

Analisis Model Pembelajaran Bilingual yang Tepat Diterapkan Pada Siswa Sekolah Dasar

Gibran Fadil Nugroho, Zaini Bahrudin, Uny Fita Pradini, Gabril Aji Saputro, Sievera Fadilla Permatasari, Arif Widagdo

Universitas Negeri Semarang

ARTICLE INFO

Article history:

Received May 05, 2025

Revised May 10, 2025

Accepted May 19, 2025

Available online May 25, 2025

Kata Kunci:

Bilingual Education, Teaching Strategies, Elementary Education.

Keywords:

System of greeting, form, function and factor.



This is an open access article under the CC BY-SA license.
Copyright © 2025 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRAK

Artikel ini membahas analisis model pembelajaran bilingual yang tepat diterapkan pada siswa sekolah dasar. Dengan meningkatnya kebutuhan akan penguasaan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi global, penting untuk Manalapan metode pembelajaran yang efektif di tingkat dasar. Penelitian ini mengidentifikasi beberapa model pembelajaran, termasuk Teams Games Tournament (TGT), Make A Match, ICCARE berbasis media, Inside Outside Circle, dan Edu Fun, yang dapat meningkatkan keterampilan bahasa dan akademik siswa. Setiap model memiliki keunggulan dan tantangan tersendiri, namun secara keseluruhan, penerapan model-model ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, siswa diharapkan dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mengoptimalkan penguasaan kosakata dan keterampilan komunikasi mereka. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di lingkungan sekolah dasar.

ABSTRACT

This paper discusses the analysis of appropriate bilingual learning models applied to elementary school students. With the increasing need for English proficiency as a global communication tool, it is essential to implement effective teaching methods at the primary level. This study identifies several learning models, including Teams Games Tournament (TGT), Make A Match, ICCARE based on media, Inside Outside Circle, and Edu Fun, which can enhance students' language and academic skills. Each model has its own advantages and challenges; however, overall, the application of these models is expected to improve students' motivation and abilities in English. Through interactive and enjoyable approaches, students are anticipated to be more actively engaged in the learning process, thereby optimizing their vocabulary acquisition and communication skills. This research aims to provide insights for educators in designing more effective and engaging teaching strategies in the elementary school environment.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu tuntutan dalam upaya peningkatan pendidikan karena bahasa Inggris adalah alat komunikasi yang dapat digunakan dalam dunia Internasional. Mata pelajaran bahasa Inggris mempunyai karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran ilmu sosial lain. Perbedaannya terletak pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2007). Hal ini mengindikasikan bahwa mata pelajaran Bahasa Inggris bukan saja belajar kosakata dalam arti pengetahuannya, akan tetapi harus mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat komunikasi. Bilingualisme merupakan penggunaan dua bahasa. Untuk dapat menggunakan dua bahasa, tentunya seseorang harus menguasai kedua bahasa tersebut. Pertama, bahasa pertama (disingkat B1), dan kedua adalah bahasa lain yang merupakan bahasa kedua (disingkat B2). Namun, pada kenyataannya masih banyak kesulitan dalam belajar, banyak kendala yang ditemukan dalam penguasaan atau pembelajaran pembelajaran bilingual khususnya di sekolah dasar. Pembelajaran bilingual sangat penting untuk dipelajari karena saat ini bahasa Inggris merupakan bahasa resmi yang digunakan secara global. Pembelajaran bilingual sendiri memiliki beberapa prinsip yang harus diperhatikan ketika melaksanakan pembelajaran bilingual. Model pembelajaran bilingual di sekolah dasar sangat menentukan keaktifan dan kemudahan siswa dalam belajar bahasa Inggris. Terdapat beberapa model pembelajaran bilingual di sekolah dasar yang mendorong kelancaran siswa dalam memahami mata pelajaran bahasa Inggris. Untuk meningkatkan

**Corresponding Author

Email: gibranfadil@student.unnes.ac.id, zainibahrudin@students.unnes.ac.id, unyfita19@students.unnes.ac.id, sieverafadilla@students.unnes.ac.id, gabrilaji@students.unnes.ac.id, arifwidagdo@mail.unnes.ac.id

penguasaan kosakata bahasa Inggris dan motivasi dalam proses pembelajaran terdapat strategi yang dapat digunakan yaitu dengan melakukan berbagai model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian literatur merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi dan data dari berbagai sumber yang tersedia di perpustakaan, seperti buku, artikel, dan jurnal yang relevan. Proses penelitian ini dilaksanakan secara sistematis guna mengolah serta menyimpulkan data dengan tujuan memperoleh solusi atas permasalahan yang dihadapi. Pengumpulan data dilakukan melalui pencarian dan analisis informasi dari sumber-sumber yang telah ditentukan sebelumnya, kemudian dianalisis secara mendalam untuk memperkuat gagasan yang diperoleh. Dalam artikel ini, metode yang diterapkan adalah studi pustaka (*library research*), yang berfokus pada pemahaman teori-teori yang terdapat dalam literatur terkait penelitian, sehingga dapat menyediakan landasan teoritis yang kokoh serta data konseptual yang mendukung pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Team Games Tournamet (TGT)

Pendidikan bilingual di sekolah dasar menjadi salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan akademik sekaligus keterampilan berbahasa siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bilingual adalah Teams Games Tournament (TGT). Model ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin dan menekankan pada kerja sama tim serta kompetisi akademik berbasis permainan (Hafis, dalam Pratiwi et al., 2018). Dengan menerapkan TGT dalam pembelajaran bilingual, siswa tidak hanya memahami materi pelajaran dengan lebih baik tetapi juga terdorong untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi dalam dua bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

TGT merupakan model pembelajaran yang menggabungkan kerja kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik. Model ini menekankan interaksi sosial dalam kelompok kecil yang heterogen, di mana setiap siswa memiliki peran dalam mendukung pemahaman bersama (Rahmaniati, R., 2024). Dalam konteks bilingual, pendekatan ini dapat mengoptimalkan proses belajar dengan mengintegrasikan penggunaan dua bahasa dalam berbagai tahapan pembelajaran. Siswa yang lebih mahir dalam Bahasa Inggris dapat membantu teman sekelompoknya untuk memahami konsep dalam bahasa tersebut, sementara siswa yang masih terbatas kemampuannya dapat belajar secara bertahap dengan bimbingan teman sebaya dan guru.

Implementasi model TGT dalam pembelajaran bilingual melibatkan beberapa tahapan utama. Pertama, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang dengan tingkat kemampuan yang heterogen. Kelompok ini berfungsi sebagai wadah diskusi dan pembelajaran kolaboratif dalam memahami materi. Kedua, guru menyampaikan materi dalam dua bahasa dengan menggunakan metode bilingual, yaitu dengan menjelaskan konsep dalam Bahasa Indonesia terlebih dahulu kemudian diikuti dengan penjelasan dalam Bahasa Inggris atau sebaliknya. Guru juga menyediakan glosarium bilingual untuk membantu siswa memahami istilah kunci dalam kedua bahasa.

Tahap berikutnya adalah sesi permainan atau games, di mana siswa menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan akademik yang telah disusun dalam bentuk kuis atau permainan edukatif. Soal yang digunakan dapat disusun dalam dua bahasa sehingga siswa terdorong untuk memahami dan menggunakan kedua bahasa dalam menjawab pertanyaan. Setelah sesi permainan, siswa mengikuti turnamen akademik yang mempertemukan anggota dari berbagai kelompok yang memiliki tingkat kemampuan yang sama. Turnamen ini mendorong siswa untuk bersaing secara sehat dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Terakhir, tim dengan skor tertinggi diberikan penghargaan dalam bentuk sertifikat bilingual atau apresiasi lainnya untuk meningkatkan motivasi belajar (Hafis, dalam Pratiwi et al., 2018).

Model pembelajaran TGT dalam pembelajaran bilingual memiliki beberapa keunggulan (Yudhanto, et al., 2023). Pertama, model ini dapat meningkatkan keterampilan bahasa secara alami melalui interaksi sosial dan kompetisi akademik. Kedua, TGT mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dikemas dalam bentuk yang menarik dan menyenangkan. Ketiga, model ini membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui kerja sama dalam kelompok heterogen. Selain itu, siswa dengan tingkat keterampilan bahasa yang lebih rendah dapat belajar dari teman sebaya yang lebih mahir, sehingga mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris.

Namun, penerapan model TGT dalam pembelajaran bilingual juga memiliki beberapa tantangan. Salah satunya adalah perbedaan tingkat kemampuan bahasa di antara siswa yang dapat menghambat

kelancaran komunikasi dalam kelompok. Untuk mengatasi tantangan ini, guru perlu menyediakan dukungan tambahan, seperti daftar kosa kata, contoh kalimat, atau mentor dalam kelompok yang bertugas membantu teman-temannya memahami materi dalam bahasa target. Selain itu, penyusunan materi dalam dua bahasa memerlukan persiapan yang lebih kompleks, sehingga guru perlu memanfaatkan sumber daya digital atau aplikasi pembelajaran bahasa untuk mempermudah proses pembelajaran.

Model Pembelajaran Make a Match

Bahasa memiliki peran penting sebagai sarana komunikasi yang efektif. Melalui bahasa, individu dapat menjalin interaksi, mengembangkan potensi diri, memperluas wawasan, serta berhubungan dengan lingkungan sekitar. Di tengah pesatnya arus globalisasi dan perkembangan teknologi, penguasaan bahasa internasional—khususnya Bahasa Inggris—menjadi sangat vital. Bahasa Inggris kini digunakan oleh lebih dari separuh populasi dunia dan memiliki peran strategis dalam komunikasi global. Oleh karena itu, pengajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar menjadi sangat krusial. Tujuannya adalah agar siswa sejak dini mampu mengenali, memahami, dan melatih kemampuan berbicara menggunakan bahasa tersebut. Langkah ini penting dalam mempersiapkan generasi muda agar siap menghadapi dunia global yang saling terkoneksi.

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat dasar mencakup empat keterampilan utama, yaitu menulis, membaca, mendengarkan, dan berbicara. Penguasaan kosakata merupakan fondasi penting dalam keempat keterampilan tersebut. Martinus (2011) menyatakan bahwa kosakata memiliki peranan besar dalam penguasaan bahasa. Meski cara umum untuk mempelajarinya adalah dengan menghafal, namun perlu didukung oleh strategi pembelajaran yang efektif agar siswa tidak kehilangan motivasi. Utari & Zahudi (2020) menekankan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris akan sulit jika tidak diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, menurut Sari dan Pandiangan (2021), kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa, baik secara lisan maupun tulisan, sangat tergantung pada penguasaan kosakatanya. Meski seseorang memahami struktur kalimat, tanpa penguasaan kosakata yang baik, ia tetap akan kesulitan mengekspresikan ide atau menulis dengan benar.

Untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan minat belajar siswa, diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah model pembelajaran Make a Match (mencari pasangan). Model ini menggunakan kartu-kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang dirancang untuk mendorong siswa berpikir kreatif. Dalam prosesnya, siswa diminta mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban yang sesuai.

Langkah-langkah pelaksanaan model ini, sebagaimana dijelaskan oleh Istarani (2012), antara lain:

1. Guru menyiapkan kartu-kartu berisi konsep atau topik yang cocok untuk direview, yang terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban.
2. Masing-masing siswa menerima satu kartu.
3. Siswa membaca pertanyaan atau jawaban dari kartu yang mereka pegang.
4. Siswa mencari pasangan kartu yang sesuai (antara soal dan jawabannya).
5. Siswa yang berhasil mencocokkan kartu dengan benar sebelum waktu habis akan mendapat poin.
6. Guru memberikan kesimpulan atas materi yang telah dibahas.

Beberapa manfaat dari penerapan model ini menurut Istarani (2012) adalah:

1. Siswa lebih aktif karena langsung terlibat dalam menjawab soal melalui kartu.
2. Kreativitas siswa dalam belajar meningkat.
3. Siswa tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran.
4. Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat berkembang secara alami melalui aktivitas mencocokkan kartu.
5. Proses belajar menjadi lebih menyenangkan karena menggunakan media yang menarik.

Astuti et al. (2020) menambahkan bahwa model kooperatif Make a Match tak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa secara aktif serta menanamkan nilai kedisiplinan melalui batasan waktu pencocokan kartu.

Model Pembelajaran ICCARE berbasis Media

Bahasa Inggris merupakan bahasa transalater di seluruh dunia. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia menempatkan bahasa Inggris dalam pendidikan formal, agar sejak dini setiap orang dapat mempelajari bahasa tersebut secara bertahap.

Namun semua itu tidak mudah, karena membutuhkan dukungan dalam pengajaran bahasa Inggris, salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model ICCARE yang berbasis media. ICCARE merupakan model yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari. ICCARE merupakan singkatan dari Introduction, Connection, Application, Reflection, dan Extension.

1. Introduction (Pengenalan). Pada tahap pertama ini, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang akan dicapai. Guru atau fasilitator memberikan pemahaman yang baik kepada

siswa mengenai materi pembelajaran. Penjelasan harus singkat dan sederhana agar materi pembelajaran dapat disampaikan secara utuh.

2. Connection (Koneksi). Pada tahap ini, kompetensi yang dikembangkan meliputi rangkaian isi pembelajaran yang menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya. Dengan kata lain, materi yang diajarkan berkesinambungan bab demi bab.
3. Application (Aplikasi). Tahap ini merupakan tahap yang paling penting dan utama dalam proses pembelajaran, dimana setelah siswa mendapatkan informasi atau pengetahuan baru pada tahap connection, siswa diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan apa yang telah dipelajarinya.
4. Reflection (Refleksi). Tahap ini disebut juga dengan tahap rangkuman pelajaran. Pada tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari.
5. Penyuluhan. Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap sebelumnya, jadi apa yang dievaluasi pada saat proses pembelajaran ditindak lanjuti di sini, seperti memberikan pengayaan atau pekerjaan rumah.

Model ini berbasis media, artinya menggunakan media. media yang digunakan adalah media yang mudah dibuat dan dicari bahannya. contohnya tutup botol sebagai media pembelajaran Telling Time. Tutup botol yang sudah tidak terpakai lagi (seperti tutup botol sprite, fanta, coca cola dll) dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, misalnya membuat jam dari tutup botol untuk memudahkan siswa belajar menyebutkan jam dalam bahasa Inggris.

Model Pembelajaran Inside Outside Circle

Bahasa Inggris merupakan bahasa transalater di seluruh dunia. oleh karena itu, pemerintah Indonesia menempatkan bahasa Inggris dalam pendidikan formal, agar sejak dini setiap orang dapat mempelajari bahasa tersebut secara bertahap.

Namun semua itu tidak mudah, karena membutuhkan dukungan dalam pengajaran bahasa Inggris, salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model ICCARE yang berbasis media. ICCARE merupakan model yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari. ICCARE merupakan singkatan dari Introduction, Connection, Application, Reflection, dan Extension.

1. Introduction (Pengenalan). Pada tahap pertama ini, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang akan dicapai. Guru atau fasilitator memberikan pemahaman yang baik kepada siswa mengenai materi pembelajaran. Penjelasan harus singkat dan sederhana agar materi pembelajaran dapat disampaikan secara utuh.
2. Connection (Koneksi). Pada tahap ini, kompetensi yang dikembangkan meliputi rangkaian isi pembelajaran yang menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya. Dengan kata lain, materi yang diajarkan berkesinambungan bab demi bab.
3. Application (Aplikasi). Tahap ini merupakan tahap yang paling penting dan utama dalam proses pembelajaran, dimana setelah siswa mendapatkan informasi atau pengetahuan baru pada tahap connection, siswa diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan apa yang telah dipelajarinya.
4. Reflection (Refleksi). Tahap ini disebut juga dengan tahap rangkuman pelajaran. Pada tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari.
5. Penyuluhan. Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap sebelumnya, jadi apa yang dievaluasi pada saat proses pembelajaran ditindak lanjuti di sini, seperti memberikan pengayaan atau pekerjaan rumah.

Model ini berbasis media, artinya menggunakan media. media yang digunakan adalah media yang mudah dibuat dan dicari bahannya. contohnya tutup botol sebagai media pembelajaran Telling Time. Tutup botol yang sudah tidak terpakai lagi (seperti tutup botol sprite, fanta, coca cola dll) dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, misalnya membuat jam dari tutup botol untuk memudahkan siswa belajar menyebutkan jam dalam bahasa Inggris.

Model Pembelajaran Edu Fun

Edu-Fun adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penggabungan unsur pendidikan (edukasi) dan kesenangan (hiburan). Tujuannya adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan, dan memotivasi siswa. Dalam konteks pembelajaran bilingual, Edu-Fun dapat diintegrasikan untuk membuat proses belajar bahasa kedua menjadi lebih efektif dan tidak membosankan. Ciri-ciri Model Pembelajaran Edu-Fun:

1. Berpusat pada siswa. Siswa aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
2. Menyenangkan dan bermakna. Materi disajikan dengan cara yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa.
3. Interaktif. Menggunakan berbagai metode seperti permainan, cerita, lagu, drama, dan aktivitas kelompok.
4. Kreatif dan inovatif. Mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide baru.

5. Multisensor. elibatkan berbagai indera siswa (penglihatan, pendengaran, perabaan, dll.) untuk memperkuat pemahaman.
 Penerapan Model Edu-Fun dalam Pembelajaran Bilingual di SD
 1. Permainan bahasa
 Untuk meningkatkan kosakata, pemahaman tata bahasa, dan kemampuan berbicara siswa dalam kedua bahasa. Contoh: tebak kata, menyusun kalimat, role-playing, atau permainan papan dengan instruksi dalam dua bahasa.
 2. Bernyanyi dan menari
 Untuk meningkatkan pengucapan, intonasi, dan pemahaman kosakata melalui musik dan gerakan
 3. Bercerita
 Untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan, memahami cerita, dan mengembangkan imajinasi siswa dalam kedua bahasa. Contoh: membacakan cerita bilingual (misalnya, satu paragraf dalam bahasa Inggris, diikuti dengan terjemahan atau ringkasan dalam bahasa Indonesia), atau meminta siswa untuk menceritakan kembali cerita dengan bahasa mereka sendiri.
 4. Bermain drama
 Untuk meningkatkan kemampuan berbicara, berinteraksi, dan menggunakan bahasa dalam konteks yang nyata
 5. Proyek kreatif
 Untuk mengintegrasikan keterampilan bahasa dengan keterampilan lain seperti menulis, menggambar, dan menggunakan teknologi. Contoh: membuat poster bilingual, menulis buku cerita bergambar, atau membuat presentasi multimedia tentang topik tertentu dalam dua bahasa.
 6. Penggunaan media visual dan audio
 Untuk meningkatkan pemahaman visual dan auditori siswa, serta memperkaya pengalaman belajar mereka. Contoh: menampilkan gambar, video, atau animasi yang menarik dalam bahasa Inggris dan Indonesia, atau menggunakan rekaman audio untuk melatih kemampuan mendengarkan siswa.

SIMPULAN

Pembelajaran bilingual di sekolah dasar memerlukan strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan akademik dan bahasa siswa secara bersamaan. Berbagai model pembelajaran seperti Teams Games Tournament (TGT), Make A Match, ICCARE berbasis media, Inside Outside Circle, dan Edu-Fun menawarkan pendekatan inovatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Model TGT menekankan kerja sama tim dan kompetisi akademik berbasis permainan, yang tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik tetapi juga meningkatkan keterampilan komunikasi mereka dalam dua bahasa. Make A Match memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui pencocokan pertanyaan dan jawaban dalam bentuk kartu, sehingga meningkatkan daya ingat dan keterampilan berpikir kritis mereka. Sementara itu, model ICCARE berbasis media memberikan kesempatan bagi siswa untuk menghubungkan, menerapkan, dan merefleksikan pengetahuan yang telah dipelajari secara sistematis, yang sangat penting dalam meningkatkan pemahaman konsep bahasa dan materi akademik.

Model Inside Outside Circle memberikan pengalaman belajar yang berbasis interaksi sosial, di mana siswa dapat berbagi informasi dan berlatih keterampilan berbahasa dengan berbagai teman sebaya dalam lingkungan yang terstruktur. Hal ini membantu mereka untuk lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa kedua secara aktif. Selain itu, pendekatan edu-Fun menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan melalui permainan bahasa, lagu, drama, dan proyek kreatif, yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Keberagaman model pembelajaran ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga mereka dapat belajar secara optimal.

Meskipun setiap model pembelajaran memiliki keunggulannya masing-masing, tantangan dalam penerapannya tetap ada, seperti perbedaan tingkat kemampuan bahasa siswa dan kebutuhan persiapan materi yang lebih kompleks. Oleh karena itu, guru perlu merancang strategi yang tepat, menyediakan dukungan tambahan seperti glosarium bilingual, dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik agar proses belajar menjadi lebih efektif. Dengan pemanfaatan model pembelajaran yang sesuai dan dukungan yang memadai, siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar, meningkatkan keterampilan bahasa mereka, serta mengembangkan pemahaman akademik secara lebih mendalam dalam lingkungan pembelajaran bilingual.

REFERENSI

- Pratiwi, K. Y., Rasana, I. D. P. R., & Pudjawan, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iv Sd Gugus Iv Kecamatan Tabanan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1).

- Yudhanto, F. S., & Saputra, E. R. (2023). BEST PRACTICE MODEL TEAM GAME TOURNAMENT BAHASA INGGRIS DI SD KELAS I SEKOLAH DASAR. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(1), 124-133.
- Rahmaniati, R. (2024). Model-Model Pembelajaran Inovatif. *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Husain, R. (2020). Penerapan model kolaboratif dalam pembelajaran di sekolah dasar. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*.
- Wangsa, A. N., Ruswan, A., & Nurmahanani, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match terhadap Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *AS-SABIQUN*, 5(5), 1347-1358.
- Sari, A. S. P., & Sembiring, N. (2021). Pelatihan penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan menerapkan model pembelajaran Make A Match bagi siswa SD di Kelurahan Tunggurono Kota Binjai. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Noge, M. D. (2017). Efektivitas model pembelajaran ICARE berbasis media autentik “berbabe” terhadap hasil belajar bahasa inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 4(2), 198210.
- Martiarini, E., & Mufliharsi, R. (2017). Efektivitas Penggunaan Model Belajar Kooperatif Inside Outside Circle pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Siswa Tingkat Dasar. *Deiksis*, 9(01), 26-33.
- Hardilia, W., Wahyudi, I. M. I., Juhara, B. G. A., & Sari, R. J. (2023). Implementasi Metode Belajar Edu-Fun Sebagai Sarana Penyampaian Materi Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Empat Hingga Kelas Enam Di Sekolah Dasar Negeri 1 Baru Desa Adat Pinge. *MSJ: Majority Science Journal*, 1(1), 08-14.
- Gavruseva, Haznedar, B.E. (2008). *Current Trend in Child Second Language Acquisition*. Philadelphia: John Benjamin Publishing Company.
- Suprijono, Agus. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Rahmawati, I., & Kusumawati, E. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game untuk meningkatkan minat baca siswa kelas rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 45-56.