

**PELATIHAN BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN MEDIA
FLASHCARD PADA ANAK-ANAK BIMBINGAN BELAJAR A2C
KAMPUNG JEMPOL DESA DADI REJO
KECAMATAN BELITANG III**

Tri Rahayu¹⁾

¹⁾Dosen Tetap STIT Misbahul Ulum Gumawang, Indonesia, Email: trirahayusabiq@gmail.com

Abstrak

Bahasa Inggris pada tingkat dasar bertujuan agar peserta didik dapat mengembangkan kompetensi berkomunikasi sehingga dapat meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global. Kemampuan bahasa Inggris dapat dilihat dari kekayaan kosakata yang dimiliki. Mengingat pentingnya peranan kosakata dalam berbahasa maka pembelajaran kosakata menjadi perhatian penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Mempelajari kosakata Bahasa Inggris bukanlah hal yang mudah karena seringkali peserta didik mengalami kesulitan dalam memperoleh kosakata baru. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan di Kelurahan Dadi Rejo Kecamatan Belitang III adalah salah satu bentuk kepedulian STIT Misbahul Ulum terhadap masyarakat, khususnya anak-anak bimbingan belajar. Salah satu upaya kreatif dalam pembelajaran agar menarik yaitu menggunakan media flashcard dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris dan menambah kosakata peserta didik.

Pelaksanaan pelatihan dan implementasi penggunaan media flash card ini menerapkan metode Participatory Action Research dengan tahap-tahap sebagai berikut: persiapan, pelaksanaan, evaluasi. Metode ini melibatkan mitra program PkM untuk aktif berpartisipasi sehingga pelatihan yang diberikan dapat langsung diimplementasikan dengan mudah dan efektif. Berdasarkan hasil pelatihan atau pengabdian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan peserta dapat berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan pelatihan mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Peserta dapat memahami tentang kosakata Bahasa Inggris dan mampu menyebutkan kosakata dalam Bahasa Inggris.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Media Flashcard

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting bagi setiap manusia, karena tanpa adanya pendidikan sangat mustahil suatu komunitas manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan cita-citanya untuk maju, mengalami perubahan, sejahtera dan bahagia sebagaimana pandangan hidup mereka. Semakin tinggi cita-cita manusia, semakin meningkat tuntutan mutu pendidikan sebagai sarana pencapaiannya. Pendidikan selain berfungsi sebagai pengetahuan, juga bisa meningkatkan derajat orang yang berpendidikan. Semakin banyak kita mencari ilmu pengetahuan maka Allah akan memberikan kita derajat yang mulia.

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional dan juga merupakan bahasa pengantar untuk sebagian besar pendidikan primer, sekunder, dan tersier bagi anak-

anak yang mempelajari bahasa Inggris di usia sekolah.¹ Dalam mempelajari Bahasa Inggris kemampuan kosakata memegang peranan penting dalam memahami materi yang akan diajarkan. Hal ini dikarenakan kemampuan penguasaan kosakata merupakan dasar dalam mempelajari suatu bahasa, karena tanpa adanya penguasaan kosakata yang cukup, seseorang tidak akan mampu mengutarakan ide dan merespon bahasa yang diterimanya.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat penguasaan kosakata anak-anak panti bimbingan belajar A2C, diantaranya adalah faktor kurang tertariknya dalam mempelajari Bahasa Inggris dan metode yang digunakan kurang menyenangkan serta tidak efektif. Beberapa solusi dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satunya adalah pembelajaran menggunakan media *flashcard*. *Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan peserta didik pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash card* biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. *Flash card* berisi gambar-gambar benda-benda, binatang dan sebagainya yang dapat di gunakan untuk melatih peserta didik mengeja dan memperbanyak kosa kata².

Media pembelajaran menggunakan *flashcard* adalah media pembelajaran yang sangat familiar dalam meningkatkan penguasaan kosakata dalam berbahasa. Susanto mengemukakan bahwa *Flashcard* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi katakata. Penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran sangat memengaruhi semangat dan minat belajar bagi peserta didik. Hal itu dapat memberikan motivasi belajar bagi peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.³ Adhani menyatakan bahwa penggunaan media *flashcard* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran memiliki daya tarik tersendiri karena terdapat permainan yang menarik.⁴

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar, teks, atau simbol yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi. Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata. *Flash card* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. *Flash card* berupa kartu bergambar yang efektif
- b. Mempunyai dua sisi depan dan belakang
- c. Sisi berisi gambar atau tanda symbol dan berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- d. Sederhana dan mudah membuatnya

Kegiatan pengabdian ini berdasarkan hasil survei lapangan yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu bahwa penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak-anak Bimbingan Belajar A2C Desa Dadirejo perlu ditingkatkan karena pembelajaran

¹ Eka Fitriyani dan Putri Zulmi Nulanda, *Efektivitas Media Flashcards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*. Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi, 2017, h.167–182.

