

**PENGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM PEMBELAJARAN
KOSA KATA BAHASA INGGRIS DI TK AL IHSAN MEDAN**

**Alfina Gustiany Siregar, Frida Dian Handini & Friscilla Sembiring
Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Quality Berastagi
Email: alfina@uqb.ac.id**

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang menjadi bahasa wajib untuk dipelajari di sekolah. Agar siswa tidak merasa bosan ketika mempelajari bahasa Inggris, maka guru dituntut untuk melakukan pembelajaran yang kreatif. Salah satunya menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Salah satu media pembelajaran ialah menggunakan media *Flash Card*. *Flash Card* ialah salah satu media pembelajaran berbasis visual yang berbentuk gambar, teks, tanda atau simbol dalam kartu yang ukurannya bisa disesuaikan dengan besar kecilnya kelas. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan *Flash Card* dan cara penggunaannya untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris. Kegiatan inti yaitu eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Target luaran yang dicapai ialah siswa memahami tentang flash cards, mampu menerapkan permainan *flash card* di dalam ruang kelas dan dapat membuat hasil belajar siswa meningkat. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan, pembelajaran kosa kata bahasa Inggris menggunakan media *flash card* memberikan dampak yang positif yaitu siswa merasa antusias ketika melihat *flash card* yang diberikan dan mengalami peningkatan pemahaman kosa kata bahasa Inggris. Dengan demikian pengabdian masyarakat di TK AL-IHSAN Medan berjalan dengan baik dan lancar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flash Card*, Kosa Kata Bahasa Inggris

Abstract

English is an international language which is a mandatory language to be learned at school. To make students do not feel bored when learning English, teachers are required to do creative learning. One of them is using learning media. Learning media is a tool that serves to convey lesson information to students and can stimulate the thoughts, feelings, attention, and willingness of the learner so that it can encourage the learning process. One of the learning media is Flash Card. Flash Card is one of the visual-based learning media in the form of images, text, signs or symbols on cards whose size can be adjusted to the size of the class. This activity aims to introduce Flash Cards and how to use them to improve English vocabulary. The core activities are exploration, elaboration and confirmation. The output target achieved is that students understand about flash cards, are able to apply flash card games in the classroom and can improve student learning outcomes. Based on observations during the activity, learning English vocabulary using flash card media has a positive impact, which is students feel enthusiastic when they see the flash card given and increase their knowledge about English vocabulary. Thus, community service at AL-IHSAN Kindergarten in Medan went well and smoothly.

Keywords: Learning Media, *Flash Card*, English Vocabulary

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Pembelajaran bahasa Inggris adalah salah satu hal yang penting di era digital ini. Banyak platform, aplikasi dan sebagainya yang menggunakan bahasa Inggris. Maka dari itu, pembelajaran bahasa Inggris diterapkan sejak dini, termasuk di taman kanak-kanak (TK). Pembelajaran dasar bahasa Inggris yang diperkenalkan kepada anak-anak ialah kosa kata. Kosa kata bahasa Inggris bisa dimulai dari nama benda-benda yang ada disekitar, misalnya *table*, *chair*, *bag*, *book*, *pencil* dan sebagainya. Agar anak tertarik mempelajari kosa kata bahasa Inggris, guru diharapkan memberikan media pembelajaran yang menarik. Salah satunya ialah menggunakan media *flash card*. *Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar (Arsyad, 2022). Kasihani & Suyanto (2007) menambahkan *Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30. Gambar-gambarnya dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*. Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosa kata (Hotimah, 2010; Ingrida, 2015; Safitri, 2018). Menurut Susilana dan Riyana (2011), *flash card* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (a) mudah dibawa-bawa; (b) praktis; (c) gampang diingat; dan (d) menyenangkan. Berdasarkan hal ini, tim ingin membuat media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam kosa kata bahasa Inggris.

1.2. Permasalahan Mitra

Sasaran program ini ditujukan kepada siswa-siswa Taman Kanak-kanak kelas B atau pada usia 5 dan 6 tahun di TK Al-Ihsan. Guru mengalami kesulitan ketika mengajarkan kosa kata bahasa Inggris, sehingga siswa merasa kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran. Untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, membuat kami melakukan pembelajaran kosa kata bahasa Inggris menggunakan media *flash card*. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa mengenal kosa kata bahasa Inggris.

