



# Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Pasca Pandemi Covid-19

Fujiono<sup>1</sup>, Reny Rosalina Rahmawati<sup>2</sup>, Ainur Rofiq Hafsi<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup> Universitas Madura

<sup>2</sup> UPT Puskesmas Panaguan

## ABSTRACT

*IMPLEMENTING PICTURE MEDIA TO IMPROVE THE STUDENTS' VOCABULARY AFTER THE COVID-19 PANDEMIC.* After the Covid-19 pandemic, teachers and students have taken an opportunity to learn English more, especially vocabularies. Unfortunately, almost all of students were still confused and bored with their vocabulary learning; as a result that the students had low vocabularies. Additionally, teachers still used the conventional strategy to teach the vocabularies to their students, such as asking the students to memorize vocabulary in front of the class. Dealing with the issues, the writers have designed some methods, techniques, and strategies to improve the students' vocabularies. The writers implemented picture media and asked the students to guess the picture using "What is it?", almost all of students were enthusiastic to answer and write down the vocabulary in blackboard. The teaching-learning process has described that the students were involved in English class. On the other hand, the students also felt easier to know things in English, and the teacher also got new methods, techniques, and strategies in increasing students' vocabulary through picture media implementation. Therefore, the teacher was suggested to implement some media to improve the students' interest and motivation when they learn English vocabulary.

**Keywords:** Covid-19 Pandemic, Picture Media, Students' Vocabularies.

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
13. 02. 2022	08. 04. 2022	29. 05. 2022	31. 08. 2022

### Suggested citation:

Fujiono, Rahmawati, R. R., & Hafsi, A. R. (2022). Penerapan media gambar sebagai upaya peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa pasca pandemi COVID-19. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(3), 786-793. DOI: 10.30653/002.202273.64

Open Access | URL: <http://jurnal.unmabanten.ac.id/index.php/jppm/>

<sup>1</sup> Corresponding Author: Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Madura; Jl. Raya Panglegur KM. 3,5 Pamekasan, Jawa Timur, Indonesia; Email: [fujiono@unira.ac.id](mailto:fujiono@unira.ac.id)

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah membawa dampak buruk di berbagai sektor baik di sektor ekonomi, sosial dan budaya, kesehatan, bahkan di sektor pendidikan. Aeni (2021) menyatakan bahwa akibat penyebaran Covid-19 pada sektor kesehatan adalah meningkatnya jumlah kasus positif dan kematian serta penurunan layanan kesehatan, pada akhir bulan Maret 2021 jumlah kasus positif mencapai lebih dari 1,3 juta manusia dengan angka kematian lebih dari 40 ribu manusia. Selain berdampak pada kesehatan, penyebaran Covid-19 juga membawa dampak terhadap ekonomi, Yamali dan Putri (2021) menyatakan bahwa dampak dari pandemi Covid-19 terhadap aspek ekonomi adalah terjadinya PHK besar-besaran, penurunan impor barang, inflasi pada harga barang, serta kerugian pada sektor pariwisata. Selain itu, pandemi juga membawa dampak terhadap perubahan perilaku sosial budaya, Purnama dkk. (2020) menyatakan bahwa sejak diberlakukan *lockdown* maka segala aktivitas diluar wajib memakai masker, dan mengurangi kontak langsung dengan masyarakat. Disamping itu, pembelajaran di sekolah harus beralih ke pembelajaran jarak jauh (PBJJ) atau online, dalam hal ini masih banyak siswa mengalami keterbatasan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi. Yanuarita & Haryati, (2020) mengatakan bahwa beberapa masalah yang dihadapi oleh siswa seperti keterbatasan kemampuan teknologi anak dalam pembelajaran online, tidak semua siswa didukung oleh internet, tingkat stress siswa meningkat dikarenakan tugas terlalu banyak atau metode pembelajaran yang disampaikan oleh guru kurang dipahami oleh siswa, interaksi sosial lebih terbatas. Usman & Yusuf, (2020) juga mengatakan bahwa pembelajaran secara online kurang efektif, salah satu permasalahan yang dihadapi siswa adalah koneksi internet yang kurang lancar sehingga menyebabkan siswa kurang konsentrasi terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Pasca pandemi Covid-19, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI telah mengizinkan pembelajaran tatap muka secara langsung di sekolah. Namun demikian, guru dan siswa harus tetap mematuhi protokol kesehatan melalui penerapan 3 M, yaitu Menjaga jarak, Mencuci tangan, dan Memakai masker. Para guru dan siswa memanfaatkan kondisi pasca pandemi atau *new normal* di dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui penerapan media gambar untuk meningkatkan kosakata siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) Taro'an 1. Utami & Rahman, (2018) menyatakan bahwa media gambar merupakan suatu media yang memiliki warna agar dapat menarik perhatian dan minat anak.