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2013), h. 119-120

³ Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. (Jakarta, 2011), h. 23

⁴ Dwi Nurhayati Adhani, Nurul Khofifah, dan Dewi Yuanita, *Meningkatkan Perkembangan Bahasa dengan Media Flashcard pada Anak Usia Dini di Desa Sanan Rejo Kabupaten Malang*, dalam Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, 3(2), 2016, h. 109 – 117.

Bahasa Inggris di sekolah sebagian besar masih dilakukan secara tertulis. Oleh sebab itu, perlu adanya kegiatan tambahan yang bertujuan untuk mendukung kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara lisan dengan cara menambah perbendaharaan kata dalam Bahasa Inggris. Berdasarkan hal tersebut, maka dilaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media yang menyenangkan dan efektif yaitu flashcard.

2. Tujuan Kegiatan PkM

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Terdapat peningkatan pemahaman kosakata Bahasa Inggris anak-anak bimbingan belajar A2C Desa Dadirejo
2. Anak-anak bimbingan belajar A2C mampu menyebutkan kosakata dalam Bahasa Inggris Desa Dadirejo

B. PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran *Flash Card*

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Mengenai batasan media Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip oleh Arsyad mengemukakan bahwa, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk memproses dan menyusun kembali informasi baik yang bersifat visual maupun verbal⁵.

Flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan peserta didik pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash card* biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi⁶. *Flash card* berisi gambar-gambar benda-benda, binatang dan sebagainya yang dapat di gunakan untuk melatih peserta didik mengeja dan memperbanyak kosa kata⁷. Ahmad Susanto, mengemukakan bahwa “*flash card* adalah kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata. Gambar-gambar pada media *flash card* di kelompokkan antara lain: seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, hijaiyah, dan sebagainya. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak-anak dan dibacakan secara cepat. Tujuan dari metode ini adalah untuk melatih otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata bertambah dan meningkat”⁸.

Menurut kasihani, “*flash card are teaching aids as picture paper which has 25x30. The picture is made by hand, pictures or photo which is stick on the flash card*”⁹. (*flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30. Gambar-gambaranya dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar.)

⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2013),h. 3

⁶*Ibid.*, h. 119-120

⁷*Ibid.*, h. 119-120

⁸Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, cet.14 (Jakarta: Kencana Prenada Media Group,2011),h. 108

⁹Kasihani K.E Suyatno, *English for Young Learners Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007),h. 109

Menurut Rudi Susilana dan Cepiriyana “*flash card* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25x30 cm. Gambar-gambar pada *flash card* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar”¹⁰.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *flash card* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai satu sisi atau dua sisi dengan sisi berisi gambar, teks, atau tanda symbol dan menunjukkan definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. *Flash card* dapat di sesuaikan dengan besar atau kecilnya kelas yang akan di hadapi. *Flash card* merupakan media grafis yang aplikatif. Maka disimpulkan bahwa *flash card* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- *Flash card* berupa kartu bergambar yang efektif
- Mempunyai dua sisi depan dan belakang
- Sisi berisi gambar atau tanda symbol dan berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- Sederhana dan mudah membuatnya .

Media *flash card* merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuh sipemakai. Jadi penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan peserta didik tentang materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan peserta didik.

2. Fungsi dan Manfaat Penggunaan *Flashcard*

Fungsi media flash card dalam pembelajaran yaitu membantu mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat peserta didik dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai pada kegiatan peserta didik memahami arti / makna yang terkandung dalam bahan tulis. Adapun fungsi media pembelajaran flash card antara lain:

- a. Memperkenalkan dan memantapkan peserta didik tentang materi yang dipelajari
- b. Menarik perhatian peserta didik dengan gambar yang menarik
- c. Memberikan variasi belajar kepada peserta didik, sehingga tidak membosankan
- d. Memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan pemahaman kepada peserta didik
- e. Belajar sambil melihat gambar yang menarik memudahkan anak didik dalam menghafal.
- f. Merangsang peserta didik untuk memberikan respon dalam belajar, misalnya dalam mengingat kembali gambar yang disampaikan
- g. Melatih peserta didik untuk memperkenalkan kosa kata baru dan informasi baru
- h. Bisa menciptakan permainan di dalam pembelajaran memory games, review quizzes (pengulangan pelajaran di Sekolah), guessing games (tebak-tebakan)¹¹

