

Literasi Bahasa Inggris Menggunakan Flash Card Untuk Anak-Anak Gampong Lam Raya, Kecamatan Montasik, Kabupaten Aceh Besar, Aceh

English Literacy Using a Flash Card for Children in Lam Raya Village, Montasik District, Aceh Besar Regency, Aceh

Siti Safura^{1*}, Lina Farsia², Rahmatun Nisa³, Cut Mawar Helmanda⁴, Sarair⁵, Ika Kana
Trisnawati⁶, Ayuna Netta⁷

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 Program Studi Bahasa Inggris, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Aceh, Jl.
Muhammadiyah No.91, Batoh, Kec. Lueng Bata, Kota Banda Aceh, Aceh 23123 - Indonesia

*E-mail corresponding author: sitisafura11@gmail.com.

Received: 15 Juli 2023; Revised: 03 Agustus 2023; Accepted: 14 September 2023

Abstrak. Bahasa Inggris merupakan *Lingua Franca* dunia yang harus dipelajari oleh seluruh anak di Indonesia. Diharapkan seluruh lapisan masyarakat berpartisipasi dalam rangka membantu seluruh anak Indonesia untuk dapat berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Untuk itu, pengabdian masyarakat yang diadakan pada bulan Juli 2022 di Gampong Lam Raya ini bertujuan untuk meningkatkan semangat anak-anak untuk belajar bahasa Inggris, khususnya dalam belajar kosakata bahasa Inggris dengan pendekatan yang menyenangkan dan menarik dengan penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran. Kartu *flash* berwarna-warni ditunjukkan kepada anak-anak dan mereka diminta untuk menebak gambar dari kartu *flash* dan versi bahasa Inggris disebutkan setelahnya. Selanjutnya, ketika versi bahasa Inggris disebutkan baik anak-anak maupun guru mengulangi kata-kata itu bersama-sama dengan keras. Hasil dari pengabdian masyarakat ini adalah anak-anak sangat antusias dan tidak bosan dalam belajar kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan *flashcard*. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *flashcard* dalam mengajar kosakata bahasa Inggris dapat meningkatkan semangat anak-anak dalam belajar bahasa Inggris dan memungkinkan anak-anak belajar bahasa Inggris melalui pendekatan yang menyenangkan.

Kata Kunci: Flashcard; Kosakata; Media

Abstract. English is the world's *Lingua Franca*, which has to be learned by all children in Indonesia. It is expected that all levels of the community to participate in order to help all Indonesian children to be able to communicate in English. For that reason, this community service that was held in July 2022 in Gampong Lam Raya, aimed to improve children's passion to learn English, especially in learning English vocabulary with a pleasant and fun approach with the use of flashcards as the media for learning. The colorful flashcards were shown to the children and they were asked to guess the images form of the flashcards and the English version was mentioned afterwards. Henceforward, when the English version was mentioned both children and teacher repeated the words together loudly. The result of this community service was that the children were very enthusiastic and were not bored with learning English vocabulary by using flashcards. It can be concluded that the use of flashcards in teaching English vocabulary can improve children's passion for learning English and it lets the children learn English through a fun approach.

Keywords: Flashcards; Media; Vocabulary

DOI: 10.30653/jppm.v8i4.557

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari setiap orang di seluruh dunia. Bahasa Inggris sudah menjadi bahasa penghubung atau media komunikasi yang digunakan oleh orang-orang dari seluruh negara seperti dalam pendidikan, pekerjaan, dan perjalanan. Ini artinya, Bahasa Inggris adalah sangat penting untuk dikuasai oleh setiap masyarakat dalam berkomunikasi.

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing, yang sebaiknya diperkenalkan sejak usia dini pada anak-anak. Brown (2008), bahasa Inggris merupakan bahasa sasaran yaitu bahasa yang sengaja dipelajari dengan tujuan tertentu. Brown juga menambahkan bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang menjadi bahasa pengantar bagi sebagian besar anak-anak di usia dini atau di sekolah. Di Indonesia, Wati (2021) menjelaskan bahwa bahasa Inggris sebagai bahasa asing mulai menjadi perhatian khususnya di area pendidikan dasar sejak awal tahun '90an yang didasari atas kesadaran pentingnya mempelajari bahasa Inggris sedini mungkin untuk bisa turut bersaing di dunia yang semakin modern dan global.

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang memberikan manfaat luar biasa dalam menyiapkan anak-anak untuk menguasai bahasa asing sedini mungkin. Kemampuan anak usia dini lebih cemerlang dari pada apa yang dibayangkan oleh orang dewasa. Mereka dapat melakukan penjumlahan sebelum mereka mampu berhitung, mereka dapat mengerti seratus kata sebelum mereka mampu berbicara dengan lancar, dan dalam kurun waktu 3 bulan daya ingat mereka sangat tinggi, lebih tinggi dari apa yang dibayangkan oleh orang dewasa (Cole & Cole, 2001; Charlotte, 2014). Pembendaharaan kosa kata dalam meningkatkan kemampuan bahasa adalah lebih mudah dan berperan pada anak usia dini dari pada setelah mereka dewasa (Widyasari, et al, 2020).

Belajar bahasa Inggris menjadi salah satu keahlian/keterampilan yang perlu terus diasah. Hakikatnya untuk mempelajari bahasa Inggris, anak akan termotivasi dengan adanya penggunaan media. baik visual dan ataupun audio, gerak dan warna. Media adalah alat atau perantara yang digunakan untuk membantu seseorang memahami kondisi tertentu. Djamarah (2011) mengemukakan bahwa media adalah segala bentuk atau teknik pembelajaran yang dapat mempengaruhi minat belajar pada diri anak-anak. Media dalam pembelajaran diartikan sebagai penunjang, baik itu berupa benda berwujud, gambar, video, atau perangkat elektronik dan digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi dan informasi. Qalbina & Wati (2023) menjelaskan bahwa media baik itu audio maupun visual sangat efektif dalam membekali pemahaman anak-anak dalam belajar. Dengan adanya media dalam pembelajaran maka akan dapat membantu anak-anak memahami dan mengolah informasi yang ditemuinya.

Untuk mempelajari bahasa Inggris, khususnya pada anak-anak maka media yang tepat adalah media yang menggunakan gambar atau visual. Prasetyo (2018), media visual merupakan semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indera mata. Media visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena ia dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Dengan demikian, media pembelajaran harus benar-benar dipilih dan dibuat untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

Salah satu media yang digunakan dalam pengabdian ini adalah penggunaan *flashcard*. *Flashcard* ini dipertimbangkan sebagai media yang dapat menjadi solusi dari kendala dalam menghafal kosakata. Beberapa penelitian memperlihatkan bahwa *flashcard* memiliki pengaruh pada anak-anak dalam penguasaan kosa kata (Wati, 2020; Fitriyani & Nulanda, 2017; Ramadhanti et al, 2022). *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya sekitar 25×30 cm. *Flashcards* tersebut berisi gambar, teks, atau simbol yang dapat mengingatkan siswa akan sesuatu dan memberikan informasi tentang sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut (Indriana, 2011).

Jadi, penggunaan media *flashcard* dalam belajar bahasa Inggris membuat anak-anak tertarik sehingga mendorong mereka untuk mengingat apa yang dilihat dari kartu-kartu tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, *flashcard* merupakan media yang bisa dipertimbangkan sebagai media yang efektif dan efisien untuk mendorong dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi anak-anak. Pembelajaran menggunakan *flashcard* akan mendorong motivasi anak untuk belajar dan menambah kosa-kata baru. Jika seorang anak memiliki motivasi atau bersemangat dalam belajar, maka tentunya proses pembelajaran akan mudah diterima. Dengan kata lain, ketika anak-anak menikmati pembelajaran dengan media yang mereka senangi, maka mereka akan lebih mudah memahami pembelajaran tersebut. Susilana dan Riyana (2009) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan media *flashcard* memiliki manfaat yang luar biasa dimana anak-anak akan sangat menyenangi pembelajaran yang dilakukan dengan permainan sehingga memungkinkan bagi mereka untuk memperoleh pembelajaran secara maksimal.

Menyadari bahwa bahasa Inggris adalah bahasa penting yang sebaiknya diberikan sejak dini, maka hal ini yang mendasari pelaksanaan kegiatan dalam membina keterampilan bahasa Inggris untuk anak usia dini. Dengan melihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* dapat memberikan manfaat yang baik bagi anak-anak, untuk itu dilaksanakan program pengabdian masyarakat dengan tema penggunaan *flashcard* untuk anak-anak dalam literasi bahasa Inggris di TPA Gampong Lam Raya, Kecamatan Montasik, Kabupaten Aceh Besar, Aceh.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 09 juni 2022 sampai dengan 09 juli 2022 berlokasi di Gampong Lamraya, Kecamatan Montasik, Kabupaten Aceh Besar, Aceh. Kegiatan ini difokuskan pada anak-anak TPA (Taman Pendidikan Al-Quran) di Gampong Lam Raya yang terdiri dari 37 anak-anak. Kegiatan pengabdian ini diawali dengan; 1) pembentukan tim kerja, 2) kunjungan awal ke gampong lam raya untuk kesedian anak-anak TPA menjadi mitra, 3) pengajuan surat izin dari lembaga penelitian, penerbitan, pengabdian dan pengembangan masyarakat (lp4m) UNMUHA, 4) pelaksanaan kegiatan, dan 5) pelaporan.

Metode pembelajaran literasi yang dilakukan adalah metode ceramah dan permainan melalui penggunaan *flashcard* yaitu *card/kartu* yang memiliki gambar buah-buahan dan hewan. Pertama anak-anak diajari terlebih dahulu nama buah dan hewan serta warna dari buah-buahan dan hewan-hewan tersebut. Kemudian anak-anak diminta untuk menyebutkan kembali nama buah-buahan dan hewan dalam bahasa Inggris, begitu juga dengan warna dari buah-buahan dan hewan-hewan tersebut. Materi dasar bahasa Inggris yang diberikan berupa *alphabets, fruits, animals* dan *colors*.

Setelah materi dasar bahasa Inggris diberikan maka kegiatan dilanjutkan dengan permainan menggunakan *flashcard* dengan menggunakan permainan “*what’s in the bag*” untuk gambar buah-buahan dan permainan “*mimic*” untuk gambar hewan. Permainan “*what’s in the bag*” yaitu *flashcard* gambar buah-buahan dimasukkan ke dalam sebuah kantong, anak-anak dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian salah seorang anak diminta untuk mengambil satu *flashcard* yang ada didalam kantong, lalu dia menunjukkan gambar tersebut kepada teman-temannya. Kemudian mereka bersama membentuk huruf-huruf gambar buah tersebut dalam bahasa Inggris. Sedangkan permainan “*mimic*” untuk gambar hewan adalah juga dengan membagi anak-anak dalam beberapa kelompok, lalu salah seorang anak ditunjukkan sebuah *flashcard* bergambar seekor binatang. Kemudian dia memperagakan ciri-ciri hewan tersebut dengan menggunakan tubuhnya dan suaranya. Lalu anak-anak yang lain menyebutkan nama hewan tersebut dalam bahasa Inggris.

Dalam mengevaluasi kegiatan ini, tim melakukan observasi untuk menilai anak-anak dengan melihat seberapa tanggap mereka dalam menyelesaikan atau memperagakan tugas yang diberikan kepada mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) di Gampong Lam Raya Montasik, Aceh Besar ini, tim menggunakan *flashcard* sebagai media yang digunakan untuk mengajarkan anak-anak TPA tersebut. Kegiatan tersebut berjalan dengan lancar. Media belajar berupa *flashcard* ini bersifat visual dan mampu menarik minat dan keterlibatan anak dalam belajar terlebih lagi bagi anak-anak yang masih tahap permulaan belajar bahasa Inggris. Anak-anak TPA tampak antusias dan aktif belajar sambil bermain menggunakan *flashcard*. Mereka dengan berani menjawab pertanyaan, menebak dan mengikuti pembelajaran dengan pro aktif dan seksama.

Permainan “*what’s in the bag*” dan permainan “*mimic*” yang dilakukan menggunakan *flashcard* mampu menumbuhkan motivasi anak-anak belajar dan meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata bahasa Inggris mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sulaiman & Akidah, 2021; Wahyuni, 2020) yang menyimpulkan bahwa kemampuan bahasa Inggris siswa meningkat dengan sangat baik diiringi dengan peningkatan pengucapan yang jauh lebih baik dibandingkan dari sebelumnya. Di samping itu, penggunaan *flashcard* juga meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Fitriani & Nurlanda (2017) yang menyimpulkan bahwa *flashcard* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan kosa kata atau *vocabulary* pada anak-anak. Siswa sangat menyukai pembelajaran yang menggunakan media *flashcard* ini. Mereka pun tidak merasa bosan dan tetap senang belajar menggunakan *flashcard*.



Gambar 1. Contoh *flashcard*



Gambar 2. Contoh permainan yang akan diberikan

Proses pembelajaran yang dilaksanakan selama satu bulan ini memberikan dampak positif kepada anak-anak TPA Lam Raya Montasik. Kemampuan penguasaan kosa kata dan pengucapan bahasa Inggris mereka terlihat meningkat. Selain itu, semangat dan kepercayaan diri anak-anak tersebut dalam

berbahasa Inggris semakin berkembang. Pembelajaran dengan media *flashcard* ini mampu menarik perhatian belajar anak-anak sehingga anak-anak yang awalnya pasif dan malu-malu menjadi aktif dan percaya diri. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Harahap dan Zulfritri (2019) bahwa metode permainan yang menggunakan media *flashcard* menuai dampak positif bagi para peserta TPA di Gampong Lam Raya, Kecamatan Montasik, Kabupaten Aceh Besar, Aceh. Ini terlihat dari anak-anak yang antusias dengan materi yang disajikan. Juga, hasil ini sejalan dengan Saefuddin, et al., (2012) yang mengemukakan bahwa metode belajar dengan media *flashcard* bisa membuat siswa bersemangat, aktif, antusias dan tidak merasa bosan selama pembelajaran.



Gambar 3. Arahan sebelum permainan berlangsung



Gambar 4. Proses Permainan Yang Berlangsung

Hasil yang dicapai ini merupakan harapan yang ditargetkan tercapai oleh tim pengabdian masyarakat sebagai bentuk pengabdian para dosen Pendidikan Bahasa Inggris dari Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Aceh kepada masyarakat Gampong Lam Raya. Diharapkan pula kontribusi ini memberikan manfaat besar dan memotivasi para guru TPA tersebut untuk tetap dan terus melanjutkan penggunaan *flashcard* sebagai media pengajaran bahasa Inggris kepada anak-anak gampong tersebut disamping pengajaran Al-Quran yang tetap menjadi prioritas dan rutin dilaksanakan setiap hari.

Selain itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Gampong Lam Raya, ini juga memberikan banyak manfaat bagi tim pelaksana, diantaranya semakin meningkatkan kesadaran, kepedulian dan perhatian terhadap pendidikan masyarakat khususnya kepada anak-anak di desa serta terus memiliki semangat berbagi ilmu kepada sesama manusia sebagai bentuk pengabdian kepada nusa dan bangsa.

Dalam melakukan kegiatan pengabdian di Gampong Lam Raya ini, kegiatan berjalan dengan lancar dan disambut baik oleh kepala desa beserta perangkat desa, guru-guru TPA, anak-anak TPA serta masyarakat Gampong Lam Raya, Kecamatan Montasik, Kabupaten Aceh Besar, Aceh. Ini menandakan

bahwa kegiatan pengabdian ini merupakan sebuah kegiatan yang luar biasa yang diharapkan oleh masyarakat untuk memberikan pengetahuan atau pembelajaran bahasa kepada anak-anak. Antusiasme anak-anak dalam belajar bahasa Inggris dengan menggunakan metode *flashcard* juga merupakan hal yang diharapkan selama pengabdian berlangsung.

4. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat mengajar Bahasa Inggris dengan menggunakan media *flashcard* mendapatkan respon positif baik dari perangkat desa, ustazah-ustazah, dan anak-anak Gampong TPA Lam Raya, Kecamatan Montasik, Kabupaten Aceh Besar, Aceh yang mana mereka terlihat sangat senang dan antusias dalam belajar menggunakan media ini. Hasil pengabdian ini memperlihatkan bahwa *flashcard* membantu mereka dalam proses pengenalan kosakata-kosakata; *alphabets, fruits, animals* dan *colors*. Serta proses pembelajaran ini juga meningkatkan kognitif anak-anak dengan sangat baik yaitu terjadinya peningkatan pengucapan yang jauh lebih baik dibandingkan dari sebelumnya. Seiring berjalannya kegiatan pengabdian ini diharapkan ustazah-ustazah TPA Gampong Lam Raya dapat melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* dengan kosakata lanjutan berikutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada ibu keuchik, ibu sekretaris desa, dan ustazah-ustazah Gampong Lam Raya Montasik atas penyambutan dengan baik kepada kami. sehingga kegiatan ini berjalan dengan lancar. Tidak lupa juga ucapan terimakasih kami kepada Fakultas Agama Islam dan Lembaga Penelitian, Penerbitan, Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat (LP4M) Universitas Muhammadiyah Aceh atas dukungannya dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

REFERENSI

- Brown, H. D. (2008). *Principles of Language Teaching and Learning*. New York: Pearson Longman.
- Cole, M. & Cole, S. R. (2001). *The Development of Children*. New York: Worth Publishers.
- Charlotte, A. H. (2014). Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Dini Versus Budaya Lokal. *Jurnal Cakrawala Dini*. 5(2), 63-71.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriyani, E. & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psypatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*. 4(2). 167-182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Harahap, Yuliasari. & Zulfitri. (2019). Penerapan Media Flashcard Dalam Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa TK Setia Budi Abadi Perbaungan. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*. 2(1). 605-608.
- Indriana, D. (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran*. Jogjakarta: DIVAPress.
- Prasetyo, J. (2016). Pembelajaran Media Visual Bahasa Inggris untuk Anak-Anak PAUD/TK di Surakarta. *Jurnal Penelitian Seni dan Budaya Acyntia*. 8(1). 79-83. <https://doi.org/10.33153/acy.v8i1.1923>
- Qalbina, Z. A., & Wati, M. (2023). Pendidikan Seksual Anak Usia Dini melalui Media Audio Visual dan Body Mapping untuk Siswa TK Bina Ana Prasa III. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(1), 251-257. <https://doi.org/10.30653/jppm.v8i1.211>

- Ramadhanti, N. W., Kusumaningrum, S., & Anakotta. R. (2022). Pengaruh Media Flash Card terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III SD Inpres 109 Perumnas Kota Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 89-94. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.2081>
- Saefudin, A., Dhamayanti., Suhartono., & Wahyudi, (2012). Penerapan Metode Permainan menggunakan Kartu Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas V SD. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 1(2), 1-7. Retrieved from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/284.%20%5B2>
- Sulaiman, R., & Akidah, I. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Flash Card Pada TPA Masjid Baitul Maqdis. *Madaniya*, 2(3), 242-252. <https://doi.org/10.53696/27214834.84>
- Susilana., & Riyana. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wati, I. K., & Oka, I. (2021). Penggunaan Flash Card dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(2), 41–49. <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i2.39081>
- Widyasari, I., Suryandari, K, C., & Suropto. (2016). Penerapan Metode Permainan Melalui Media Flash Card Dalam Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iv Sdn 2 Kebasen. *Kalam Cendekia PGSD Kabumen*, 4(6), 1-5.