Anak-anak menginjak usia 0-8 tahun merupakan masa *golden age*. Pada masa itu, anak-anak lebih peka menerima sumber informasi atau Bahasa. Priyanto (2014) mengatakan bahwa anak usia 0-8 tahun berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan yang perlu diarahkan pada psikomotorik, mental, dan pemerolehan Bahasa untuk membentuk karakter atau pribadi yang utuh. Aprinawati (2017) mengatakan bahwa anak pada usia *golden age* diberikan beragam rangsangan guna mengoptimalkan segala aspek perkembangan anak, salah satunya perkembangan Bahasa seperti kemampuan berbicara. Pemerolehan Bahasa didapat melalui sosialisasi baik di lingkungan sekitar maupun sekolah. Pelaksanaan sosialisasi melalui pemanfaatan media gambar sebagai upaya peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa merupakan tujuan utama penulis dalam suatu pengabdian.

Media gambar bersifat konkret, bernilai ekonomis dan mudah digunakan. Bagi anak usia dini lebih mudah belajar Bahasa Inggris dengan bantuan media gambar. Santoso dkk. (2019) mengatakan bahwa media gambar menjadi media pembelajaran yang dapat menarik atensi pelajar. Pelajar secara langsung fokus terhadap apa yang dilihat sehingga dapat menstimulus kinerja otak untuk menumbuhkan pola pikir dan menyalurkan pendapat dari apa yang dilihat.

Idris dkk. (2016) menyatakan bahwa dengan bantuan media gambar diharapkan siswa semakin memiliki minat mengikuti pelajaran sehingga mereka aktif berpartisipasi baik bertanya maupun menjawab serta bisa memberikan pendapat dalam proses pembelajaran di kelas. Disamping itu, guru lebih mudah menyampaikan materi karena siswa dapat melihat media gambar secara langsung yang sesuai dengan penjelasan guru.

Berdasarkan hasil observasi di kelas 2 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Taro'an 1 bahwa ada 9 siswa atau 60% dari total 15 siswa yang memiliki kosakata Bahasa Inggris yang rendah. Banyak siswa yang tidak bisa menyebutkan nama-nama gambar ke dalam Bahasa Inggris. Hal itu juga disebabkan oleh salah satu dari kurangnya antusias siswa belajar Bahasa Inggris, pembelajaran konservatif yang diterapkan oleh guru juga kurang menarik minat belajar siswa di kelas. Berdasarkan problem tersebut, maka kami sebagai penulis melakukan sebuah pendampingan melalui penerapan media gambar agar dapat meningkatkan minat dan semangat belajar serta kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa selama proses belajar-mengajar berlangsung di kelas.