¹⁰Rudi Susilana Dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian*, (Bandung: Wacana Prima, 2008), h. 94

¹¹Asnawir M Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, cet.VI (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 34

Adapun hakikat fungsi dari pada media pembelajaran khususnya pada media flash card, yaitu:

- a. Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
- b. Memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam kegiatan belajar mengajar
- c. Melengkapi dan memperkaya dalam proses informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
- d. Mendorong motivasi belajar
- e. Meningkatkan efektifitas dan efesiensi dalam menyampaikannya.
- f. Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan.
- g. Menambah cakrawala yang lebih luas, sehingga pendidikan bersifat produktif
- h. Menambah variasi dalam menyajikan materi.
- i. Memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar mengajar sesuai kemampuan, bakat dan minatnya.
- j. Mendorong terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan lingkungannya.¹²

Dengan demikian, fungsi media pembelajaran yang sudah dijelaskan diatas, harus bisa digunakan sesuai dengan fungsimedia pembelajaran tersebut, khususnya media flash card terhadap mata pelajaran atau materi yang telah diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik pada mata pelajaran.

3. Penggunaan Media Flash Card

Penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu pendidik memudahkan penyampaian materi.

Menurut Dina Indriana langkah-langkah penggunaan media *flash card* sebagai berikut¹³:

- a. Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke peserta didik.
- b. Cabut kartu satu persatu setelah guru selesai menerangkan.
- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada peserta didik yang dekat dengan guru. Mintalah peserta didik untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada peserta didik lain hingga semua peserta didik mengamati.
- d. Jika sajian menggunakan cara permainan: (a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari peserta didik, (b) siapkan peserta didik yang akan berlomba, (c) guru memerintahkan peserta didik untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah, (d) setelah mendapatkan kartu tersebut peserta didik kembali ke tempat semula, (e) peserta didik menjelaskan isi kartu tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menggunakan langkah-langkah penggunaan media *flash card* yang telah di sesuaikan dengan kondisi lapangan sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada tema yang sudah disesuaikan dengan media *flash card* . pembelajaran di rancang dengan

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h. 67

¹³ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Cet. III (Yogyakarta: DIVA Press Anggota IKAPI, 2011), h. 138

berbagai macam permainan sehingga pembelajaran menjadi aktif, kreatif, menyenangkan.

- b. Sebelum pembelajaran dimulai guru menyiapkan media *flash card* dan lem perekat untuk menempelkan media
- c. Pada proses pembelajaran, guru menggunakan media *flash card* sesuai kata atau kalimat beserta gambar yang terdapat pada materi RPP dan siswa menyimak dan menirukan guru mulai dari mengeja kata perkata sampai dengan kalimat.
- d. Setelah guru selesai menyampaikan, guru menunjuk siswa maju satu persatu untuk mencoba membaca kata atau kalimat pada media *flash card* yang sudah di jelaskan.

4. Pelaksanaan Kegiatan

Program pengabdian masyarakat ini diadakan karena dilatarbelakangi atas masalah yang dihadapi anak-anak Bimbingan Belajar A2C Desa Dadirejo dalam mempelajari Bahasa Inggris khususnya kemampuan kosakata. Pada kesempatan kali ini tim pengabdian kepada masyarakat memberikan pelatihan penggunaan media *flashcard* sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Kegiatan pengabdian terlaksana dengan kehadiran anak-anak panti Bimbingan Belajar A2C Desa Dadirejo. Kegiatan pengabdian menciptakan pengalaman baru bagi anak-anak serta antusias dalam mengikuti pelatihan ini. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk meningkatkan atau menambah kemampuan peserta dalam proses belajar mengajar. Dalam pengajaran kosakata Bahasa Inggris media *flashcard* dianggap sangat tepat digunakan dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris. *Flashcard* berbentuk seperti kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat mengingatkan atau menuntun peserta kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata. Begitu pula media *flashcard* mempunyai banyak kelebihan yaitu, mudah dibawa kemana-mana yakni dengan ukurannya yang kecil, praktis yakni dilihat dari penggunaannya, mudah diingat karena *flashcard* ini kombinasi antara gambar dan teks sehingga anak-anak mudah untuk mengingat dan mengenali nama sebuah benda, yang terakhir adalah menyenangkan dalam penggunaannya, dalam hal ini media *flashcard* dapat digunakan melalui permainan.