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Kegiatan ini bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan siswa mengenal kosa kata bahasa Inggris menggunakan media *flash card*. Selain itu, juga memberikan ide kepada guru agar memberikan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan atau kesulitan ketika belajar kosa kata bahasa Inggris. melalui kegiatan ini diharapkan siswa mengalami peningkatan dalam mempelajari kosa kata bahasa Inggris.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini merupakan program Universitas Quality Berastagi dan dilaksanakan oleh Dosen Universitas Quality Berastagi dalam rangka meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa TK Al-Ihsan Medan. Kegiatan dilakukan pada tanggal 29 Juli 2022. Peserta sosialisasi adalah 16 orang siswa sekolah TK Al-Ihsan Medan dan beberapa guru yang hadir disekolah. Tahap sosialisasi dan audiensi akan diadakan diruang kelas sebagaimana layaknya sistem pembelajaran yang dilakukan disekolah. Kemudian dilakukan tahapan pelatihan penerapan media *flash card* yaitu menerapkan media *flash card* dalam pembelajaran yang dilakukan dalam beberapa siklus sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Kemudian tahap evaluasi akhir, observasi dan evaluasi hasil yang dicapai serta kendala yang ditemukan selama kegiatan berlangsung. Kemudian merefleksikan hasil dan kendala yang ditemukan selama kegiatan untuk dilakukan tindakan selanjutnya guna mendapat tujuan yang telah direncanakan.

Adapun rencana kegiatan dalam sosialisasi permainan flash card dalam peningkatan kemampuan Berbahasa Inggris anak terdiri dari beberapa tahapan, yaitu;

- 1) Memperkenalkan permainan Flash card kepada anak TK.
- 2) Memberikan penjelasan tentang bagaimana cara menggunakan flash card.
- 3) Memberikan penjelasan tentang perbendaharaan kata- kata yang didalam flashcard.
- 4) Memberikan contoh bagaimana pelafalan dalam Bahasa Inggris.
- 5) Menerapkan permainan flashcard dalam proses pembelajaran dikelas untuk mengetahui pemahaman anak TK tentang pembelajaran flashcard dan menentukan siapa pemenangnya.
- 6) Dan keberlanjutan program ini dengan melakukan evaluasi guru dalam menerapkan pembelajaran flashcard dikelas agar pembelajaran tersebut menjadi lebih baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan selama kegiatan pengabdian berlangsung, diperoleh hasil yang positif yaitu peserta terlihat antusias terhadap materi yang diberikan oleh tim pelaksana dan mampu mengikuti setiap materi yang diberikan dengan menggunakan media *flash card*. Siswa terlihat senang mengenal kosa kata bahasa Inggris menggunakan media *flash card*. Selain benda-benda yang ada di kelas, siswa juga diajari kosa kata warna dalam bahasa Inggris. Beragam kosa kata warna dalam gambar *flash card* yang digunakan juga diaplikasikan kepada warna benda-benda nyata di kelas. Seperti meja, kursi, alat tulis, botol minum, tempat bekal dan sebagainya, sehingga anak mengenal, mengucapkan dan memahami apa yang dikatakan oleh tim.



(1)



(2)



(3)

Gambar (1), (2), dan (3) adalah ketika tim memberi penjelasan menggunakan *flash card*. Siswa terlihat memperhatikan, menyimak dan mencoba memahami apa yang disampaikan oleh tim. Pada awalnya siswa terlihat bingung dengan kosa kata baru yang mereka pelajari tetapi seiring berjalannya waktu, siswa mulai memahami apa yang disampaikan oleh tim. Siswa juga diberikan *worksheet* untuk diwarnai sesuai keinginannya dengan mengucapkan setiap warna yang dipakai ketika mewarnai.

Setelah kegiatan selesai, siswa tampak senang dan memahami kosa kata bahasa Inggris yang diajarkan. Diharapkan guru menggunakan media *flash card* untuk materi pembelajaran yang lain.

SIMPULAN

Secara garis besar, kegiatan ini mencakup beberapa aspek yakni: *flash card* memenuhi kriteria kemudahan untuk dipahami oleh siswa Taman Kanak-kanak (TK). Gambar yang menarik, topik yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, menjadikan media *flash card* teman belajar dan bermain yang menyenangkan. Selain itu, *flash card* menjadikan waktu belajar efektif dan proses penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. Ukuran yang kecil menjadikan *flash card* dapat dibawa kemanapun sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja. Hal yang paling penting adalah terjadinya proses *real communication* antara guru dan siswa, sehingga siswa menjadi lebih produktif. Pada tahapan ini *flash card* memenuhi kriteria pemilihan media kartu yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Selain itu *flash*

card memiliki tampilan warna yang menarik dan ukuran yang tepat, sehingga siswa tidak hanya belajar Bahasa Inggris namun juga belajar ragam warna dan belajar berhitung. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik sebagaimana yang direncanakan. Keberhasilan ini dapat dilihat dari komponen- komponen di atas serta sikap siswa yang termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris. Dengan pemahaman siswa tentang kosa kata Bahasa Inggris yang diaplikasikan dalam *real communication* merupakan keberhasilan utama dalam kegiatan pengabdian ini. Sehingga diharapkan penggunaan *flash card* ini dapat diterapkan juga untuk mempelajari bidang yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media *Flashcard* Dalam dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI AR-Rochman Semarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4 (1): 10–19.
- Ingrida, P. (2015). *Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan 1-10 di Kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus*. 1-7.
- Kasihani K.E. & Suyanto. (2015). *English for Young Learners: Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Safitri, R. W. (2018). Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1).
- Susilana, R. & Riyana, C. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.