Selain itu, media gambar diharapkan dapat menjadi alat pedagogik dalam suatu pembelajaran yang dapat menarik perhatian pikiran atau konsentrasi siswa terhadap informasi visual sehingga mereka dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris. Menurut Djuang (2019) bahwa penggunaan media gambar dapat memperluas pengetahuan kosakata siswa. Pada pelaksanaan pengabdian sebelumnya, Budiharto dkk. (2019) menyatakan bahwa penggunaan gambar sebagai salah satu bentuk visual literacy yang dapat menumbuhkan minat, semangat, dan konsentrasi siswa saat belajar Bahasa Inggris. Selain media gambar, media audio-visual juga merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu anak-anak lebih mudah mempelajari sebuah Bahasa. Oktapiani dkk. (2021) mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa media wayang melalui audio-visual atau video pembelajaran dapat membantu proses mengajar guru sehingga siswa dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris. Selain itu, Murphy (2009) juga mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa buku bergambar dapat meningkatkan minat dan wawasan kosakata siswa sehingga dapat menumbuhkan kemandirian membaca.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis melihat pentingnya melaksanakan kegiatan pengabdian kepada siswa kelas 2 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Taro'an 1 yang terletak di Desa Taro'an, Kecamatan Tlanakan, Kabupaten Pamekasan, Jawa Timur dengan judul "Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Pasca Pandemi Covid-19". Pelaksanaan pengabdian ini lebih difokuskan pada peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa.

## METODE

Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) Taro'an 1, kelas 2, mendapatkan banyak persoalan dalam belajar Bahasa Inggris, salah satu problem yang mereka hadapi adalah minimnya kosakata Bahasa Inggris sehingga mereka tidak bisa mengenal nama-nama benda sekitar ke dalam Bahasa Inggris (*poor vocabulary*). Mereka sering salah bahkan diam disaat disuruh oleh guru untuk melafalkan nama-nama benda sekitar ke dalam Bahasa Inggris, hal ini dapat menyebabkan siswa malas belajar. Selain itu, guru Bahasa Inggris sering menerapkan pembelajaran yang kurang menarik, interaktif, dan efektif. Metode yang sering guru gunakan masih bersifat konvensional, terlebih di masa pandemi Covid-19 siswa hanya diberikan tugas berupa hafalan kosakata tanpa adanya pembelajaran melalui Zoom meeting, Google Classroom, atau YouTube, karena minimnya kemampuan siswa juga di dalam menggunakan aplikasi pembelajaran secara online. Kejadian ini memotivasi penulis untuk memanfaatkan media gambar sebagai salah satu upaya peningkatan kosakata Bahasa Inggris dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat pasca pandemi Covid-19.

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut;

### Artikulasi dan Imitasi

Pada langkah ini, penulis memberikan gambar benda-benda sekitar kepada siswa yang disertai dengan kosakata Bahasa Inggris. Penulis mengucapkan kosakata tanpa mengartikan nama-nama benda tersebut, hal ini dilakukan supaya siswa lebih konsentrasi pada artikulasi atau bunyi (*pronunciation*). Lalu, penulis menyuruh siswa untuk melafalkan kosakata Bahasa Inggris yang sudah diucapkan oleh penulis dengan tepat secara bersama-sama.

### Teknik Drilling dan Quiz

Pada langkah kedua, penulis meminta siswa untuk fokus melihat gambar tanpa ada kosakata Bahasa Inggris, hal ini dilakukan agar siswa antusias mendeskripsikan gambar tersebut. Untuk mempertajam daya ingat siswa, penulis juga meminta mereka menjawab pertanyaan "What is it?" dan meminta mereka menjawab secara oral, kemudian menuliskan hasil jawabannya di papan tulis, setelah itu penulis meminta mereka bersama-sama melafalkan kosakata tersebut dengan benar dan tepat secara berulang-ulang (*drilling*). Pada kegiatan ini, penulis memberikan reward bagi siswa yang dapat menjawab dengan benar, serta memberikan koreksi bagi siswa yang menjawab dengan salah.

### Waktu dan Tempat Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

Penulis melaksanakan pengabdian kepada masyarakat melalui "Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Pasca Pandemi Covid-19" yang telah dilaksanakan pada tanggal 21 Desember 2021 sampai tanggal 07 Januari 2022 di kelas 2 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Taro'an 1, dengan harapan: 1) meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris siswa; 2) meningkatkan pengetahuan kosakata Bahasa Inggris siswa; 3) meningkatkan metode dan teknik mengajar guru supaya lebih menarik, interaktif, dan efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan observasi sebelumnya, dapat ditemukan bahwa kemampuan Bahasa Inggris siswa kelas 2 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Taro'an 1 sangat rendah, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang tidak dapat meningkatkan pengetahuan Bahasa Inggris mereka adalah kurangnya minat belajar, juga metode pengajaran selama ini guru menggunakan sistem hafalan di dalam menyebutkan nama-nama benda sekitar ke dalam Bahasa Inggris.

### **Meningkatkan Minat Belajar dan Pengetahuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa**

Danielson dkk. (2019) mengatakan bahwa bagian penting dalam unsur pendidikan untuk anak-anak adalah kosakata, bahkan penelitian secara ekstensif juga menunjukkan bahwa kosakata anak-anak dapat mempengaruhi kemampuan literasi dan prestasi membaca.

Untuk meningkatkan minat belajar dan kosakata Bahasa Inggris siswa terutama nama-nama benda sekitar, penulis memberikan gambar tanpa harus mencantumkan nama benda tersebut ke dalam Bahasa Inggris, penulis meminta siswa membuka kamus dan melafalkan nama benda ke dalam Bahasa Inggris baik secara oral maupun tulisan, pada kesempatan lain penulis memberikan gambar lain dengan pertanyaan "What is it?" beberapa diantara mereka dapat memberikan jawaban dengan benar, siswa yang menjawab dengan benar akan diberikan reward sedangkan siswa yang menjawab dengan salah maka akan dilakukan koreksi oleh penulis atau tim pengabdian. Selain pemberian game atau Quiz, penulis juga mengulang pengucapan Bahasa Inggris (*drilling*) sampai siswa fasih. Pengucapan yang salah akan mengakibatkan salah arti bagi penerima pesan atau pendengar. Kegiatan ini juga dilaksanakan secara berkelompok antar siswa supaya mereka dapat berpartisipasi aktif selama proses belajar di kelas.



Gambar 1: Tim pengabdian membentuk siswa beberapa kelompok



Gambar 2: Tim pengabdian memberikan siswa game atau quiz “what is it?”

Para siswa menunjukkan sikap konsentrasi, penuh semangat, dan aktif menjawab pertanyaan dari penulis. Mereka saling memberikan pendapat antar kelompok mereka masing-masing baik berkenaan dengan *pronunciation* ataupun penulisan yang benar pada nama-nama benda sekitar. Chen dan Hsu (2019) menyatakan bahwa serius game dapat meningkatkan motivasi belajar dan akademik siswa, salah satunya dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris.

#### **Meningkatkan Metode dan Teknik Mengajar Guru**

Berdasarkan pelaksanaan pengabdian diatas bahwa penulis atau tim pengabdian menggunakan beberapa metode dan teknik pembelajaran seperti metode diskusi dan tanya jawab, teknik *drilling*, teknik deskripsi, serta pemberian game atau Quiz supaya kelas hidup sehingga minat belajar Bahasa Inggris siswa terutama pembelajaran di bidang kosakata lebih meningkat.



Gambar 3: Tim pengabdian dan guru kelas memberikan metode dan teknik pembelajaran

## SIMPULAN

Pemanfaatan media gambar merupakan salah satu media pedagogik yang dapat menumbuhkan minat dan konsentrasi siswa di dalam belajar Bahasa Inggris. Siswa kelas 2 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Taro'an 1 mengatakan bahwa pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di kelas lebih hidup, aktif, interaktif, energetik, menarik, dan menyenangkan ketika tim pengabdian memberikan gambar dan meminta siswa untuk menjawab pertanyaan "What is it?" mereka menjawab penuh semangat "It is a cow", tidak hanya secara oral bahkan mereka dapat menulis kosakata tersebut di papan tulis. Kejadian itu menggambarkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di kelas.

Berdasarkan hasil dari pengabdian tersebut, guru dapat memanfaatkan media gambar untuk meningkatkan minat belajar dan kosakata Bahasa Inggris siswa. Bahkan para pengabdian berikutnya dapat memanfaatkan dan mengembangkan media gambar sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan bagi siswa Sekolah Dasar.