Penggunaan media *flashcard* dalam pengajaran kosakata Bahasa Inggris dapat mempengaruhi kemampuan peserta selain itu juga sebagai alternatif yang dapat membantu meningkatkan kemampuan kosakata peserta, terutama kemampuan menyimak kosakata dan berbicara.

5. Hasil kegiatan Pengabdian

Terkait hal ini kegiatan PkM yang dilaksanakan dalam kurun waktu $\pm$ selama 3 bulan yaitu dilakukan pada anak-anak Bimbingan belajar A2C Kampung Jempol Desa Dadi Rejo Kecamatan Belitang III Kabupaten OKU Timur.

Hasil kegiatan pelatihan bahasa Inggris menggunakan *flashcard* pada anak-anak Bimbingan belajar A2C yaitu pemberian alat tulis dan materi terkait pelatihan dengan menggunakan *flashcard*. Penyerahan *flashcard* kepada Bimbingan belajar A2C Desa Dadirejo merupakan salah satu tujuan dari tim pengabdian kepada mitra sebagai bentuk ucapan terima kasih dan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh mitra dalam proses belajar kosakata Bahasa Inggris.

6. Khalayak Sasaran

Sasaran dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah anak-anak Bimbingan belajar A2C Kampung Jempol Desa Dadi Rejo Kecamatan Belitang III Kabupaten OKU Timur dengan alasan yang paling mendasar adalah agar anak-anak

bimbingan belajar A2C memiliki peningkatan pemahaman kosakata Bahasa Inggris serta mampu menyebutkan kosakata dalam Bahasa Inggris.

7. Metode Yang Digunakan

Pelaksanaan pelatihan dan implementasi penggunaan media flash card ini menerapkan metode *Participatory Action Research*¹⁴ yang umum digunakan dalam program Pengabdian kepada Masyarakat. Metode ini melibatkan mitra program PkM untuk aktif berpartisipasi sehingga pelatihan yang diberikan dapat langsung diimplementasikan dengan mudah dan efektif. Partisipasi aktif dari para pengajar dan siswa menjadi bagian penting dalam pelaksanaan program ini. Adapun tahapan yang dilaksanakan dalam kegiatan PkM ini meliputi tiga tahap kegiatan, yaitu: Persiapan, Pelaksanaan, dan Evaluasi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Di Desa Dadi Rejo Kecamatan Belitang III

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam 3 tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Tahap Persiapan kegiatan (sosialisasi) meliputi Survey awal, meliputi studi pustaka, survei pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan, pengurusan perizinan pelaksanaan kegiatan, dan sosialisasi rencana kegiatan pada masyarakat. Tahap awal/tahap persiapan ini juga dilakukan oleh tim pelaksana pengabdian terhadap mitra untuk merumuskan apa saja yang akan menjadi materi pelatihan pada pengabdian ini. Materi pelatihan disesuaikan dengan materi pelajaran di tingkat SD/MI yakni materi yang ada di kelas 1 sampai kelas 4.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah dimana tim pengabdian masyarakat melakukan rangkaian kegiatan di Bimbingan Belajar A2C Desa Dadirejo yaitu dengan melakukan pelatihan kosakata bahasa Inggris terhadap anak-anak Bimbingan Belajar A2C Desa Dadirejo dengan menggunakan media Flashcard. Peserta pelatihan adalah anak-anak SD/ MI kelas 1 sampai dengan kelas 4. Adapun waktu pelaksanaan pelatihan di sore hari pukul 15.00 WIB. Peserta diberikan kesempatan untuk berdiskusi mengenai materi penggunaan media flashcard dalam pengajaran Bahasa Inggris serta diberikan kesempatan tanya jawab terkait dengan penggunaan media flashcard dan berlatih dalam mengembangkan penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran kosakata Bahasa Inggris.

Berikut langkah-langkah penggunaan media flash card yang telah disesuaikan dengan kondisi lapangan sebagai berikut:

- a. Tim pelatih menyiapkan outline pembelajaran pada tema yang sudah disesuaikan dengan media flash card. pembelajaran dirancang dengan berbagai macam permainan sehingga pembelajaran menjadi aktif, kreatif, menyenangkan.
- b. Sebelum pembelajaran dimulai Tim pelatih menyiapkan media flash card dan lem perekat untuk menempelkan media
- c. Pada proses pembelajaran, Tim pelatih menggunakan media flash card sesuai kata atau kalimat beserta gambar yang terdapat pada materi

¹⁴ Buckles, Participatory action research: Theory and methods for engaged inquiry. In *Participatory Action Research: Theory and Methods for Engaged Inquiry*, 2013, h. 34

kemudian peserta menyimak dan menirukan mulai dari mengeja kata perkata sampai dengan kalimat.

- d. Setelah Tim pelatih selesai menyampaikan, kemudian menunjuk peserta maju satu persatu untuk mencoba membaca kata atau kalimat pada media flash card yang sudah di jelaskan.



Gambar: Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Flashcard

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan pada tahap akhir, yaitu dengan melihat hasil atau evaluasi yang telah dilakukan oleh peserta pelatihan. Evaluasi diberikan dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari kegiatan pelatihan penggunaan media flashcard dalam pengajaran kosakata Bahasa Inggris. Data diambil dengan menyimpulkan pemahaman anak-anak Bimbingan Belajar A2C Desa Dadirejo ketika diberikan pelatihan tersebut.

Evaluasi diberikan dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari kegiatan pelatihan penggunaan media flashcard dalam pengajaran. Evaluasi pelaksanaan kegiatan PkM ini difokuskan terhadap peserta terutama ditekankan pada aspek hasil belajar anak-anak Bimbingan Belajar A2C Desa Dadirejo. Evaluasi juga di lihat dari sikap peserta selama mengikuti dan terlibat dalam program pelatihan, dalam hal ini adalah terkait dengan keterbukaan dalam menerima perubahan untuk menuju hasil yang lebih baik dan signifikan bagi terciptanya kualitas pembelajaran di Bimbingan Belajar A2C Desa Dadirejo.



Gambar: Kegiatan Evaluasi Pembelajaran

D. PENUTUP

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini pada dasarnya bertujuan untuk berbagi ilmu dan pengetahuan kepada para pengajar di Bimbingan Belajar A2C tentang metode pembelajaran menggunakan media *flash card*. Dengan penggunaan media *flash card* yang menarik, penuh warna dan mudah didapat atau dibuat sesuai dengan tema yang diinginkan, para pengajar dan siswa/ peserta dapat berinteraksi dengan sangat baik dan mendorong kedua sisi dapat meningkatkan kemampuannya. Di satu sisi para pengajar dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam mengajar dan menyampaikan materi dengan lebih mudah dan sampai kepada para siswa dengan baik.

Dalam pelatihan ini, para pengajar memperoleh manfaat tentang variasi metode pembelajaran kosakata dalam Bahasa Inggris. Dengan pelatihan ini, para pengajar di Bimbingan Belajar A2C memiliki semangat untuk menerapkan metode pembelajaran ini bagi para siswanya. Di sisi yang lain, para siswa dapat menerima pembelajaran dengan lebih semangat, lebih mudah, lebih menyenangkan, dan lebih lama diingat oleh para siswa. Para siswa sangat tertarik untuk ikut serta dalam permainan yang berisi pelajaran, siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris menggunakan media *flash card* sehingga siswa belajar dengan rasa senang. Namun demikian, karena keterbatasan waktu, pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirasa belum optimal dalam memberikan model pembelajaran dengan tema yang berbeda. Harapan tim pelaksana, kegiatan ini nantinya dapat dilanjutkan dengan program lanjutan berupa model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan dengan tema yang berbeda sesuai dengan kebutuhan pengajar dan pelajar/siswa.

Berdasarkan hasil pelatihan atau pengabdian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan peserta dapat berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan pelatihan mulai

dari tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Peserta dapat memahami tentang kosakata Bahasa Inggris dan mampu menyebutkan kosakata dalam Bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, Dwi Nurhayati, Nurul Khofifah, dan Dewi Yuanita, *Meningkatkan Perkembangan Bahasa dengan Media Flashcard pada Anak Usia Dini di Desa Sanan Rejo Kabupaten Malang*, dalam Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, 3(2), 2016
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Asnawir, Usman Basyiruddin, *Media Pembelajaran*, cet. VI Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Buckles, Participatory action research: Theory and methods for engaged inquiry. In *Participatory Action Research: Theory and Methods for Engaged Inquiry*, 2013
- Fitriyani, Eka dan Putri Zulmi Nulanda, *Efektivitas Media Flashcards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*. Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi, 2017
- Indriana, Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Cet. III, Yogyakarta: DIVA Press Anggota IKAPI, 2011
- K.E Suyatno, Kasihani, *English for Young Learners Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007
- Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta, 2011
- Susilana, Rudi Dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian*, Bandung: Wacana Prima, 2008