia konkret, seperti benda nyata di kelas, atau realia digital berupa visual, video pendek, atau objek interaktif yang ditampilkan melalui layar. Sambil menunjukkan objek tersebut, guru mengucapkan kosakata target dengan pengucapan yang jelas, intonasi yang tepat, dan tempo yang terkontrol. Pada fase ini, fokus pembelajaran terletak pada pemberian *comprehensible input* yang akurat dan mudah dipahami oleh siswa. Pengulangan dilakukan secara wajar untuk membantu siswa mengenali bunyi dan bentuk kata. Misalnya, guru memegang sebuah penggaris atau menampilkan gambar tiga dimensi penggaris di layar sambil mengatakan, *“This is a ruler,”* kemudian mengulang kata *ruler* secara perlahan agar dapat ditirukan oleh siswa.

Setelah siswa memperoleh model bahasa yang memadai, pembelajaran berlanjut pada tahap latihan bersama. Pada fase ini, siswa mulai terlibat secara aktif dengan menirukan pengucapan kosakata dan mengaitkannya dengan objek yang ada di sekitar mereka atau yang ditampilkan secara digital. Guru dapat mengarahkan siswa melalui instruksi sederhana, seperti *“Point to your pencil”* atau *“Touch the ruler on the screen.”* Kegiatan ini membantu siswa menghubungkan kosakata dengan konteks nyata sekaligus memperkuat pemahaman melalui respons fisik dan visual.

Tahap berikutnya adalah latihan terbimbing, di mana siswa bekerja secara berpasangan atau dalam kelompok kecil. Pada fase ini, realia digunakan sebagai sarana untuk mencocokkan benda dengan label kata, mengelompokkan objek berdasarkan kategori, atau memilih objek yang sesuai dengan instruksi guru. Realia konkret dapat berupa benda yang dibagikan kepada kelompok, sedangkan realia digital dapat ditampilkan secara bergantian melalui layar atau perangkat bersama. Guru tetap memberikan dukungan, penguatan, dan klarifikasi apabila diperlukan, namun porsi keterlibatan siswa mulai diperbesar. Fase ini berfungsi sebagai jembatan antara pembelajaran yang terarah dan penggunaan bahasa yang lebih mandiri.

Seiring dengan meningkatnya pemahaman dan kepercayaan diri siswa, guru dapat mendorong mereka untuk menggunakan kosakata secara lebih independen. Siswa diminta memilih atau menyusun benda dari tas, meja, atau lingkungan kelas, kemudian menyebutkan atau mendeskripsikan benda tersebut dalam Bahasa Inggris. Dalam konteks realia digital, siswa dapat menunjuk, memilih, atau menyebutkan objek yang ditampilkan secara visual. Pada tahap ini, siswa mulai menunjukkan kemandirian dalam mengakses kosakata tanpa bergantung sepenuhnya pada arahan guru.

Sebagai bentuk *evidence of learning*, penggunaan realia dapat dikembangkan ke tahap kreatif dan produktif. Siswa memanfaatkan realia konkret maupun digital untuk menghasilkan karya sederhana, seperti poster kosakata, katalog mini, pameran kelas, atau dokumentasi visual dari benda yang dipelajari. Kegiatan ini memberi ruang bagi siswa untuk menggunakan kosakata dalam konteks yang lebih luas dan bermakna, sekaligus mengintegrasikan unsur kolaborasi, kreativitas, dan rasa pencapaian.

Melalui alur bertahap tersebut, penggunaan realia tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang mendorong perkembangan bahasa secara alami dan berkelanjutan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *Teaching English to Young Learners (TEYL)* yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan berpusat pada pengalaman belajar siswa.

## 2.6 Contoh Aktivitas Berbasis Realia

Bagian ini menyajikan contoh aktivitas pembelajaran kosakata berbasis realia yang dapat diterapkan secara fleksibel di kelas sekolah dasar. Aktivitas-aktivitas yang disajikan tidak dimaksudkan sebagai resep baku, melainkan sebagai ilustrasi praktik yang dapat dimodifikasi sesuai dengan tingkat kelas, karakteristik siswa, serta ketersediaan media, baik realia konkret maupun realia digital. Seluruh aktivitas dirancang sejalan dengan prinsip Teaching English to Young Learners (TEYL), yaitu pembelajaran yang aktif, bermakna, dan kontekstual.

### 1. *Show and Tell Realia*

Pada aktivitas ini, guru memperkenalkan kosakata dengan menunjukkan sebuah objek nyata atau representasi digitalnya, sambil mengucapkan kosakata target secara jelas dan berulang. Siswa diminta menirukan atau menyebutkan nama benda tersebut secara lisan. Aktivitas ini sangat sesuai digunakan pada tahap awal pembelajaran kosakata karena membantu siswa membangun hubungan langsung antara bunyi kata dan objek yang dirujuk. Untuk memperkuat pemahaman, guru dapat memvariasikan objek, intonasi suara, serta menggunakan gesture atau penekanan visual pada layar ketika menggunakan realia digital.

### 2. *Realia Scavenger Hunt*

Dalam kegiatan ini, siswa diajak mencari benda-benda tertentu berdasarkan instruksi sederhana dari guru, seperti "*Find something round*" atau "*Bring a red object.*" Aktivitas dapat dilakukan dengan menjelajahi ruang kelas, sudut belajar, atau melalui pencarian objek yang ditampilkan secara digital. Kegiatan ini melibatkan gerak fisik dan eksplorasi, sehingga membantu menjaga fokus siswa sekaligus melatih pemahaman instruksi Bahasa Inggris secara alami melalui tindakan langsung.

### 3. *Flash–Realia Matching Game*

Siswa mencocokkan kartu gambar kosakata dengan benda nyata atau objek digital yang sesuai. Aktivitas ini dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok, tergantung pada tingkat kelas dan tujuan pembelajaran. Melalui proses mencocokkan, siswa memperkuat asosiasi

antara bentuk visual, objek, dan kosakata, yang berkontribusi pada peningkatan daya ingat. Tingkat kesulitan dapat disesuaikan dengan menambah jumlah kosakata atau membatasi waktu pengerjaan.

#### 4. *Mystery Bag Game*

Guru menyiapkan sebuah kantong berisi beberapa benda nyata, atau menampilkan objek tersembunyi secara digital. Siswa secara bergiliran mengambil atau menebak objek tanpa melihat, kemudian menyebutkan atau menebak namanya dalam Bahasa Inggris. Aktivitas ini memanfaatkan rasa ingin tahu alami anak dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain melatih kosakata, kegiatan ini mendorong penggunaan bahasa secara lebih spontan dan percaya diri.

#### 5. *Realia-Based Sentence Race*

Pada aktivitas ini, siswa menggunakan benda nyata atau objek digital untuk menyusun kalimat sederhana, misalnya "*I have a pencil. It is yellow.*" Tujuan utama kegiatan ini bukan kecepatan, melainkan kemampuan siswa menggunakan kosakata dalam konteks kalimat sederhana. Aktivitas dapat dikemas sebagai permainan ringan antarkelompok untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi, sambil tetap menjaga suasana belajar yang suportif.

#### 6. *Mini Project: My School Objects Collection*

Dalam aktivitas ini, siswa menata benda-benda yang mereka miliki, memberi label kosakata, dan menyusunnya menjadi *mini-booklet* atau dokumentasi sederhana. Proyek ini dapat dikembangkan menggunakan realia konkret maupun digital, misalnya dengan memotret objek dan memberi label secara digital. Aktivitas ini mengintegrasikan penggunaan realia dengan prinsip *Project-Based Learning* dalam skala kecil, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk menggunakan kosakata secara berulang dalam konteks yang bermakna dan kolaboratif.

### **2.7 Media Realia yang Mudah Diakses di Lingkungan Sekolah Dasar**

Salah satu keunggulan pendekatan realia adalah fleksibilitas dan kemudahan aksesnya. Guru tidak selalu memerlukan media mahal atau teknologi kompleks, karena berbagai benda sederhana di sekitar siswa dapat berfungsi efektif sebagai sumber belajar bahasa. Benda-benda

tersebut dapat berasal dari lingkungan kelas, rumah siswa, maupun representasi digital yang mudah diakses.

Alat tulis seperti *pencil*, *eraser*, *ruler*, dan *marker* sangat familiar bagi siswa dan ideal untuk memperkenalkan kosakata dasar, khususnya di kelas rendah. Kemasan makanan, misalnya *biscuit box* atau *bottle*, dapat digunakan untuk mengenalkan kosakata sekaligus konteks penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Mainan sederhana seperti *toy fruits* atau *toy vehicles* juga efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa.

Selain itu, perlengkapan rumah tangga berukuran kecil seperti *spoon*, *cup*, dan *comb* dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan kosakata yang berkaitan dengan aktivitas harian. Benda alam sederhana seperti daun dan bunga dapat digunakan untuk memperkenalkan kosakata tentang alam, warna, dan tekstur. Pakaian anak seperti *hat*, *socks*, dan *scarf* juga relevan untuk mengajarkan kosakata yang berkaitan dengan cuaca, anggota tubuh, atau kegiatan sehari-hari.

Dalam konteks realia digital, guru dapat memanfaatkan gambar interaktif, video pendek, atau objek tiga dimensi yang ditampilkan melalui layar kelas. Media digital ini berfungsi sebagai pelengkap ketika realia konkret sulit dihadirkan karena keterbatasan ruang, waktu, atau keamanan.

## BAB 3

### PROJECT-BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SEKOLAH DASAR

#### 3.1 Pengertian *Project-Based Learning* (PJBL)

*Project-Based Learning* (PJBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar melalui keterlibatan aktif untuk menghasilkan suatu produk nyata. Dalam PJBL, pembelajaran berlangsung melalui tahapan eksplorasi, kerja kolaboratif, pemecahan masalah sederhana, serta refleksi terhadap proses dan hasil belajar (Atmoko dkk., 2025; Durohman, D., Noto, M. S., & Hartono, 2018). Pendekatan ini menekankan bahwa pengetahuan dan keterampilan tidak diperoleh melalui penjelasan semata, melainkan dibangun melalui pengalaman langsung yang bermakna.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, PJBL memberikan ruang bagi siswa untuk menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi yang fungsional. Bahasa tidak diposisikan sebagai objek hafalan, melainkan sebagai sarana untuk membuat, menjelaskan, dan mempresentasikan karya sederhana. Melalui proyek, siswa terdorong untuk menggunakan kosakata dan ungkapan Bahasa Inggris dalam konteks yang nyata, seperti saat memberi label pada benda, menjelaskan hasil kerja kelompok, atau memamerkan produk di depan kelas (Nur & Soviyah, 2023).

Penerapan PJBL pada siswa sekolah dasar tidak menuntut proyek yang kompleks atau berdurasi panjang. Proyek sederhana atau *mini project* yang dirancang untuk satu hingga dua kali pertemuan sudah memadai untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Proyek semacam ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif, bekerja sama dengan teman, mengekspresikan kreativitas, serta menggunakan Bahasa Inggris dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menekan. Dengan pendekatan tersebut, pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan dunia anak.

Sejumlah penelitian menegaskan bahwa PJBL sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran *English for Young Learners* (EYL). Rodríguez & Riera Hermida (2025) menunjukkan bahwa PJBL mampu meningkatkan kolaborasi, kreativitas, dan penggunaan bahasa secara autentik pada siswa sekolah dasar. Temuan ini memperkuat posisi PJBL

sebagai pendekatan yang efektif untuk menjembatani pembelajaran kosakata dengan praktik penggunaan bahasa yang nyata, khususnya ketika dikombinasikan dengan media konkret seperti realia.

### **3.2 Peran dan Manfaat Project-Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris SD**

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, *Project-Based Learning* (PJBL) berperan sebagai penghubung antara kosakata yang diperkenalkan melalui realia dan penggunaan bahasa dalam konteks yang lebih luas dan bermakna. Melalui PJBL, kosakata tidak berhenti pada tahap pengenalan atau latihan terisolasi, tetapi dikembangkan menjadi aktivitas terstruktur yang berujung pada produk sederhana yang dapat diamati dan dipresentasikan oleh siswa.

PJBL mendorong siswa untuk bekerja secara kolaboratif dalam kelompok kecil dan terlibat aktif dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran kosakata, proyek dapat berupa pembuatan *poster*, *mini book*, *vocabulary corner*, atau karya visual lain yang memanfaatkan benda nyata sebagai sumber utama. Proses ini memberi kesempatan kepada siswa untuk menggunakan Bahasa Inggris secara fungsional, misalnya saat memberi label, menjelaskan isi karya, atau memperkenalkan hasil proyek kepada teman dan guru.

Pendekatan ini juga membantu menciptakan pengalaman belajar bahasa yang lebih autentik. Bahasa Inggris digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan proyek, bukan sekadar sebagai materi yang harus dihafalkan. Dengan demikian, siswa belajar mengaitkan kosakata dengan tindakan nyata dan produk konkret, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan dunia mereka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa PJBL berkontribusi positif terhadap keterlibatan, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Rodríguez & Riera Hermida, (2025) menemukan bahwa siswa sekolah dasar yang terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek menunjukkan peningkatan partisipasi aktif serta keberanian menggunakan bahasa target secara sederhana namun bermakna. Oleh karena itu, integrasi realia dengan PJBL menjadikan pengajaran kosakata lebih hidup, berorientasi proses, dan berpusat pada pengalaman belajar siswa.

### 3.3 Kesesuaian Project-Based Learning untuk Anak Sekolah Dasar

Project-Based Learning sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar karena menempatkan anak sebagai pembelajar aktif yang membangun pemahaman bahasa melalui pengalaman langsung. Anak usia SD belajar paling efektif ketika mereka terlibat dalam aktivitas yang konkret, manipulatif, dan memiliki tujuan yang jelas. Melalui proyek sederhana, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membuat, mengolah, dan menggunakan kosakata dalam konteks nyata.

PJBL memberikan ruang yang luas bagi pembelajaran berbasis interaksi sosial. Dalam proses mengerjakan proyek, siswa berkomunikasi dengan teman sebaya, berbagi tugas, dan bekerja sama untuk menyelesaikan produk bersama. Interaksi ini mendorong penggunaan Bahasa Inggris secara alami dan fungsional, meskipun masih dalam bentuk ungkapan dan kalimat sederhana. Bahasa menjadi alat komunikasi yang bermakna, bukan sekadar objek pembelajaran.

Selain itu, kegiatan proyek menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan dekat dengan dunia anak. Aktivitas seperti menggambar, menempel, mengelompokkan benda, dan menghias karya memungkinkan siswa mengekspresikan kreativitas sambil belajar bahasa. Ketika suasana belajar terasa aman dan menyenangkan, siswa cenderung lebih berani mencoba menggunakan Bahasa Inggris tanpa rasa takut melakukan kesalahan.

PJBL juga membantu menjadikan pembelajaran kosakata lebih bermakna karena kata-kata dipelajari dan digunakan dalam konteks yang jelas dan relevan. Kosakata tidak berdiri sendiri, tetapi melekat pada benda, aktivitas, dan produk yang dibuat siswa. Dengan demikian, siswa memahami fungsi dan penggunaan bahasa, bukan hanya bentuk katanya.

Lebih jauh, proses proyek mendorong keterlibatan siswa secara sadar dalam setiap tahap pembelajaran. Mulai dari memahami tujuan kegiatan, mengerjakan tugas, hingga mempresentasikan hasil kerja, siswa belajar bertanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri. Ketika siswa memamerkan hasil proyek, mereka merasakan pencapaian yang memperkuat rasa percaya diri dan sikap positif terhadap pembelajaran Bahasa Inggris.

Dengan karakteristik tersebut, *Project-Based Learning* menjadikan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar lebih komunikatif,

kontekstual, dan berorientasi pada produk nyata. Pendekatan ini memperkuat peran realia sebagai titik awal pembelajaran yang berkembang menjadi aktivitas bermakna dan menghasilkan karya yang dapat dibanggakan oleh siswa.

### **3.4 Langkah-Langkah Project-Based Learning (PJBL) Sederhana Berbasis Realia di Kelas SD**

Agar Project-Based Learning dapat diterapkan secara realistis di kelas sekolah dasar, pendekatan ini perlu disederhanakan menjadi tahapan yang jelas, terstruktur, dan berorientasi pada pengalaman belajar siswa. PJBL dalam konteks SD tidak menuntut proyek yang kompleks atau berdurasi panjang. Sebaliknya, proyek sederhana yang berbasis realia dengan tujuan bahasa yang spesifik justru lebih efektif dalam membantu siswa menggunakan kosakata secara bermakna.

Dalam buku ini, PJBL diposisikan sebagai kelanjutan alami dari penggunaan realia. Benda nyata tidak hanya digunakan untuk memperkenalkan kosakata, tetapi menjadi titik awal aktivitas belajar yang berkembang menjadi produk sederhana. Alur pembelajaran bergerak secara bertahap dari eksplorasi benda, aktivitas kolaboratif, hingga penciptaan karya yang dapat diamati dan dipresentasikan siswa.

Secara umum, langkah-langkah PJBL sederhana berbasis realia di kelas SD dapat dijabarkan sebagai berikut.

#### **1. Menentukan Tema Kosakata dan Produk Proyek**

Tahap awal dimulai dengan menentukan tema kosakata yang dekat dengan kehidupan siswa serta produk sederhana yang akan dihasilkan. Pemilihan tema sebaiknya mempertimbangkan ketersediaan realia di kelas agar siswa dapat berinteraksi langsung dengan benda nyata. Produk yang dirancang tidak harus rumit, tetapi cukup untuk menampung penggunaan kosakata target secara aktif.

Contoh:

Tema: *School Objects*

Realia utama: alat tulis dan benda di kelas

Produk: poster benda sekolah atau mini vocabulary chart

Pada tahap ini, guru memastikan bahwa realia yang dipilih relevan dengan tujuan pembelajaran dan aman digunakan oleh siswa.

## 2. Memperkenalkan Proyek dan Aktivitas kepada Siswa

Guru menjelaskan proyek yang akan dikerjakan menggunakan Bahasa Inggris yang sangat sederhana, didukung dengan gesture, contoh visual, dan demonstrasi singkat menggunakan realia. Penjelasan difokuskan pada apa yang akan dibuat dan bagaimana benda nyata akan digunakan dalam proyek.

Contoh instruksi:

*"Today we will make a poster about school objects."*

Guru sambil menunjukkan beberapa benda nyata yang akan digunakan.

Tahap ini bertujuan membangun pemahaman awal sekaligus menumbuhkan antusiasme siswa terhadap proyek yang akan dilakukan.

## 3. Eksplorasi dan Pengumpulan Realia

Siswa diajak mengamati, memilih, dan mengumpulkan realia yang akan digunakan dalam proyek. Benda-benda dapat berasal dari meja siswa, tas sekolah, atau lingkungan kelas. Melalui kegiatan ini, siswa mulai mengaitkan kosakata dengan objek nyata secara langsung.

Pada tahap ini, guru mengulang kosakata target secara kontekstual sambil menunjuk atau memegang benda, sehingga siswa memperoleh penguatan bahasa melalui pengalaman langsung sebelum masuk ke tahap pembuatan produk.

## 4. Pelaksanaan Proyek: Membuat Produk Berbasis Realia

Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk membuat produk yang telah direncanakan. Realia digunakan sebagai pusat aktivitas, misalnya dengan memberi label pada benda, mengelompokkan objek, atau menempelkan gambar dan tulisan berdasarkan benda nyata yang diamati.

Selama proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang: 1) memodelkan penggunaan bahasa sederhana, 2) memberikan bantuan seperlunya, 3) mengulang kosakata dan struktur kalimat yang relevan, tanpa mengambil alih pekerjaan siswa.

Tahap ini merupakan inti PJBL, di mana realia bertransformasi menjadi aktivitas kolaboratif yang menghasilkan produk nyata.

## 5. Presentasi dan Berbagi Hasil Proyek

Setelah produk selesai, setiap kelompok diberi kesempatan untuk memperkenalkan hasil karya mereka menggunakan kalimat sederhana dalam Bahasa Inggris. Presentasi dilakukan secara santai dan singkat, dengan fokus pada keberanian siswa menggunakan kosakata yang telah dipelajari.

Contoh:

*"This is our poster."*

*"These are pencils and books."*

Tahap ini memperkuat fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dan memberi pengalaman autentik kepada siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris di depan audiens.

## 6. Refleksi Singkat Berbasis Pengalaman

Tahap akhir berupa refleksi sederhana yang membantu siswa menyadari pengalaman belajar yang telah mereka lalui. Guru dapat mengajukan pertanyaan singkat untuk menggali perasaan siswa terhadap kegiatan dan produk yang dihasilkan.

Contoh pertanyaan:

*"What do you like?"*

*"Is it easy or difficult?"*

Refleksi ini berfungsi menumbuhkan kesadaran belajar, rasa pencapaian, dan sikap positif terhadap pembelajaran Bahasa Inggris.

Melalui tahapan tersebut, *Project-Based Learning* berbasis realia tidak hanya berorientasi pada hasil akhir berupa produk, tetapi menekankan proses belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Realia menjadi jembatan yang menghubungkan kosakata dengan aktivitas dan karya nyata, sehingga pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar berlangsung secara alami dan bermakna.

### 3.5 Peran Guru dalam PJBL Berbasis Realia

Dalam penerapan *Project-Based Learning* (*PJBL*) berbasis realia di sekolah dasar, peran guru mengalami pergeseran dari pusat informasi menjadi pengelola proses belajar. Guru tidak lagi mendominasi kelas

dengan penjelasan panjang, melainkan menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan penggunaan bahasa secara kontekstual. Pergeseran peran ini sangat penting dalam konteks *Teaching English to Young Learners (TEYL)*, karena anak-anak belajar bahasa secara optimal ketika mereka aktif, terlibat, dan merasa aman secara emosional.

Pertama, guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran. Dalam PJBL berbasis realia, guru memfasilitasi siswa agar dapat mengeksplorasi kosakata dan makna bahasa melalui benda nyata dan proyek sederhana tanpa merasa dibatasi oleh instruksi yang kaku. Guru menyediakan bahan, mengatur konteks proyek, serta memberikan pertanyaan pemantik yang mendorong siswa berpikir dan mencoba. Peran fasilitator ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan kolaboratif, sekaligus mengembangkan rasa ingin tahu dan kepercayaan diri dalam menggunakan Bahasa Inggris.

Kedua, guru berperan sebagai pemberi model bahasa (language model). Anak-anak belajar bahasa terutama melalui peniruan, sehingga guru perlu menunjukkan penggunaan Bahasa Inggris yang sederhana, jelas, dan konsisten. Dalam pembelajaran berbasis realia, guru memodelkan pengucapan kosakata, struktur kalimat dasar, serta penggunaan classroom English dalam situasi nyata. Dengan memberikan contoh berulang melalui demonstrasi langsung, misalnya saat memegang benda, memberi instruksi, atau memperkenalkan proyek, guru membantu siswa memahami bahasa secara alami tanpa penjelasan gramatikal yang kompleks.

Ketiga, guru berperan sebagai motivator yang menciptakan suasana belajar positif dan menyenangkan. PJBL berbasis realia menuntut siswa untuk mencoba, berbicara, dan berkreasi, sehingga dukungan emosional dari guru menjadi sangat penting. Guru memberikan motivasi melalui pujian sederhana, ekspresi positif, dan umpan balik yang membangun. Pendekatan ini membantu mengurangi kecemasan belajar bahasa, mendorong keberanian siswa untuk mencoba berbicara, serta menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran Bahasa Inggris sejak dini.

Selanjutnya, guru berperan sebagai pengatur aktivitas (*activity manager*). Meskipun pembelajaran bersifat aktif dan kolaboratif, PJBL tetap memerlukan pengelolaan kelas yang baik agar kegiatan berjalan

efektif. Guru mengatur alur pembelajaran, membagi waktu setiap tahap proyek, menetapkan aturan kerja kelompok, serta memastikan semua siswa terlibat dalam aktivitas. Dalam konteks kelas SD yang dinamis, peran ini membantu menjaga keseimbangan antara kebebasan belajar dan keteraturan kelas, sehingga tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Terakhir, guru berperan sebagai *evaluator* proses dan hasil belajar. Dalam PJBL berbasis realia, evaluasi tidak hanya berfokus pada produk akhir, tetapi juga pada proses belajar siswa. Guru memantau keterlibatan siswa, kemampuan menggunakan kosakata, kerja sama kelompok, dan keberanian berkomunikasi melalui observasi langsung dan checklist sederhana. Evaluasi ini bersifat formatif dan berkelanjutan, sehingga guru dapat memberikan umpan balik tepat waktu dan menyesuaikan strategi pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Secara keseluruhan, kelima peran tersebut saling melengkapi dan memastikan bahwa penerapan PJBL berbasis realia tetap terarah, komunikatif, dan selaras dengan prinsip TEYL. Dengan menjalankan peran sebagai fasilitator, pemberi model, motivator, pengatur aktivitas, dan evaluator, guru dapat menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang *joyful*, *meaningful*, dan *mindful*, sekaligus mendukung perkembangan bahasa, sosial, dan emosional siswa sekolah dasar.

### **3.6 Contoh Mini Project Berbasis Realia**

Mini project berbasis realia dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar menggunakan kosakata Bahasa Inggris dalam konteks nyata melalui kegiatan sederhana dan terstruktur. Proyek-proyek berikut dapat dilaksanakan dalam satu hingga dua kali pertemuan (2 × 35 menit) dan disesuaikan dengan kondisi kelas serta ketersediaan media. Setiap desain proyek menempatkan realia sebagai titik awal aktivitas dan menghasilkan produk konkret yang mencerminkan pemahaman kosakata siswa. Tabel berikut menyajikan beberapa contoh desain mini project yang dapat dijadikan referensi praktis oleh guru.

Tabel 3.1 Contoh Desain Mini Project Berbasis Realia di Kelas SD

Tema Proyek	Realia yang Digunakan	Aktivitas Utama Siswa	Produk yang Dihasilkan	Bahasa Target
School Objects	Alat tulis (pencil, eraser, ruler, book, bag)	Mengamati benda di meja, memberi label kosakata, mengelompokkan benda berdasarkan fungsi	Poster benda sekolah	<i>This is a ... / These are ...</i>
My Things	Benda pribadi siswa (bag, bottle, pencil case)	Memilih benda dari tas, menyebutkan nama benda, menyusun daftar kosakata	Mini booklet "My Things"	<i>I have a ...</i>
Fruits and Food	Buah asli atau kemasan makanan	Mengelompokkan makanan, mencocokkan nama dan benda, mendeskripsikan warna	Vocabulary chart makanan	<i>It is ... / I like ...</i>
My Classroom	Benda di ruang kelas	Mengamati kelas, menunjuk dan menamai benda, menggambar tata ruang sederhana	Poster "My Classroom"	<i>There is ... / There are ...</i>
My School Bag	Isi tas sekolah siswa	Mengeluarkan benda, memberi label, menjelaskan isi tas	Mini poster isi tas	<i>In my bag, I have ...</i>

Tema Proyek	Realia yang Digunakan	Aktivitas Utama Siswa	Produk yang Dihilkan	Bahasa Target
Colors Around Us	Benda berwarna di kelas	Mencari benda sesuai warna, mencocokkan warna dan objek	Color board sederhana	<i>It is red/blue/green.</i>
My Favorite Toy	Mainan kecil siswa	Menunjukkan mainan, menyebutkan nama dan warna, menghias kartu	Toy card display	<i>This is my ...</i>

Setiap proyek dalam tabel di atas dapat dikembangkan mengikuti tahapan PJBL sederhana berbasis realia, mulai dari eksplorasi benda nyata, kerja kelompok, hingga presentasi hasil. Guru dapat menyesuaikan jumlah kosakata, kompleksitas bahasa target, dan bentuk produk sesuai dengan tingkat kelas dan kemampuan siswa.

Melalui mini project semacam ini, kosakata tidak dipelajari secara terpisah, tetapi digunakan secara langsung dalam aktivitas yang bermakna. Realia berfungsi sebagai penghubung antara dunia siswa dan bahasa yang dipelajari, sementara proyek menjadi wadah bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka melalui karya nyata. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar menjadi lebih kontekstual, aplikatif, dan berpusat pada pengalaman belajar siswa.

### 3.7 Penilaian Autentik dalam PJBL Berbasis Realia

Penilaian dalam Project-Based Learning (PJBL) berbasis realia pada pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar perlu bersifat autentik, sederhana, dan berorientasi pada proses belajar siswa. Penilaian autentik menekankan pada kemampuan siswa menggunakan Bahasa Inggris dalam konteks nyata, bukan pada penguasaan teori atau ketepatan struktur bahasa secara formal. Oleh karena itu, guru menilai apa yang benar-benar dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung, mulai dari keterlibatan dalam aktivitas hingga penggunaan kosakata dalam proyek.

Dalam konteks PJBL berbasis realia, penilaian tidak dilakukan melalui tes tertulis, tetapi melalui observasi langsung terhadap aktivitas siswa. Guru mengamati bagaimana siswa berinteraksi dengan benda nyata, bekerja sama dalam kelompok, serta mencoba menggunakan kosakata target secara lisan. Pendekatan ini memungkinkan guru memperoleh gambaran yang lebih utuh tentang perkembangan bahasa siswa tanpa mengganggu suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Penilaian autentik dilakukan menggunakan rubrik sederhana yang mudah diaplikasikan di kelas. Rubrik ini dirancang agar praktis, fleksibel, dan sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah dasar. Guru dapat menggunakannya selama proses proyek berlangsung atau pada saat presentasi hasil karya siswa. Fokus penilaian tidak diarahkan pada kesempurnaan bahasa, tetapi pada usaha, keberanian, dan keterlibatan siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris.

Aspek-aspek yang dapat dinilai dalam PJBL berbasis realia meliputi penggunaan kosakata target, kerja sama dalam kelompok, kreativitas dalam menghasilkan produk, serta kemampuan menyampaikan hasil proyek secara sederhana. Setiap aspek dinilai menggunakan skala misal 0–3, sehingga guru dapat memberikan penilaian secara cepat dan objektif tanpa beban administratif yang berlebihan.

Melalui rubrik penilaian autentik ini, guru tidak hanya menilai hasil akhir proyek, tetapi juga menghargai proses belajar siswa, termasuk keberanian mencoba, interaksi sosial, dan pengalaman belajar yang bermakna. Pendekatan penilaian semacam ini sejalan dengan prinsip Teaching English to Young Learners (TEYL) yang menekankan pembelajaran yang joyful, meaningful, dan developmentally appropriate.

**Tabel 3.2 Rubrik Penilaian Autentik PJBL Berbasis Realia**

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris SD Jenis Penilaian : Penilaian Autentik (Observasi Proses & Produk) Kegiatan : Mini Project Berbasis Realia Nama Siswa/Kelompok : ..... Tema Proyek : .....					
No	Aspek yang Dinilai	Skor 3	Skor 2	Skor 1	Skor 0
1	<b>Penggunaan Kosakata Target</b>	Menggunakan kosakata target dengan tepat dan percaya diri secara lisan tanpa bantuan guru	Menggunakan kosakata target dengan cukup tepat, masih membutuhkan sedikit bantuan	Menggunakan kosakata target secara terbatas atau sering ragu	Tidak mencoba menggunakan kosakata target
2	<b>Keterlibatan dalam Aktivitas Proyek</b>	Sangat aktif dalam seluruh tahapan proyek (mengamati, membuat, berdiskusi)	Aktif dalam sebagian besar tahapan proyek	Terlibat secara pasif, hanya mengikuti arahan	Tidak terlibat atau menghindari aktivitas
3	<b>Kerja Sama Kelompok</b>	Bekerja sama dengan sangat baik, berbagi tugas, dan membantu teman	Bekerja sama dengan baik meskipun belum konsisten	Kerja sama kurang terlihat, cenderung pasif	Tidak mau bekerja sama dengan kelompok
4	<b>Kreativitas dan Kerapian Produk</b>	Produk rapi, kreatif, dan sesuai dengan tema serta kosakata	Produk cukup rapi dan sesuai dengan tema	Produk kurang rapi atau kurang sesuai tema	Produk tidak selesai atau tidak relevan

No	Aspek yang Dinilai	Skor 3	Skor 2	Skor 1	Skor 0
5	<b>Presentasi Sederhana</b>	Mampu menyampaikan hasil proyek dengan kalimat sederhana secara jelas	Menyampaikan hasil proyek dengan bantuan guru	Hanya menyebutkan kata tanpa kalimat	Tidak mau atau tidak mampu presentasi

**Skor Maksimal:**

**Skor Perolehan:** .....

#### Pedoman Penggunaan Rubrik

1. Guru melakukan penilaian selama proses proyek dan saat presentasi.
2. Penilaian difokuskan pada usaha, keterlibatan, dan keberanian berbahasa, bukan pada ketepatan tata bahasa.
3. Guru dapat mencentang atau memberi skor secara cepat tanpa mengganggu jalannya pembelajaran.
4. Rubrik ini dapat digunakan untuk kelas rendah maupun kelas tinggi dengan menyesuaikan ekspektasi bahasa.

#### Interpretasi Skor (Opsional untuk Guru)

1. 13–15 : Sangat Baik (Very Good)
2. 9–12 : Baik (Good)
3. 5–8 : Cukup (Developing)
4. 0–4 : Perlu Pendampingan (Needs Support)

## **BAB 4**

### **DESAIN AKTIVITAS ADAPTIF BERBASIS REALIA DAN PROJECT BASED LEARNING**

Aktivitas yang dirancang untuk pembelajaran Bahasa Inggris di SD harus *child-centred, experience-based, and language-focused*: anak menjadi pusat pembelajaran melalui pengalaman nyata (realia) yang memberi input bermakna, kesempatan produksi bahasa, dan peluang refleksi singkat. Proyek/aktivitas yang efektif mengombinasikan *engagement* (motivation), *interaction* (social use of language), dan *scaffolding* (dukungan bertahap dari guru). Prinsip-prinsip ini selaras dengan penelitian PBL dan TEYL: PJBL menumbuhkan keterampilan kolaboratif dan keterlibatan, sedangkan TEYL menekankan input bermakna dan aktivitas multisensorik.

#### **4.1 Memilih aktivitas: Kelas Rendah (Grade 1–2) dan Kelas Tinggi (Grade 3–6)**

Pemilihan aktivitas dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial siswa. Aktivitas yang efektif bukan ditentukan oleh seberapa menarik media yang digunakan, tetapi oleh kesesuaian aktivitas dengan karakteristik usia dan kemampuan siswa. Oleh karena itu, guru perlu membedakan desain aktivitas untuk kelas rendah dan kelas tinggi agar pembelajaran tetap joyful, meaningful, dan developmentally appropriate.

##### **1. Aktivitas untuk Kelas Rendah (Grade 1–2)**

Siswa kelas rendah memiliki rentang perhatian yang relatif pendek, kemampuan literasi yang masih berkembang, serta kebutuhan tinggi terhadap pengalaman belajar multisensorik. Anak pada usia ini belajar bahasa secara optimal melalui melihat, menyentuh, bergerak, dan meniru, bukan melalui penjelasan verbal yang panjang. Oleh karena itu, aktivitas pembelajaran perlu

dirancang singkat, sederhana, dan berulang, dengan fokus pada pengalaman langsung menggunakan benda nyata.

Aktivitas untuk kelas rendah sebaiknya berdurasi 5–10 menit per fase dan berganti secara dinamis agar siswa tetap terlibat. Guru dianjurkan mengutamakan aktivitas berbasis Total Physical Response (TPR), *show-and-tell*, *mystery bag*, serta manipulasi realia konkret yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran. Kosakata yang diperkenalkan juga perlu dibatasi, idealnya 3–5 kata per pertemuan, agar siswa tidak mengalami kelebihan beban kognitif.

Sebagai contoh, guru dapat melakukan aktivitas *Show & Tell* dengan satu benda, seperti *pencil* atau *eraser*, diikuti dengan *choral drilling* singkat. Aktivitas *Mystery Bag* yang dilakukan selama 1–2 menit juga efektif untuk membangun rasa ingin tahu dan fokus siswa. Permainan sederhana seperti *Simon Says* berbasis benda ("*Touch the pencil*", "*Show me the book*") dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman kosakata sekaligus menjaga suasana belajar yang menyenangkan.

Dalam konteks *scaffolding*, guru berperan penting dalam memberikan model bahasa yang jelas, mengajak siswa menirukan secara koor (*choral drilling*), kemudian mempraktikkannya secara berpasangan (*pairing*). Pendekatan bertahap ini membantu siswa membangun rasa percaya diri sebelum menggunakan bahasa secara mandiri. Prinsip-prinsip ini sejalan dengan pandangan TEYL yang menekankan pentingnya input bermakna, pengulangan alami, dan keterlibatan fisik dalam pembelajaran bahasa anak (Cameron, 2001; Pinter, 2017).

## **2. Aktivitas untuk Kelas Tinggi (Grade 3–6)**

Berbeda dengan kelas rendah, siswa kelas tinggi umumnya memiliki rentang perhatian yang lebih panjang, kemampuan literasi yang mulai berkembang, serta kesiapan untuk bekerja dalam kelompok kecil dan proyek sederhana. Pada tahap ini, pembelajaran Bahasa Inggris dapat diarahkan tidak hanya pada pengenalan kosakata, tetapi juga pada penggunaan bahasa secara fungsional dan kontekstual melalui kegiatan yang lebih terstruktur.

Aktivitas untuk kelas tinggi dapat dikembangkan dalam bentuk *mini project* yang berlangsung selama satu hingga dua pertemuan, seperti *vocabulary corner*, *mini booklets*, atau proyek dokumentasi sederhana. Guru dapat mulai menambahkan unsur produksi tertulis singkat, misalnya pelabelan (*labeling*), penulisan keterangan pendek (*caption*), atau kalimat sederhana yang mendeskripsikan objek. Selain itu, siswa juga dapat dilibatkan dalam presentasi singkat untuk melatih keberanian berbicara dan penggunaan bahasa secara komunikatif.

Contoh aktivitas yang relevan untuk kelas tinggi antara lain proyek *My Classroom Dictionary*, di mana siswa memotret atau menggambar benda nyata di kelas lalu memberi label kosakata; *Mini Food Book* yang disusun dalam dua pertemuan; atau *Vocabulary Corner* mingguan yang dikembangkan secara kolaboratif oleh siswa. Aktivitas-aktivitas ini memungkinkan siswa menggunakan kosakata dalam konteks nyata sekaligus mengembangkan keterampilan sosial dan kreativitas.

Penting bagi guru untuk menerapkan *differentiated tasks* pada kelas tinggi, mengingat kemampuan siswa yang lebih beragam. Misalnya, siswa dengan kemampuan lebih tinggi dapat diminta menulis dua kalimat deskriptif, sementara siswa lain cukup menulis satu kalimat atau menyebutkan kosakata secara lisan. Diferensiasi ini memastikan semua siswa tetap terlibat tanpa merasa terbebani.

Pendekatan tersebut sejalan dengan literatur *Project-Based Learning* yang menekankan pentingnya kolaborasi, otonomi siswa, dan penggunaan bahasa dalam konteks autentik (Kaharuddin, dkk., 2025; Kariadi, Dkk., 2025). Dengan desain aktivitas yang tepat, PJBL dapat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan keterampilan bahasa sekaligus keterampilan abad ke-21 pada siswa sekolah dasar.

Dengan memahami perbedaan karakteristik antara kelas rendah dan kelas tinggi, guru dapat merancang aktivitas yang lebih tepat sasaran, tidak terlalu sulit namun tetap menantang. Aktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa akan membuat pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan berkelanjutan, serta mendukung prinsip TEYL yang menempatkan anak sebagai pembelajar aktif dalam lingkungan yang aman dan suportif.

## 4.2 Ketika Siswa Pasif: Strategi Menyederhanakan Aktivitas dan Meningkatkan Partisipasi

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, kondisi siswa yang tampak pasif merupakan situasi yang umum dan wajar, terutama ketika siswa masih beradaptasi dengan bahasa baru atau bentuk aktivitas yang belum familiar. Siswa pasif biasanya ditandai dengan minimnya respons lisan, kecenderungan duduk diam, serta ketergantungan yang tinggi pada instruksi guru. Kondisi ini tidak selalu menunjukkan kurangnya kemampuan, tetapi sering kali disebabkan oleh beban kognitif yang terlalu tinggi, rasa takut salah, atau aktivitas yang belum sepenuhnya sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu melakukan penyederhanaan aktivitas secara pedagogis, bukan dengan mengurangi kualitas pembelajaran, melainkan dengan menyesuaikan kompleksitas tugas. Salah satu prinsip yang dapat digunakan adalah *Keep It Short and Simple* (KISS), yaitu merancang aktivitas yang singkat, terfokus, dan mudah dipahami siswa.

Langkah pertama yang dapat dilakukan guru adalah memecah aktivitas besar menjadi *micro-tasks* yang berlangsung selama 2–4 menit per tahap. Misalnya, alih-alih meminta siswa membuat poster dalam satu waktu yang panjang, guru dapat membaginya menjadi beberapa tahapan kecil: siswa memilih tiga benda terlebih dahulu, kemudian menempel dan memberi label, dan terakhir mempresentasikan hasil secara singkat dalam kelompok. Pembagian ini membantu siswa memahami apa yang harus dilakukan pada setiap tahap tanpa merasa kewalahan.

Selain itu, guru perlu mengurangi jumlah target bahasa yang harus dikuasai siswa dalam satu pertemuan. Daripada memperkenalkan terlalu banyak kosakata sekaligus, guru disarankan memilih tiga hingga empat kata kunci yang digunakan secara berulang dalam berbagai konteks aktivitas. Pengulangan bermakna ini memungkinkan siswa membangun pemahaman yang lebih kuat dan meningkatkan keberanian mereka untuk menggunakan bahasa secara lisan.

Penggunaan *Total Physical Response (TPR)* yang dikombinasikan dengan *choral response* juga terbukti efektif untuk membangun rasa

percaya diri siswa. Guru dapat memulai dengan memodelkan bahasa target, mengajak siswa menirukan secara bersama-sama, lalu beralih ke praktik kelompok kecil dan individu. Pendekatan bertahap ini menciptakan lingkungan belajar yang aman, di mana siswa tidak merasa tertekan untuk langsung berbicara secara mandiri.

Untuk siswa yang sangat pasif, guru dapat memberikan peran ringan yang bersifat *non-verbal* sebagai langkah awal keterlibatan. Peran seperti *materials manager*, *photographer*, atau *labeler* memungkinkan siswa tetap berpartisipasi tanpa harus langsung berbicara. Setelah siswa merasa nyaman dan terlibat dalam aktivitas, guru dapat secara perlahan mendorong mereka untuk menggunakan bahasa melalui tugas lisan yang singkat dan terstruktur.

Motivasi siswa juga dapat diperkuat melalui penguatan positif berupa pujian verbal, ekspresi wajah yang mendukung, atau simbol sederhana seperti stiker dan stempel. Pujian yang spesifik, misalnya "*I like how Lina showed the blue pencil very clearly,*" membantu siswa memahami bahwa usaha mereka dihargai, bukan hanya hasil akhir yang dinilai.

Di samping itu, guru perlu menyediakan *scaffold* bahasa berupa kerangka kalimat sederhana yang dapat langsung digunakan siswa, seperti "*This is my ...*" atau "*It is ...*". Dengan adanya kerangka ini, siswa tidak perlu memikirkan struktur kalimat dari awal, sehingga mereka dapat lebih fokus pada penggunaan kosakata target.

Strategi-strategi tersebut efektif karena *micro-tasks* dan *scaffolding* bahasa menurunkan beban kognitif siswa, sekaligus memberikan pengalaman keberhasilan dalam waktu singkat. Pengalaman positif ini menjadi pemicu meningkatnya partisipasi, keterlibatan, dan keberanian siswa dalam pembelajaran berbasis Realia dan PJBL. Temuan ini sejalan dengan penelitian tentang *active learning* dan *project-based learning* yang menekankan pentingnya tugas bertahap, dukungan guru, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

#### **4.3 Mengatur Kelas yang Ramai tanpa Mematikan *Joyful Learning***

Kelas Bahasa Inggris di sekolah dasar secara alami bersifat aktif, dinamis, dan sering kali ramai. Kondisi ini bukanlah masalah,

melainkan ciri khas pembelajaran anak usia dini dan sekolah dasar. Tantangan guru bukanlah bagaimana membuat kelas menjadi sunyi, tetapi bagaimana mengelola keramaian agar tetap produktif, terarah, dan menyenangkan. Dalam konteks TEYL dan PJBL berbasis realia, pengelolaan kelas yang efektif bertumpu pada struktur sederhana, aturan visual yang konsisten, dan rutinitas bahasa yang jelas.

Salah satu strategi awal yang dapat diterapkan adalah mengatur zona aktivitas di dalam kelas. Guru dapat membagi ruang kelas menjadi beberapa area fungsional, seperti *Teacher Table* untuk instruksi singkat, *Group Tables* untuk kerja kelompok, dan *Realia Corner* sebagai pusat eksplorasi benda nyata. Setiap zona perlu dilengkapi dengan aturan yang sangat singkat cukup satu atau dua kalimat sederhana yang diperkuat dengan gesture. Struktur ruang yang jelas membantu siswa memahami apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan di setiap area, sehingga pergerakan mereka menjadi lebih terarah.

Selain pengaturan ruang, guru disarankan menggunakan sinyal visual dan audio untuk mengelola transisi antaraktivitas. Timer berdurasi pendek, kartu warna (misalnya hijau untuk mulai dan merah untuk berhenti), atau lagu singkat dapat menjadi penanda yang efektif. Sinyal-sinyal ini membuat alur pembelajaran lebih dapat diprediksi oleh siswa, sehingga mengurangi kebingungan, kebisingan, dan ketergantungan pada instruksi verbal yang panjang.

Pembelajaran berbasis proyek dan realia juga akan berjalan lebih efektif apabila siswa bekerja dalam kelompok kecil yang stabil, idealnya terdiri dari tiga hingga empat orang. Dalam kelompok ini, guru dapat memperkenalkan rotasi peran sederhana seperti *leader*, *materials manager*, *time keeper*, dan *reporter*. Rotasi peran secara berkala tidak hanya membantu pengelolaan kelas, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, dan inklusivitas antar siswa.

Agar kelas tetap terkendali tanpa menekan suasana menyenangkan, guru perlu menetapkan aturan dan ekspektasi yang sangat sederhana dan konsisten. Aturan seperti "*Work quietly when the blue card is up*" atau "*Raise your hand to speak*" sebaiknya tidak hanya ditempel, tetapi juga dilatih bersama siswa melalui simulasi

singkat di awal pembelajaran. Ketika aturan telah menjadi rutinitas, siswa cenderung mengikutinya secara otomatis tanpa perlu diingatkan terus-menerus.

Untuk menjaga dinamika kelas, guru dapat mengganti presentasi panjang dengan *micro-checks* for understanding. Misalnya, alih-alih meminta setiap kelompok menjelaskan hasil kerja mereka secara detail, guru dapat memberikan instruksi cepat seperti “*Show me the red pencil!*” dan meminta seluruh siswa merespons secara bersamaan. Strategi ini efektif untuk mengecek pemahaman sekaligus menjaga energi kelas tetap positif.

Selain itu, menyisipkan aktivitas fisik singkat sebagai transisi antar kegiatan sangat dianjurkan. Kegiatan seperti *Jump and Say* melompat sambil mengucapkan kosakata membantu siswa melepaskan energi berlebih tanpa menciptakan kekacauan. Aktivitas fisik singkat ini mendukung prinsip *joyful learning* karena anak tetap bergerak, bermain, dan belajar secara bersamaan.

Terakhir, guru perlu merancang aktivitas dengan prinsip *failure-safe tasks*, yaitu menyediakan tugas alternatif sederhana bagi kelompok yang belum menyelesaikan proyek utama. Misalnya, jika satu kelompok belum selesai membuat poster, mereka tetap dapat menulis satu kalimat sederhana menggunakan kosakata target. Strategi ini menjaga ritme kelas tetap berjalan tanpa menimbulkan rasa frustrasi atau perbandingan negatif antar siswa.

Secara keseluruhan, pengelolaan kelas yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris SD bukanlah tentang kontrol yang kaku, melainkan tentang menciptakan keseimbangan antara struktur dan kebebasan. Dengan struktur yang jelas, aturan visual, dan rutinitas bahasa yang konsisten, guru dapat mempertahankan suasana *joyful learning* lingkungan belajar yang aman, menyenangkan, dan mendukung keberanian siswa untuk mencoba, berbuat salah, dan belajar dari pengalaman.

#### **4.4 Checklist Mendesain Aktivitas Pembelajaran Berbasis Realia dan *Project-Based Learning* (PJBL)**

Perancangan aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Realia dan *Project-Based Learning* (PJBL) menuntut kesiapan pedagogis yang matang agar pembelajaran tidak hanya menarik

secara visual, tetapi juga bermakna secara linguistik dan selaras dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar. Aktivitas yang tampak kreatif dan menyenangkan belum tentu efektif apabila tidak dirancang dengan tujuan bahasa yang jelas, beban kognitif yang terukur, serta dukungan bahasa yang memadai.

Oleh karena itu, guru perlu memiliki instrumen refleksi sederhana yang dapat digunakan sebelum pembelajaran dimulai untuk memastikan bahwa aktivitas yang dirancang benar-benar manageable, meaningful, dan developmentally appropriate. Checklist pada subbab ini disusun sebagai panduan reflektif praktis, bukan sebagai instrumen evaluasi formal. Tujuannya adalah membantu guru menyeimbangkan antara tujuan bahasa, aktivitas berbasis realia, dan tuntutan Project-Based Learning dalam konteks kelas nyata.

Langkah pertama yang perlu direfleksikan guru adalah kejelasan tujuan bahasa. Guru perlu memastikan bahwa kosakata dan ungkapan yang ditargetkan bersifat spesifik dan terbatas, idealnya tiga hingga lima item bahasa per pertemuan. Target bahasa yang terlalu banyak berisiko membebani siswa dan mengurangi efektivitas penggunaan bahasa secara fungsional dalam proyek.

Selanjutnya, guru perlu menilai kesesuaian aktivitas dengan tingkat kelas. Aktivitas yang dirancang harus mempertimbangkan usia, kemampuan bahasa, dan kesiapan literasi siswa, baik di kelas rendah maupun kelas tinggi. Aktivitas yang terlalu kompleks atau terlalu abstrak dapat menghambat partisipasi siswa, sementara aktivitas yang terlalu sederhana dapat mengurangi tantangan belajar.

Aspek penting berikutnya adalah relevansi dan penggunaan realia. Guru perlu memastikan bahwa realia yang digunakan bersifat familiar, aman, dan dekat dengan kehidupan siswa. Selain itu, realia tidak seharusnya hanya berfungsi sebagai alat demonstrasi visual, tetapi digunakan secara aktif oleh siswa melalui kegiatan memegang, memilih, mengelompokkan, atau memanipulasi objek. Penggunaan realia yang aktif inilah yang menjembatani kosakata dengan pengalaman nyata siswa.

Guru juga perlu merefleksikan kejelasan produk proyek. Produk yang dihasilkan siswa sebaiknya sederhana, realistis, dan dapat

diselesaikan dalam waktu yang tersedia. Produk seperti poster, mini booklet, atau display kelas memungkinkan siswa menggunakan bahasa secara kontekstual tanpa terbebani tuntutan teknis yang berlebihan.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, *scaffolding* bahasa menjadi elemen kunci. Guru perlu memastikan bahwa siswa mendapatkan dukungan berupa model lisan, sentence frames, atau word bank yang jelas dan dapat langsung digunakan. Scaffolding ini membantu siswa berani menggunakan bahasa tanpa harus membangun struktur kalimat dari awal.

Keterlibatan semua siswa juga perlu menjadi perhatian utama. Guru perlu memastikan bahwa setiap siswa memiliki peran dalam aktivitas atau proyek, baik sebagai penulis label, pengatur bahan, presenter, maupun pengamat. Pembagian peran yang jelas membantu mencegah dominasi siswa tertentu dan mendorong partisipasi yang lebih merata.

Dari sisi manajemen pembelajaran, guru perlu meninjau pengaturan waktu dan tahapan aktivitas. Aktivitas sebaiknya dibagi ke dalam micro-tasks yang singkat dan terstruktur agar siswa tetap fokus dan tidak mengalami kelelahan. Selain itu, penggunaan *classroom English* yang sederhana, konsisten, dan didukung gesture atau visual perlu dipastikan agar instruksi mudah dipahami siswa.

Guru juga dianjurkan merefleksikan apakah aktivitas yang dirancang telah menyediakan diferensiasi tugas, baik dari segi tingkat kesulitan, bentuk produk, maupun peran siswa dalam kelompok. Diferensiasi memungkinkan semua siswa terlibat sesuai kemampuan mereka tanpa merasa tertinggal atau terbebani.

Aspek berikutnya adalah asesmen autentik. Guru perlu memastikan bahwa penilaian tidak hanya berfokus pada produk akhir, tetapi juga pada proses belajar siswa, seperti keterlibatan, keberanian menggunakan bahasa, dan kerja sama dalam kelompok. Asesmen yang berorientasi proses sejalan dengan prinsip TEYL dan PjBL yang menekankan pengalaman belajar, bukan sekadar hasil.

Terakhir, guru perlu merefleksikan apakah aktivitas yang dirancang benar-benar menciptakan suasana joyful and meaningful learning. Aktivitas yang baik adalah aktivitas yang membuat siswa merasa aman untuk mencoba, tidak takut salah, dan memahami

mengapa mereka belajar kosakata tertentu. Suasana belajar yang positif dan suportif menjadi fondasi utama keberhasilan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Dengan menggunakan checklist reflektif ini secara konsisten, guru dapat mengantisipasi berbagai kendala sebelum pembelajaran dimulai dan melakukan penyesuaian yang diperlukan. Pendekatan ini membantu memastikan bahwa aktivitas PJB� berbasis realia tidak hanya kreatif, tetapi juga efektif, berkelanjutan, dan selaras dengan prinsip *Teaching English to Young Learners* (TEYL).

#### **4.5 Micro-Adaptasi Aktivitas: Strategi Cepat untuk Situasi Kelas Nyata**

Dalam praktik pembelajaran di kelas Bahasa Inggris SD, guru sering dihadapkan pada kondisi yang tidak ideal, seperti siswa yang pasif, kelas yang terlalu ramai, atau keterbatasan waktu. Oleh karena itu, kemampuan melakukan *micro-adaptation* penyesuaian kecil namun strategis menjadi kompetensi penting dalam implementasi PJB� berbasis realia.

*Micro-adaptasi* tidak mengubah tujuan pembelajaran utama, tetapi menyesuaikan durasi, peran siswa, dan kompleksitas tugas agar aktivitas tetap berjalan efektif. Berikut beberapa contoh situasi umum di kelas beserta strategi adaptasi yang dapat diterapkan guru.

Pada kelas 1 dengan aktivitas membuat poster, misalnya, siswa sering kali tampak pasif ketika dihadapkan pada tugas besar yang membutuhkan waktu lama. Aktivitas yang semula dirancang selama 30–35 menit dapat dipecah menjadi tahapan mikro: siswa terlebih dahulu memilih dua benda nyata selama lima menit, kemudian menempel dan memberi label selama sepuluh menit, dan hanya satu kelompok yang diminta mempresentasikan hasilnya secara singkat. Strategi ini menurunkan beban kognitif siswa sekaligus meningkatkan partisipasi.

Pada kelas 4 dengan jumlah siswa besar, misalnya 36 siswa, proyek mini book berpotensi menimbulkan kebisingan dan ketidakteraturan. Untuk mengatasinya, guru dapat membagi siswa ke dalam kelompok kecil beranggotakan empat orang dengan pembagian peran yang jelas, seperti *labeler*, *decorator*, *materials manager*, dan *presenter*. Proyek dapat diselesaikan dalam dua

ronde: ronde pertama untuk pembuatan produk dan ronde kedua untuk presentasi terbatas, misalnya dua kelompok per ronde. Pembagian ini menjaga ritme kelas tetap terkontrol tanpa mengurangi unsur kolaborasi.

Sementara itu, pada kondisi waktu terbatas, misalnya hanya tersedia 30 menit, guru dapat menerapkan mini-PJBL. Dalam skema ini, siswa cukup membuat satu halaman booklet berisi tiga kosakata dengan satu kalimat sederhana. Presentasi dilakukan sangat singkat, cukup satu kalimat per kelompok. Pendekatan ini memastikan bahwa unsur proyek, realia, dan penggunaan bahasa tetap hadir meskipun dalam durasi terbatas.

Contoh-contoh micro-adaptasi ini menunjukkan bahwa keberhasilan PJBL tidak ditentukan oleh skala proyek, melainkan oleh ketepatan desain aktivitas dan kemampuan guru membaca situasi kelas secara fleksibel dan reflektif.

#### **4.6 Kesalahan Umum Guru dalam Menggunakan Realia dan PJBL**

Meskipun realia dan PJBL menawarkan potensi besar dalam pembelajaran Bahasa Inggris SD, implementasinya tidak selalu berjalan optimal. Beberapa kesalahan umum sering terjadi, terutama ketika guru baru mulai menerapkan pendekatan ini tanpa penyesuaian terhadap karakteristik siswa dan konteks kelas.

Salah satu kesalahan yang paling sering ditemui adalah memperkenalkan terlalu banyak kosakata dalam satu proyek (Adrianty, 2021; Irawan, 2017; Susilowati et al., 2021). Alih-alih memperkuat pemahaman, jumlah kosakata yang berlebihan justru meningkatkan beban kognitif siswa dan membuat penggunaan bahasa menjadi dangkal. Proyek yang efektif seharusnya berfokus pada sejumlah kecil kosakata inti yang digunakan secara berulang dalam berbagai aktivitas.

Kesalahan lain adalah guru menghabiskan terlalu banyak waktu untuk menjelaskan proyek. Penjelasan yang panjang dan kompleks sering kali tidak efektif bagi siswa SD, terutama kelas rendah. Anak-anak belajar lebih baik melalui contoh langsung dan demonstrasi singkat. Oleh karena itu, penjelasan proyek sebaiknya dilakukan secara bertahap sambil aktivitas berlangsung, bukan dalam satu sesi ceramah di awal.

Proyek yang terlalu besar dan ambisius untuk satu pertemuan juga menjadi kendala umum. Ketika proyek tidak selesai, siswa dapat merasa frustrasi dan kehilangan motivasi. Guru perlu memastikan bahwa produk yang dirancang realistis dan dapat diselesaikan sesuai dengan alokasi waktu, bahkan jika perlu menyederhanakan bentuk atau jumlah komponen proyek.

Kesalahan berikutnya adalah meminta semua siswa atau semua kelompok untuk melakukan presentasi secara penuh dalam satu waktu. Praktik ini sering menyebabkan kelas menjadi tidak terkendali dan menguras waktu. Alternatif yang lebih efektif adalah memilih beberapa kelompok secara bergiliran, menggunakan presentasi berbasis galeri, atau meminta siswa menyampaikan satu kalimat kunci saja.

Dengan memahami kesalahan-kesalahan umum tersebut, guru dapat mengantisipasi potensi hambatan dan merancang pembelajaran PJBL berbasis realia secara lebih realistis, terarah, dan berkelanjutan. Kesadaran reflektif ini penting agar realia dan PJBL benar-benar berfungsi sebagai strategi pedagogis, bukan sekadar variasi aktivitas kelas.

## **BAB 5**

### **STRATEGI KEBERLANJUTAN MEDIA REALIA DI SEKOLAH DASAR**

Penggunaan media realia dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar tidak seharusnya dipahami sebagai strategi sesaat atau variasi metode yang digunakan secara sporadis. Agar realia benar-benar berdampak pada perkembangan bahasa siswa, penggunaannya perlu dirancang sebagai bagian dari budaya belajar kelas yang berkelanjutan. Keberlanjutan ini tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan media, tetapi juga dengan cara guru mengintegrasikan realia ke dalam rutinitas kelas, asesmen pembelajaran, serta kerangka kurikulum yang berlaku.

#### **5.1 Membangun “Realia Culture” di Kelas Bahasa Inggris SD**

Keberhasilan penggunaan realia dalam pembelajaran Bahasa Inggris sangat dipengaruhi oleh konsistensi dan kebiasaan yang dibangun di kelas. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan apa yang dapat disebut sebagai realia culture, yaitu budaya kelas yang menjadikan benda nyata sebagai sumber belajar bahasa yang alami, dekat, dan berkelanjutan.

Salah satu langkah awal dalam membangun realia culture adalah menyediakan realia corner di kelas. Realia corner merupakan sudut kelas yang berisi kumpulan benda nyata yang relevan dengan tema pembelajaran, seperti alat tulis, mainan kecil, kemasan makanan, atau benda dari lingkungan sekitar. Sudut ini tidak bersifat statis, melainkan dapat diperbarui secara berkala sesuai dengan tema kosakata yang sedang dipelajari. Keberadaan realia corner memberi pesan kepada siswa bahwa bahasa Inggris tidak terpisah dari dunia nyata mereka, melainkan melekat pada benda-benda yang mereka jumpai sehari-hari.

Selain itu, guru dapat mengembangkan vocabulary wall berbasis benda, bukan hanya berbasis tulisan atau gambar. Kosakata tidak sekadar ditempel dalam bentuk kartu kata, tetapi dikaitkan langsung dengan realia yang relevan. Misalnya, kata *scissors* ditempel dekat dengan gunting asli, atau kata *bottle* ditempatkan di dekat botol minum siswa. Pendekatan ini memperkuat hubungan antara kata, objek, dan makna secara kontekstual.

Strategi lain yang mendukung keberlanjutan adalah penerapan realia bergilir, yaitu sistem di mana siswa secara bergantian membawa atau memilih realia tertentu setiap minggu atau setiap tema. Realia yang dibawa siswa kemudian digunakan dalam aktivitas kelas, diskusi singkat, atau proyek mini. Strategi ini tidak hanya memperkaya variasi realia, tetapi juga menumbuhkan rasa kepemilikan dan tanggung jawab siswa terhadap proses belajar.

Dengan membangun realia culture secara konsisten, realia tidak lagi dipersepsikan sebagai media tambahan, melainkan sebagai bagian integral dari pembelajaran Bahasa Inggris yang alami dan berkelanjutan.

## **5.2 Realia sebagai Alat Asesmen Informal dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

Selain berfungsi sebagai media pembelajaran, realia memiliki potensi besar sebagai alat asesmen informal yang autentik dan ramah anak. Dalam konteks *Teaching English to Young Learners* (TEYL), asesmen tidak selalu harus berbentuk tes tertulis, tetapi dapat dilakukan melalui observasi penggunaan bahasa dalam aktivitas nyata.

Guru dapat melakukan asesmen kosakata secara informal melalui instruksi sederhana berbasis realia, seperti "*Show me the red pencil,*" atau "*Give me something round.*" Respons siswa terhadap instruksi tersebut memberikan informasi langsung tentang pemahaman kosakata, kemampuan mengikuti perintah, serta keberanian menggunakan bahasa target. Asesmen semacam ini berlangsung secara alami di tengah aktivitas belajar tanpa menimbulkan tekanan pada siswa.

Realia juga dapat dimanfaatkan dalam *mini project* sebagai sarana asesmen proses. Ketika siswa membuat poster, mini booklet, atau display kelas berbasis realia, guru dapat mengamati bagaimana siswa memilih benda, memberi label, menyusun kategori, dan menjelaskan hasil karya mereka. Observasi ini memungkinkan guru menilai penggunaan kosakata secara fungsional, keterlibatan siswa, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Pendekatan asesmen berbasis observasi ini sangat relevan bagi siswa sekolah dasar karena menilai kemampuan bahasa dalam konteks penggunaan nyata, bukan sekadar kemampuan menghafal. Dengan demikian, realia berfungsi sebagai jembatan antara pembelajaran dan asesmen, menjadikan proses penilaian lebih bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan dunia anak.

### **5.3 Realia dalam Kerangka Kebijakan Kurikulum Nasional dan Penguatan Karakter Peserta Didik**

Penggunaan realia secara berkelanjutan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar selaras dengan arah kebijakan kurikulum nasional terkini yang menekankan pengembangan kompetensi, karakter, dan pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran tidak lagi berfokus semata pada penguasaan materi, tetapi pada proses belajar yang mendorong keterlibatan aktif, kolaborasi, serta penggunaan pengetahuan dalam konteks nyata.

Melalui aktivitas berbasis realia dan proyek sederhana, siswa tidak hanya belajar kosakata dan ungkapan Bahasa Inggris, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai karakter yang menjadi fokus pendidikan dasar. Nilai kerja sama dan gotong royong tercermin ketika siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mengelompokkan benda, menyusun produk proyek, atau menata realia di kelas. Interaksi ini melatih siswa berbagi peran, berkomunikasi, serta menghargai kontribusi teman secara alami.

Aspek kreativitas berkembang ketika siswa menggunakan realia untuk menghasilkan produk sederhana, seperti poster, mini book, atau display kelas. Proses memilih, menata, dan menyajikan benda mendorong siswa mengekspresikan ide secara visual dan linguistik, sekaligus memperkuat keterkaitan antara bahasa dan pengalaman nyata.

Sementara itu, kemampuan bernalar kritis muncul ketika siswa diminta mengelompokkan realia berdasarkan kategori tertentu, memilih benda yang paling sesuai dengan tema, atau menjelaskan alasan di balik pilihan mereka. Aktivitas semacam ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis dan reflektif dalam bentuk yang sederhana dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Dengan demikian, realia berfungsi tidak hanya sebagai media pembelajaran bahasa, tetapi juga sebagai sarana penguatan karakter dan kompetensi peserta didik sebagaimana ditekankan dalam kebijakan kurikulum nasional. Realia menjadi penghubung antara pembelajaran Bahasa Inggris, pengembangan karakter, dan kompetensi abad ke-21 dalam konteks sekolah dasar.

## BAB 6

### MODEL RPP DAN REFLEKSI PRAKTIK PEMBELAJARAN

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar tidak seharusnya dipahami sebagai dokumen administratif semata, melainkan sebagai peta pedagogis yang membantu guru mengelola pengalaman belajar siswa secara terarah, fleksibel, dan bermakna. Dalam pembelajaran berbasis Realia dan *Project-Based Learning* (PJBL), RPP berfungsi sebagai kerangka adaptif yang memungkinkan guru menyesuaikan aktivitas dengan kondisi kelas nyata, karakteristik siswa, serta keterbatasan waktu dan sumber daya.

#### 6.1 Mengapa RPP Ini Efektif untuk TEYL

Model RPP yang disajikan dalam buku ini dirancang berdasarkan prinsip utama *Teaching English to Young Learners* (TEYL), yaitu joyful, meaningful, dan mindful learning. Ketiga prinsip ini saling berkaitan dan menjadi fondasi dalam merancang aktivitas berbasis realia dan proyek sederhana di kelas SD.

Prinsip joyful learning tercermin melalui pemilihan aktivitas yang melibatkan benda nyata, gerak, interaksi sosial, dan produk sederhana yang dekat dengan dunia anak. Realia membantu menciptakan suasana belajar yang alami dan menyenangkan karena siswa berinteraksi langsung dengan objek yang mereka kenal. Dalam RPP ini, kesenangan belajar tidak diartikan sebagai permainan tanpa tujuan, melainkan sebagai keterlibatan emosional positif yang mendorong siswa berani mencoba menggunakan Bahasa Inggris.

Prinsip *meaningful* learning diwujudkan melalui keterkaitan langsung antara bahasa yang dipelajari dan konteks nyata siswa. Kosakata dan ungkapan tidak diajarkan secara terpisah, tetapi digunakan untuk mendeskripsikan, memilih, mengelompokkan, atau mempresentasikan realia yang ada di sekitar siswa. Dengan demikian, bahasa menjadi alat untuk melakukan sesuatu, bukan sekadar materi hafalan. RPP ini secara sadar membatasi target bahasa agar siswa dapat menggunakannya berulang kali dalam konteks yang bermakna.

Sementara itu, prinsip *mindful learning* tercermin dalam desain aktivitas yang mempertimbangkan beban kognitif, kesiapan siswa, dan alur pembelajaran yang bertahap. RPP ini menghindari aktivitas yang terlalu panjang atau kompleks dalam satu waktu. Setiap tahap dirancang sebagai *micro-task* dengan tujuan jelas, didukung *scaffolding* bahasa, serta diakhiri dengan refleksi singkat. Pendekatan ini membantu siswa tetap fokus, sadar akan proses belajarnya, dan tidak merasa tertekan.

Dengan logika pedagogis tersebut, RPP berbasis realia dan PJBL menjadi alat bantu yang fleksibel dan adaptif. Guru tidak sekadar mengikuti langkah-langkah prosedural, tetapi memahami alasan di balik setiap aktivitas, sehingga mampu menyesuaikannya dengan kondisi kelas yang beragam di Indonesia.

## **6.2 Refleksi Guru: Template Reflektif Siap Pakai**

Dalam pembelajaran berbasis proyek dan realia, refleksi guru memegang peran penting untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran. Refleksi membantu guru berpindah dari peran sebagai pelaksana RPP menjadi *reflective practitioner* yang secara sadar mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan respons siswa.

Setelah pembelajaran selesai, guru dianjurkan meluangkan waktu singkat untuk merefleksikan beberapa aspek kunci berikut secara tertulis atau lisan:

Pertama, guru merefleksikan aktivitas mana yang paling efektif dalam melibatkan siswa. Aktivitas yang efektif biasanya ditandai dengan antusiasme siswa, keterlibatan aktif, dan keberanian menggunakan Bahasa Inggris, meskipun masih sederhana. Refleksi ini membantu guru mengidentifikasi jenis aktivitas yang perlu dipertahankan atau dikembangkan pada pertemuan berikutnya.

Kedua, guru merefleksikan kosakata atau ungkapan yang dirasa sulit bagi siswa. Kesulitan ini dapat terlihat dari kesalahan pengucapan, kebingungan makna, atau minimnya penggunaan bahasa oleh siswa. Temuan ini menjadi dasar untuk melakukan pengulangan bermakna atau penyederhanaan target bahasa pada pertemuan selanjutnya.

Ketiga, guru mempertimbangkan bagian pembelajaran yang perlu disederhanakan. Misalnya, apakah instruksi terlalu panjang, waktu tidak cukup, atau produk proyek terlalu kompleks. Refleksi ini penting agar guru tidak mengulang desain aktivitas yang membebani siswa.

Keempat, guru dapat merefleksikan respons emosional siswa, seperti rasa senang, percaya diri, atau justru kebingungan dan kelelahan. Aspek afektif ini sangat penting dalam pembelajaran TEYL karena berpengaruh langsung terhadap motivasi belajar bahasa.

Melalui refleksi rutin ini, guru membangun kebiasaan berpikir kritis terhadap praktik mengajarnya sendiri. Refleksi tidak harus panjang atau formal, tetapi konsisten dan jujur terhadap kondisi kelas nyata.

### **6.3 Modifikasi RPP: Pendekatan “What If?”**

Konteks kelas di sekolah dasar Indonesia sangat beragam, baik dari segi waktu, jumlah siswa, maupun ketersediaan media. Oleh karena itu, RPP perlu bersifat fleksibel dan mudah dimodifikasi. Pendekatan *What If?* membantu guru menyiapkan alternatif strategi tanpa harus menyusun RPP baru dari awal.

Jika waktu pembelajaran hanya 30 menit, guru dapat mengubah proyek menjadi mini-PJBL. Aktivitas difokuskan pada satu produk sederhana, misalnya satu halaman booklet atau satu poster kecil dengan tiga item kosakata. Presentasi dapat dilakukan secara kolektif atau perwakilan kelompok, sehingga tujuan bahasa tetap tercapai meskipun waktu terbatas.

Jika siswa belum mampu membaca atau menulis, guru dapat mengalihkan fokus pada produksi lisan dan visual. Label dapat diganti dengan kartu gambar, simbol warna, atau peniruan lisan menggunakan sentence frames sederhana. Dalam kondisi ini, realia berfungsi sebagai pemicu bahasa lisan tanpa tuntutan literasi.

Jika hanya tersedia satu jenis realia, guru tetap dapat mengembangkan aktivitas bermakna dengan memanfaatkan variasi fungsi bahasa. Siswa dapat diminta mendeskripsikan warna, ukuran, jumlah, atau kegunaan benda tersebut. Realia tunggal tidak menjadi keterbatasan, melainkan titik awal eksplorasi bahasa.

Pendekatan modifikasi ini menegaskan bahwa efektivitas RPP tidak bergantung pada kelengkapan media, melainkan pada kreativitas pedagogis guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan realitas kelas.

#### **6.4 Contoh RPP Pembelajaran Bahasa Inggris SD berbasis Realia dan PJBL**

##### **CONTOH RPP 1**

##### **Show & Tell**

*(Kelas Rendah: Grade 1–2 | 1 Pertemuan)*

##### **A. Identitas RPP**

Satuan Pendidikan: Sekolah Dasar

Mata Pelajaran: Bahasa Inggris

Kelas/Semester: I / Ganjil

Alokasi Waktu: 2 × 35 menit

Topik : Classroom Objects

Model Pembelajaran: Realia-Based Learning (Mini PJBL)

##### **B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu:

1. Mengenal dan menyebutkan minimal 3 kosakata benda kelas secara lisan.
2. Menggunakan ungkapan sederhana *“This is a ...”* dengan bantuan guru.
3. Menunjukkan sikap percaya diri dan antusias saat aktivitas show and tell.

##### **C. Realia & Media**

- Pencil, book, eraser (benda asli di kelas)
- Flashcard (opsional)

##### **D. Langkah Pembelajaran**

##### **1. Pre-Teaching (10 menit)**

- Guru memberi salam dan menyanyikan lagu pembuka singkat.
- Guru menunjukkan satu benda (pencil) dan bertanya: *“What is this?”*
- Guru memodelkan: *“This is a pencil.”*
- Siswa menirukan secara koor (choral drilling).

## 2. While-Teaching (45 menit)

- **Exploration**  
Guru menunjukkan 3 realia dan menyebutkan namanya sambil gesture.
- **Guided Practice**  
Siswa berpasangan.  
Setiap pasangan memilih 1 benda.  
Siswa menirukan kalimat: *"This is a ..."*
- **Mini Project (Show & Tell)**  
Beberapa siswa menunjukkan benda mereka di depan kelas.  
Guru memberi pujian verbal sederhana.

## 3. Post-Teaching (10 menit)

- Guru mengulang kosakata bersama siswa.
- Refleksi lisan:  
*"Which object do you like?"* (jawaban boleh satu kata)
- Guru menutup pelajaran dengan pujian dan salam

## E. Asesmen

- Observasi keterlibatan siswa
- Checklist penggunaan kosakata dan partisipasi

## CONTOH RPP 2

### Mini Poster: My Favorite Things

(Kelas Menengah: Grade 3–4 | 2 Pertemuan)

#### A. Identitas RPP

Mata Pelajaran: Bahasa Inggris

Kelas/Semester: IV / Ganjil

Alokasi Waktu: 2 × 35 menit (2 pertemuan)

Topik: Things Around Me

Model Pembelajaran: Project-Based Learning berbasis Realia

#### B. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu:

1. Menyebutkan dan menuliskan 3–5 kosakata benda.
2. Menggunakan kalimat sederhana *"I have ..."*.

3. Bekerja sama dalam kelompok kecil.

### **C. Realia & Media**

- Benda milik siswa (alat tulis, botol minum)
- Kertas A4, spidol, lem

### **D. Langkah Pembelajaran**

#### **1. Pre-Teaching (10 menit)**

- Brainstorming benda yang dibawa siswa.
- Guru menulis kosakata di papan sebagai word bank.

#### **2. While-Teaching (55 menit)**

- **Planning**

Siswa dibagi kelompok (3–4 orang).

- **Project Work**

Pilih 3 benda

Tempel/gambar di kertas

Tulis label dan 1 kalimat: *"I have a ..."*

- **Teacher Support**

Guru berkeliling memberi scaffolding bahasa.

#### **3. Post-Teaching (10 menit)**

- Presentasi singkat (1 kalimat per kelompok).
- Apresiasi hasil kerja kelompok.

### **E. Asesmen**

- Produk poster
- Observasi kerja kelompok dan Penggunaan bahasa target

## **CONTOH RPP 3**

### **Mini Book Project: My Food Book**

*(Kelas Tinggi: Grade 5–6 | 2 Pertemuan)*

#### **A. Identitas RPP**

Mata Pelajaran: Bahasa Inggris

Kelas/Semester: V / Genap

Alokasi Waktu: 2 × 35 menit

Topik: Food and Drinks

Model Pembelajaran: PJBL berbasis Realia

#### **B. Tujuan Pembelajaran**

Siswa mampu:

1. Mengelompokkan makanan/minuman sederhana.

2. Menulis kalimat pendek:  
*"I like ... / This is ..."*
3. Mempresentasikan hasil proyek secara lisan.

### **C. Realia & Media**

- Realia makanan (buah/snack)
- Kertas lipat (mini book)

### **D. Langkah Pembelajaran**

#### **1. Pre-Teaching (10 menit)**

- Guru menunjukkan realia makanan.
- Tanya jawab singkat: *"Do you like apples?"*

#### **2. While-Teaching (55 menit)**

- **Project Creation**

Siswa membuat mini book (3 halaman).

Setiap halaman: gambar/realia + 1 kalimat.

- **Language Support**

Guru menyediakan sentence frames di papan.

#### **3. Post-Teaching (10 menit)**

- Gallery walk atau presentasi terbatas.
- Refleksi:  
*"Which food do you like?"*

### **E. Asesmen**

- Mini book
- Presentasi lisan
- Observasi penggunaan bahasa

## **BAB 7**

### **PENUTUP**

#### **7.1 Refleksi dan Rekomendasi Praktik Baik**

Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Realia dan Project-Based Learning bukanlah metode sekali pakai atau pendekatan instan. Keberhasilannya terletak pada konsistensi kecil yang dilakukan guru dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya. Realia yang sederhana, aktivitas yang terstruktur, dan refleksi yang rutin dapat memberikan dampak besar terhadap keterlibatan dan perkembangan bahasa siswa.

Guru tidak dituntut untuk merancang pembelajaran yang sempurna, tetapi untuk menjadi responsif terhadap kebutuhan siswa dan kondisi kelas. Kesalahan, keterbatasan waktu, atau aktivitas yang kurang berhasil merupakan bagian alami dari proses belajar mengajar. Melalui refleksi dan adaptasi berkelanjutan, guru dapat terus menyempurnakan praktik pembelajarannya.

Pada akhirnya, realia berperan sebagai jembatan antara bahasa dan dunia nyata siswa. Ketika digunakan secara konsisten dan reflektif, realia membantu menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih hidup, bermakna, dan relevan dengan konteks sekolah dasar di Indonesia. Buku ini diharapkan dapat menjadi panduan praktis sekaligus sumber inspirasi bagi guru untuk terus bereksperimen, merefleksikan, dan mengembangkan praktik pembelajaran yang berpihak pada anak.

## REFERENSI

- Adrianty, U. M. (2021). *The Effect of Teaching English Using Realia Media on Students' Speaking Ability*. 1(1), 218–227.
- Astutik, Y., & Aulina, C. N. (2017). Metode total physical response (TPR) pada pengajaran bahasa Inggris Siswa Taman Kanak-Kanak. *Metode Total Physical Response (TPR) Pada Pengajaran Bahasa Inggris Siswa Taman Kanak-Kanak*, 17(2), 9–23.
- Astutik, Y., Kurnia, F. D., & Mustofa, A. (2021). A Popperian Approach: Pre-service Teachers' Preparation In Teaching English to Young Learners. *Borneo Educational Journal (Borju)*, 3(1), 18–35.  
<http://103.8.79.252/index.php/Borju/article/view/707>
- Astutik, Y., Megawati, F., & Aulina, C. N. (2019). Total physical response (TPR): How is it used to teach EFL young earners? *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(1), 92–103.  
<https://doi.org/10.26803/ijlter.18.1.7>
- Atmoko, B., Amellah, K., Sholeh, M., Saputri, T., & Widiyono, D. (2025). *Aulad : Journal on Early Childhood Pengaruh Project Based Learning pada Anak 4-14 Tahun*. 8(3), 1152–1164.  
<https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1224>
- Avia, H., & Astutik, Y. (2018). *How Do Junior High School Students Utilize Interactional Strategies in Speaking Activity?* 5(1), 16–30.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.30605/ethicallingua.v5i1.757> Abstract
- Berwald, J. (1987). Teaching foreign languages with realia and other authentic materials. *ERIC Clearinghouse on Languages and Linguistics*, December, 2–6. <https://eric.ed.gov/?id=ED289367>
- Bui, T. L. D., & Newton, J. (2021). PPP in action: Insights from primary EFL lessons in Vietnam. *Language Teaching for Young Learners*, 3(1), 93–116.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1075/ltyl.19015.bui>  
Published

- Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge university press.
- Cando Yáñez, R. E., Andrade Morán, J. I., & Cando Guanoluisa, F. S. (2024). Using realia in teaching English vocabulary to a mildly intellectually disabled student. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON,"* 4(4), 91–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.62305/alcon.v4i4.210>
- Durohman, D., Noto, M. S., & Hartono, W. (2018). (2018). Pengembangan Perangkat Project Based Learning (Pjbl) Pada Materi Statistika Sma. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika,* 2(1), 1–18.
- Garton, S., Copland, F., & Burns, A. (2011). Investigating global practices in teaching English to young learners. In *British Council ELT Research Papers Volume 1*. [https://www.teachingenglish.org.uk/sites/teacheng/files/B094\\_FINAL\\_Aston\\_University\\_A4\\_report\\_2column\\_V3.pdf](https://www.teachingenglish.org.uk/sites/teacheng/files/B094_FINAL_Aston_University_A4_report_2column_V3.pdf)
- Irawan, D. (2017). Teaching Vocabulary By Using Realia (Real-Object) Media. *English Community Journal,* 1(1), 41. <https://doi.org/10.32502/ecj.v1i1.650>
- Irfan, F., Awan, T. H., Bashir, T., & Ahmed, H. R. (2021). Using realia to improve English vocabulary at primary level. *Multicultural Education,* 7(3), 340–354. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4647933>
- Kaharuddin, A., Maulidia, L. N., Anggraeni, A. D., Wulandari, E., Sari, M. N., Hikmah, N., ... & Pentury, H. J. (2025). *Strategi Pembelajaran Aktif dan Kreatif*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Kariadi, M. T., Wihardjo, E., Muhammadiyah, M. U., Ayu, L., Yoniessa, S., Hartono, S. E., ... & MPd, N. S. (2025). *Problem Based Learning: Mengasah Nalar Kreativitas, Dan Kolaborasi*. PT. Nawala Gama Education.
- Khaidir, N. A., & Harahap, Y. S. (2024). The Effect of Realia (Real

Object) Media on Students' Vocabulary Skill at MIS Hikmatul Salridho. *Journal of Educational Research and Humaniora (JERH)*, 2(September), 10–15.  
<https://doi.org/10.51178/jerh.v2i3.2216>

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/DOI:10.1017/9781316941355>

Miranti, M. (2021). *Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas VIII di MTS Negeri 1 Sinjai*. Institute Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Sinjai.

Mokalu, P. (2022). The Use of Realia to Improve Young Learners' Vocabulary. *Journal of English Language Teaching, Literature and Culture*, 1(1), 46–53.  
<https://doi.org/10.53682/jeltec.v1i1.3724>

Nur, F. dan, & Soviyah. (2023). Developing Instruments to Measure Project-Based Learning in the Course of Teaching English to Young Learners Program Development. *ADJES (Ahmad Dahlan Journal of English Studies)*, 10(2), 100–109.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.26555/adjes.v10i2.367>  
Developing

Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.

Pinter, A. (2017). *Teaching young language learners*. Oxford University Press.

Prihatin, Y., ... Y. E.-P. and, & 2021, undefined. (2021). Challenges in Teaching English to Young Learners in Southern Thailand (A Case Study of Indonesian Pre-Service Teachers' Perspectives). *Psychologyandeducation.Net*, 58(2), 6098–6107.  
<http://www.psychologyandeducation.net/pae/index.php/pae/article/view/3087>

Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. *Computers and Education*, 147, 103778.

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>

Rahmah, A., & Astutik, Y. (2020). EnJourMe (English Journal of Merdeka): Culture, Language, and Teaching of English Charades game: does it affect students' learning on English vocabulary? *English Journal of Merdeka): Culture, Language, and Teaching of English*, 5(1), 75–83.

<https://doi.org/10.26905/enjourme.v4i2.4258>

Rodríguez, O. J., & Riera Hermida, F. P. (2025). Enhancing vocabulary acquisition through Project-Based Learning: A case study of 4th grade students in rural areas of Manabí province in Ecuador. *Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 1–15.

<https://doi.org/https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.425>

Shin, J. K., & Crandall, J. J. (2018). *Teaching reading and writing to young learners. In The Routledge handbook of teaching English to young learners*. Routledge.

Susilowati, A. Y., Sayekti, I. C., & Eryani<sup>3</sup>, R. (2021). Penerapan Media Realia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Siswa Sekolah Dasar. *BASICEDU*, 5(4), 2090–2096.

Syamsudin, M. H. (2025). *Aplikasi Pembelajaran BAB. Pendidikan Bahasa Inggris: Teori, Metode, dan Aplikasi Pembelajaran*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.

Thùy, P. L. T. (2018). *The effect of storytelling on efl grade-5 students' oral performance at An Minh primary school in Kien Giang province*. [dspace.tvu.edu.vn](http://dspace.tvu.edu.vn).

[http://dspace.tvu.edu.vn/xmlui/handle/TVU\\_123456789/656](http://dspace.tvu.edu.vn/xmlui/handle/TVU_123456789/656)

## BIOGRAFI PENULIS



**Dr. Yuli Astutik, M.Pd.** adalah dosen Pendidikan Bahasa Inggris di Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Ia menyelesaikan pendidikan doktoral di bidang Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Surabaya dengan fokus pada *Teaching English to Young Learners* (TEYL), pengembangan media pembelajaran, dan desain pembelajaran inovatif. Minat risetnya meliputi pembelajaran berbasis realia, *Project-Based Learning*, integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa, serta pengembangan materi ajar kontekstual untuk pembelajaran bahasa Inggris anak. Ia aktif menulis dan mempublikasikan artikel ilmiah di jurnal nasional terakreditasi dan jurnal internasional bereputasi, serta terlibat dalam berbagai kegiatan yang berfokus pada peningkatan kompetensi guru Bahasa Inggris. Melalui karya-karyanya, ia berkomitmen menjembatani teori dan praktik pembelajaran Bahasa Inggris di konteks pendidikan bahasa Inggris anak di Indonesia.



**Dr. Fika Megawati, M.Pd.** meraih gelar doktor di bidang *English Language Teaching* (ELT) dari Universitas Negeri Malang, Indonesia. Saat ini, ia merupakan dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Pengalaman profesionalnya mencakup keterlibatan aktif dalam berbagai kegiatan penelitian yang berfokus pada

*Continuous Professional Development* (CPD) bagi guru Bahasa Inggris serta calon guru (*pre-service teachers*). Selain aktif dalam penelitian, Fika Megawati juga terlibat dalam organisasi pengelola jurnal ilmiah serta berbagai asosiasi guru Bahasa Inggris. Keterlibatannya tersebut mencerminkan komitmennya dalam pengembangan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, peningkatan profesionalisme pendidik, dan penguatan jejaring akademik di bidang pendidikan bahasa Inggris.



**Sheila Agustina M.Pd.** adalah dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Ia meraih gelar Sarjana Sastra Inggris dari Universitas Brawijaya dan Magister Pendidikan Bahasa Inggris dari Universitas Negeri Malang. Sejak 2017, ia aktif dalam pengajaran, penelitian, dan pengabdian dalam berbagai konteks

pengajaran Bahasa Inggris. Minat penelitiannya meliputi linguistik terapan, asesmen bahasa, dan analisis wacana. Ia telah mempresentasikan karya di konferensi internasional, menerbitkan artikel di jurnal nasional maupun internasional, serta menjadi dosen tamu di Malaysia dan Thailand.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO