

FLASHCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK UNTUK MENINGKATKAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA SDN 2 KABILA BONE KABUPATEN BONE BOLANGO

***Helena Badu¹, Hendra Uloli²**

¹Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas Negeri Gorontalo,²Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo

*e-mail: helenaBadu@ung.ac.id

Abstract

The purpose of this community service activity is to enhance the English vocabulary of elementary school students. The sample for this activity was the fourth-grade students of SDN 2 Kabila Bone, located in Bone Bolango Regency, with a total of 18 students. The methods used in this activity included lecturing and mentoring students. The community service was conducted for one meeting, during which the students were taught English vocabulary through games and engaging media. The results showed an increase in the students' English vocabulary, a conducive learning atmosphere, and an increased interest in learning English.

Keywords: *teaching vocabulary, elementary school students.*

Abstrak

Tujuan dalam kegiatan pengabdian ini adalah bertambahnya kosa kata bahasa inggris bagi siswa sekolah dasar. Sasaran dari kegiatan ini adalah siswa kelas 4 (empat) Sekolah Dasar Negeri 2 Kabila Bone, yang berlokasi di Kabupaten Bone Bolango yang berjumlah 18 siswa. Metode kegiatan berupa ceramah dan pendampingan siswa. Dalam kegiatan ini para siswa diajarkan perbendaharaan kata bahasa Inggris melalui penerapan games dan penggunaan media yang menarik yang dilakukan dalam satu kali pertemuan. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa kosa kata bahasa inggris siswa bertambah, suasana belajar menjadi kondusif, dan siswa merasa senang dalam belajar. Kata kunci: pengajaran kosa kata bahasa inggris, siswa sekolah dasar.

Kata kunci: pengajaran kosa kata bahasa inggris, siswa sekolah dasar

How to cite:

Badu, H., & Uloli, H. (2023). FLASHCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK UNTUK MENINGKATKAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA. Jurnal Pengabdian Teknik Industri, 2(2), 72–77.

Diterima : 31/10/2023
Disetujui : 28/11/2023
Dipublikasi : 30/11/2023

©2023 Helena, dkk

PENDAHULUAN

Bahasa inggris penting untuk diajarkan ke anak-anak usia sekolah dasar agar mereka dapat mengenal dan menguasai bahasa inggris dasar, hal ini diawali dengan penguasaan kosa kata yang banyak. Kosa kata ini pun harus diajarkan semenarik mungkin agar dapat dipahami oleh para siswa. Berdasarkan pengertiannya, kosakata merupakan seperangkat leksem yang meliputi kata tunggal, kata majemuk, dan idiom (Richards, 1985).

Adanya media yang menarik saat mengajar dikelas agar materi dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu hal yang dapat dilakukan yakni dengan menggunakan strategi, metode ataupun media yang dapat menarik perhatian siswa (El et al., 2022). Adapun yang menjadi sasaran kegiatan pengabdian ini yakni para siswa di Sekolah Dasar Negeri 2 Kabila Bone, Kab. Bone Bolango, dipilih karena berada dikawasan toluk tomuni.

Para siswa sangat menyukai hal-hal yang bersifat fun, olehnya penerapan games penting untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Selain itu perlu adanya media yang menarik saat mengajar di kelas agar materi dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Menyikapi hal ini kegiatan pengabdian ini penting untuk dilakukan agar para siswa dapat mengenal dan belajar kosa kata bahasa Inggris yang cocok untuk level mereka (Firdaus & Muryanti, 2020) (Alifah & Pransiska, 2023).

Melalui penerapan games serta penggunaan media yang menarik berupa flashcard diharapkan dapat menambah kosakata siswa. Flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata (Arsyad, 2007). Dan untuk menjaga keberlangsungan ataupun keberlanjutan program, guru pengajar bahasa Inggris dapat pula menerapkan hal yang sama selama proses pembelajaran di kelas.

METODE

Pada program kegiatan pengabdian ini akan menerapkan strategi dan metode pembelajaran yang menarik agar para siswa mudah dalam belajar (Puspitasari et al., 2022). Anak-anak dilatih ataupun belajar menggunakan bahasa Inggris melalui pemberian materi, praktek, penggunaan games dan penggunaan media yang menarik. Adapun tahapan pengabdian berupa observasi, persiapan dan pelaksanaan. Adapun demi terselenggaranya kegiatan ini dibutuhkan sebuah mitra yakni Sekolah Dasar Negeri 2 Kabila Bone, Kab. Bone Bolango yang memiliki siswa usia sekolah dasar dan memiliki tanggung jawab terhadap anak-anak siswa tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Kegiatan Awal

Kegiatan diawali dengan persiapan berupa koordinasi dengan Kepala Sekolah Bolango beserta guru-guru SDN 2 Kabila Bone, Kabupaten Bone. Kemudian dilanjutkan dengan persiapan sarana dan prasarana terkait dengan pelaksanaan kegiatan.

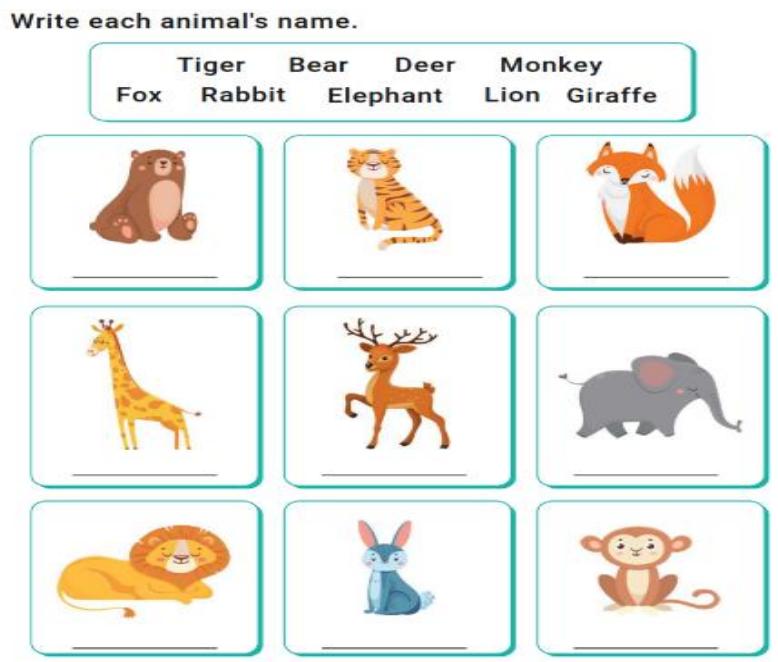


Gambar 1. Koordinasi tim Pengabdian dengan pihak sekolah SDN 2 Kabila Bone
(sumber: Dokumentasi pengabdian 2023)

Kegiatan Inti

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 1 (satu) kali pertemuan di bulan Juni tahun 2023, yang berlokasi di SDN 2 Kabila Bone, Bone Bolango. Peserta yang ikut dalam program ini berjumlah kurang lebih 18 orang siswa dari kelas 4. Siswa laki-laki berjumlah 11 orang, sedangkan siswa perempuan sebanyak 7 orang. Siswa-siswa ini diajarkan materi tentang topik animals dan dengan menggunakan games dan media yang menarik.

Pada pertemuan ini, anak-anak belajar materi dasar kosakata tentang topik animals. Dalam kegiatan siswa diperkenalkan tentang nama-nama hewan seperti *cow, goat, sheep, donkey, duck, pig, hen, horse, turkey and tiger, bear, deer, monkey, fox, rabbit, elephant, lion and girafe*. Dalam pengenalan nama-nama hewan ini menggunakan media berupa *flashcard*. Siswa dalam kegiatan ini menyimak dan mengulangi apa yang disebutkan atau dicontohkan.



Gambar 2. *Flashcard* tentang animals
(sumber: Dokumentasi pengabdian 2023)

Setelah itu siswa ditunjuk secara bergiliran menyebutkan nama-nama hewan. Kemudian mereka bermain dengan menggunakan media *flashcard* tersebut. Misalnya satu nama hewan disebutkan, dan mereka rebutan menyentuh *flashcard* yang ada kaitannya dengan nama hewan yang disebut. Setelah itu mereka mengerjakan latihan pada lembar kerja yang diberikan.

Dari pertemuan yang dialami anak-anak diatas nampak keceriaan di wajah anak-anak. Mereka sangat bersemangat belajar, kondisi ini terlihat saat diterapkannya media *flashcard* dan *game* (permainan). Ada beberapa kosakata yang mereka ingat, dan mereka terapkan sesama teman di luar jam belajar.



Gambar 3. Pembelajaran kosa kata menggunakan *flashcard*
(sumber: Dokumentasi pengabdian 2023)

Kegiatan Penutup

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih atas keikutsertaan dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, tim pengabdian memberikan motivasi untuk terus belajar serta hadiah kepada siswa berupa makanan ringan.

PEMBAHASAN

Kosakata merupakan salah satu komponen bahasa yang memiliki makna dan aturan penggunaannya, sehingga hal ini dapat memungkinkan siswa untuk dapat memahami dan menggunakan kata-kata tersebut dengan tepat baik di dalam maupun di luar kelas. Hal tersebut terjadi selama kegiatan, anak-anak memperhatikan materi dari guru. Kemudian mereka diminta untuk mendemonstrasikan dihadapan teman-temannya (Aini, 2022).

Flashcard sebagai media pembelajaran dinilai efektif untuk meningkatkan kosakata siswa. Penelitian yang dilakukan terhadap anak berkebutuhan khusus menunjukkan bahwa flashcard dapat meningkatkan penguasaan kosakata baik dengan cara menghafal dan melafalkan yang benar (Amelia, 2021). Selain itu, flashcard sebagai media juga mudah dan praktis dalam pembuatan sehingga efektif diterapkan dalam kelas (Puspitasari et al., 2022).

Dalam kegiatan pengabdian ini, telah nampak perubahan yang ada dalam diri siswa, yaitu mereka sangat bersemangat dan senang dalam belajar Bahasa Inggris, mereka dapat mengingat beberapa kosakata yang ditunjukkan dengan terselesaikan lembar kerja yang diberikan. Melihat hal ini berarti bahwa kosakata bahasa Inggris siswa bertambah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa flashcard dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Aini, 2022).

Penerapan games juga berpengaruh dalam proses pengenalan flashcard. Karena mereka tidak hanya senang bermain, melainkan pula senang belajar. Situasi ini pula nampak ketika mereka bersemangat menjawab ketika mendapat giliran atau untuk mendemonstrasikan apa yang telah dipelajari (Zainuddin, 2021), (Yani & Muryanti, 2023).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini terlaksana dengan baik dan lancar seperti yang telah direncanakan. Para siswa memperoleh pengetahuan tentang topik bahasa inggris dasar yakni *animals* (hewan-hewan) dengan menerapkan *games* (permainan), serta penggunaan media yang menarik bagi siswa. Melalui kegiatan ini suasana belajar siswa menjadi kondusif, siswa nampak bersemangat dan senang dalam belajar. Siswa tidak jenuh saat belajar karena penyampaian materinya selain menggunakan media menarik pula menggunakan *game* yang cocok dengan usia anak. Dan pada pertemuan ini juga menunjukkan perubahan yang signifikan dalam diri siswa. Mereka tidak hanya senang bermain, namun beberapa kosa kata bahasa inggris mereka bertambah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada pihak SDN 2 Kabila Bone, Kabupaten Bone Bolango yang telah menyediakan tempat, fasilitas sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Materi Daily Activity Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Pada Siswa. *Jurnal Kinerja Pendidikan*, 2(2), 321–330. <https://www.journalserambi.org/index.php/jkk/article/view/162>
- Alifah, M. N., & Pransiska, R. (2023). Pengaruh Game Edukasi “ Secil ” Berbasis Android Dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Di Taman Kanak-Kanak Fadhillah Amal 3 Tunggul Hitam Padang. 3, 11393–11400. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APengaruh>
- Amelia, S. (2021). MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS MELALUI FLASHCARDS DI SEKOLAH KHUSUS NEGERI 03 JAKARTA PUSAT. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Keislaman*, 1(2), 61–120. <https://jipkis.stai-dq.org/index.php/home/issue/view/2>
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- El, M., Kau, W., Umar, I., Husain, N., Bay, W., Ali, S. W., Badu, H., & Malabar, F. (2022). *Peta Ide sebagai Strategi Menulis Deskriptif Teks pada Siswa Pondok Pesantren Al-Falah*. 1(1), 1–6.
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216–1227.
- Puspitasari, F., Andriansyah, A., Riani Guspita, A., Adha A Hakim, A., Jaini, Zahra, N., & Wahyudi. (2022). Implementasi Flashcard Sebagai Media untuk Menambah Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa SD Negeri 016 Kelurahan Sungai Perak. *TRIMAS: Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.58707/trimas.v2i2.232>
- Richards, J. (1985). *Longman Dictionary of Applied Linguistics*. Longman Group Ltd.

Yani, D. P., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Game Interaktif dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 16274–16281. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/8946>

Zainuddin, N. (2021). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris melalui Media Handbook pada Siswa Kelas IX SMP Cokroaminoto Palopo. *Jurnal Dieksis Id*, 1(2), 59–68. <https://doi.org/10.54065/dieksis.1.2.2021.81>