## REFERENSI

- Aeni, N. (2021). Pandemi COVID-19: Dampak kesehatan, ekonomi, dan sosial. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan dan IPTEK*, 17(1): 17-34. <https://doi.org/10.33658/jl.v17i1.249>
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1): 72-80. DOI: 10.31004/obsesi.v1i1.33
- Budiharto, R. A., Amalia, L., Fujiono. (2019). Pemanfaatan visual literacy melalui gambar untuk memotivasi siswa belajar bahasa Inggris. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2): 129-136. DOI: <https://doi.org/10.30653/002.201942.125>
- Chen, H. -J. W., & Hsu, H. -L. (2019). The impact of a serious game on vocabulary and content learning. *Computer Assisted Language Learning*, 33(7): 811-832. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1593197>
- Djuang, P. (2019). Peningkatan penguasaan kosakata siswa melalui media gambar mata pelajaran bahasa Inggris kelas X.2 SMAN 1 Maginti tahun pelajaran 2018/2019. *Jurnal Gema Pendidikan*, 26(2): 45-56. <http://dx.doi.org/10.36709/gapend.v26i2.8179>
- Danielson, K., Wong, K. M., & Neuman, S. B. (2019). Vocabulary in educational media for preschoolers: A content analysis of word selection and screen-based pedagogical supports. *Journal of Children and Media*, 13(3): 345-362. <https://doi.org/10.1080/17482798.2019.1585892>
- Idris, M., Palimbong, A., Jamaludin. (2016). Pemanfaatan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SD inpres Salabenda. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(11): 155-165. <https://www.neliti.com/publications/108303/pemanfaatan-media-gambar-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-pada-pembelajaran>
- Murphy, P. (2009). Using picture books to engage middle school students. *Middle School Journal*, 40(4): 20-24. <https://doi.org/10.1080/00940771.2009.11461677>

- Oktapiani, N. P. G., Asril, N. M., Wirabrata, D. G. F. (2021). Upaya meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini dengan media wayang melalui video pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2): 285-293. <http://dx.doi.org/10.23887/paud.v9i2.37466>
- Purnama, D. T., Juliansyah, V., Chainar. (2020). Pandemi COVID-19, perubahan sosial dan konsekuensinya pada masyarakat. *Proyeksi: Jurnal Nasional Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora*, 25(1): 61-80. <https://jurnafis.untan.ac.id/index.php/Proyeksi/article/view/2613>
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, 18(2): 41-47. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/view/2913>
- Santoso, D. A. A., Muniroh, Z., Akmaliah, N. (2019). Pengaruh penggunaan media gambar terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 2(2): 181-194. <https://doi.org/10.24176/kredo.v2i2.2827>
- Usman, M., & Yusuf, N. (2020, December 17-18). The implementation of audio visual aid media during COVID-19 pandemic in elementary school [Conference session]. *The 3rd International Conference on Multidisciplinary Research*, Banda Aceh, Indonesia, Universitas Serambi Mekkah. <https://ojs.serambimekkah.ac.id/ICMR/article/view/2699>
- Utami, N. U. P., & Rahman, T. (2018). Penggunaan media gambar untuk meningkatkan penguasaan vocabulary anak. *Jurnal PAUD Agapedia*, 2(1): 53-65. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i1>
- Yamali, F. R., & Putri, R. N. (2020). Dampak COVID-19 terhadap ekonomi Indonesia. *Ekonomis: Journal of Economics and Business*, 4(2): 384-388. <http://dx.doi.org/10.33087/ekonomis.v4i2.179>
- Yanuarita, H. A., & Haryati, S. (2020). Pengaruh COVID-19 terhadap kondisi sosial budaya di Kota Malang dan konsep strategis dalam penanganannya. *Jurnal Ilmiah Widya Sosiopolitika*, 2(2): 58-71. <https://doi.org/10.24843/JIWSP.2020.v02.i02.p01>

#### Copyright and License



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

© 2022 Fujiono, Reny Rosalina Rahmawati, Ainur Rofiq Hafsi

Published by LPPM of Universitas Mathla'ul Anwar Banten in collaboration with the Asosiasi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM)