

PELATIHAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS BERBASIS FLASHCARD

Naely Muchtar^{1,*}, Gusri Emiyati Ali², Shanty Halim³, Ade Mallombasang⁴

¹Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Ujung Pandang, Makassar

²Jurusan Teknik Mesin Politeknik Negeri Ujung Pandang, Makassar

^{3,4} Jurusan Teknik Sipil Politeknik Negeri Ujung Pandang, Makassar

ABSTRACT

PKM partner is children at Al-Muslimun Orphanage who were given English vocabulary training based on bilingual flashcard games. The target of this training activity is to improve the ability to master basic vocabulary for daily conversations in English at the elementary school level. The ability to master basic vocabulary in English supports children in producing simple sentences in English to communicate effectively. The method used in implementing this training was pair work involving ten children from the Orphanage. The training activity was carried out 4 times and lasted for 2 hours, of which 1 hour was allocated for theory and 1 hour for practice. The game used is the use of flashcards equipped with pictures, colors and words in Indonesian and English for guessing words with the vocabulary types shape and color, vegetables, fruits, occupation, and vehicles with teaching aids in the form of picture books to help practice in understanding vocabulary. After 4 meetings, monitoring was carried out to determine the success of the training. The output of this PKM is increasing the competency of children in using vocabulary based on bilingual flashcard games related to the topic given.

Keywords: *Training, English, Game, Flashcard*

ABSTRAK

Mitra PKM adalah anak asuh Panti Asuhan Al-Muslimun yang diberikan pelatihan kosakata bahasa Inggris berbasis game *flashcard* bilingual. Target dalam kegiatan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata dasar untuk percakapan sehari-hari dalam bahasa Inggris di tingkat pendidikan Sekolah Dasar. Kemampuan penguasaan kosakata dasar dalam bahasa Inggris membantu anak asuh dalam menghasilkan kalimat sederhana dalam bahasa Inggris untuk berkomunikasi efektif. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pelatihan ini adalah kerja berpasangan dengan melibatkan sepuluh orang anak asuh Panti Asuhan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 4 kali dan berlangsung selama 2 jam dimana 1 jam diperuntukkan untuk teori dan 1 jam untuk praktek. Game yang digunakan berupa penggunaan *flashcard* yang dilengkapi dengan gambar, warna, dan kata berbahasa Indonesia dan Inggris untuk *guessing word* atau tebak kata dalam bahasa Inggris dengan jenis kosakata *shape and color* (bentuk dan warna), *vegetables* (sayuran), *fruits* (buah-buahan), *occupation* (pekerjaan), dan *vehicles* (kendaraan) dengan *teaching aid* berupa buku bergambar untuk membantu latihan pemahaman kosakata. Setelah 4 kali pertemuan, dilakukan monitoring untuk mengetahui keberhasilan pelatihan. Luaran dalam PKM ini adalah peningkatan kompetensi anak asuh dalam menggunakan kosakata berbasis game *flashcard* bilingual sesuai dengan topik yang diberikan.

Kata Kunci: *Pelatihan, Bahasa Inggris, Game, Flashcard*

1. PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa secara teoretis kosakata (*vocabulary*) adalah inti pembelajaran bahasa asing di tahap awal. Pemahaman dan penguasaan akan kosakata dasar merupakan tujuan dari pengajaran bahasa agar peserta didik mampu mencapai baik pemahaman konsep kata-kata asing maupun peningkatan jumlah kata yang nantinya akan digunakan dalam berkomunikasi. Kualitas seseorang dalam berbahasa tergantung kepada seberapa banyak kuantitas dan seberapa bagus kualitas kosakata yang dikuasai dimana semakin banyak kosakata yang dikuasai maka semakin tinggi pula tingkat keterampilan individu dalam berbahasa [1]. Penguasaan bahasa Inggris erat kaitannya dengan proses belajar yang dilakukan untuk mencapai kemampuan bahasa yang baik melalui pengulangan atau pelatihan menggunakan kosakata baik secara lisan dan tulisan. Penguasaan kosakata dalam bahasa asing akan meningkat sejalan dengan hasil pelatihan secara kontinyu dalam menggunakan kosakata.

Materi awal yang dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa adalah penguasaan kosakata yang berhubungan dengan kata yang umum digunakan sehari-hari [2]. Saat ini pengajaran bahasa kepada peserta didik utamanya untuk tingkat Sekolah Dasar (SD) adalah pengajaran bahasa berbasis *game* sehingga pembelajaran berlangsung

* Korespondensi penulis: Naely Muchtar, email naelymuchtar@poliupg.ac.id

secara interaktif dan menarik. Penggunaan *game* dalam pembelajaran kosakata sebagai media pembelajaran untuk menyederhanakan konsep dan makna dari kosakata dari bahasa pertama ke dalam bahasa asing sebagai bahasa target. Pelatihan bahasa berbasis *game* dapat memicu pikiran, perasaan, minat, perhatian, dan kreativitas peserta didik. Pemanfaatan *audio visual game* akan memudahkan proses pembelajaran agar menjadi lebih menarik.

Jenis *game* dalam pembelajaran bahasa Inggris amat banyak diantaranya *guessing words game* yang dapat meningkatkan penguasaan bahasa Inggris [3]. Tujuan penggunaan *game* dalam pelatihan bahasa Inggris adalah untuk membuat peserta didik lebih percaya diri, rileks dan termotivasi dalam memahami bahasa. Dengan adanya *game* suasana belajar tidak monoton sehingga perbendaharaan kosakata akan bertambah dalam kondisi suasana yang menyenangkan. *Game* bisa digunakan untuk pengajaran semua skill dalam bahasa Inggris yaitu *reading, writing, speaking, dan listening*. Selain itu penggunaan *game* bisa menjadi *teaching aid* terhadap metode pembelajaran bahasa konvensional yang mengandalkan pendidik sebagai satu-satunya *resource* (sumber) dalam pembelajaran [4]. Tercapainya penguasaan kosakata dengan adanya repetisi pembelajaran di kelas yang berbasis *game* akan membantu memori peserta didik dalam memproses informasi sehingga kosakata yang telah diajarkan dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan membuat kalimat sederhana yang akan berkembang menjadi kalimat kompleks yang dapat digunakan dalam percakapan sehari-hari.

Panti Asuhan Al Muslimun berlokasi di daerah padat penduduk terletak di Jalan K.H. Jabbar Ashiry RT/RW 007/002 kelurahan Pai kecamatan Biringkanaya tepat di bagian belakang dari PT. Coca Cola Bottling Indonesia di Jalan Perintis Kemerdekaan Km. 17 yang memiliki anak asuh sebanyak 10 orang dengan latar belakang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Target PKM adalah peningkatan kosakata bahasa Inggris dasar melalui pelatihan kosakata bahasa Inggris berdasarkan latar belakang pentingnya memberikan pelatihan kosakata dasar bahasa Inggris di tingkat SD karena pembelajaran bahasa Inggris akan didapatkan di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Usia SD adalah *golden age* untuk belajar bahasa asing, saat ini banyak anak yang berasal dari keluarga mampu menghabiskan waktu sepuluh sekolah untuk belajar bahasa Inggris dengan bantuan tutor/instruktur di tempat kursus/les bahasa Inggris. Kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat bagi anak asuh dan juga dosen sebagai tim pengabdian untuk memenuhi kewajiban tri dharma Perguruan Tinggi yang memberikan dedikasi pengajaran kepada masyarakat. Panti Asuhan Al Muslimun telah menjadi mitra PKM PNUP sejak tahun 2018 hingga tahun 2020 dalam program PKM Pelatihan *English Conversation* dan *Soft Skill* mulai dari level *basic, intermediate, hingga advanced* yang didanai oleh DIPA PNUP. Hasil pelatihan selama tiga tahun tersebut telah menghasilkan *output* berupa modul pelatihan, sertifikat pelatihan, *teaching aid* (alat bantu peraga bahasa Inggris) khusus untuk anak SD serta peningkatan pemahaman bahasa Inggris anak asuh dalam percakapan sederhana [5].

2. METODE PELAKSANAAN

Tahapan kegiatan pelatihan kosakata bahasa Inggris berbasis *flashcard* bagi anak asuh Panti Asuhan yang meliputi (1). Tahap Persiapan. Pada tahap persiapan pertama dilakukan analisis kebutuhan (*needs survey*) untuk mengetahui tingkat kesulitan berkomunikasi yang dihadapi oleh anak asuh Panti Asuhan dengan merencanakan sasaran dan merumuskan masalah secara spesifik sehingga solusi pemecahan dapat dirumuskan. Hasil kegiatan analisis kebutuhan ini menunjukkan bahwa kemampuan kosakata bahasa Inggris anak asuh perlu ditingkatkan dalam kosakata bahasa Inggris sehari-hari, sebagian besar anak asuh belum menguasai kosakata bahasa Inggris dasar yang dapat mendukung pendidikan mereka di tingkat Sekolah Dasar, dan anak asuh menyambut baik rencana kegiatan pelatihan kosakata bahasa Inggris berbasis *flashcard*. Daftar kosakata dan topik yang dipilih disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum penguasaan kosakata bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar. Pada tahap persiapan kedua dilaksanakan persiapan dan pengadaan materi bahan ajar yang digunakan dalam pelatihan dengan menggunakan *flashcard*. Materi-materi yang diberikan meliputi *shape and color* (bentuk dan warna), *vegetables* (sayuran), *fruits* (buah-buahan), *occupation* (pekerjaan), dan *vehicles* (kendaraan) dengan *teaching aid* berupa buku bergambar untuk membantu latihan pemahaman kosakata. Materi tersebut diberikan berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap kemampuan bahasa Inggris anak asuh. Tahap persiapan ketiga dilakukan pendataan peserta pelatihan. Jumlah peserta pelatihan adalah 10 orang anak asuh. dan tahapan terakhir adalah tahap persiapan keempat yaitu penentuan waktu pelatihan dengan meminta pertimbangan dari pengurus panti disesuaikan dengan jadwal sekolah anak asuh. (2). Tahap Pelaksanaan. Setelah semua tahap-tahap persiapan dilaksanakan, maka dilaksanakan pelatihan selama 4 kali dengan jadwal pertemuan satu kali dalam seminggu. (3). Tahap Evaluasi. *Feedback* terhadap hasil pelatihan ini menjadi bahan

evaluasi untuk mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan dan penguasaan kosakata yang dimiliki oleh anak asuh setelah diberikan pelatihan sebanyak 4 kali.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan sebanyak 4 kali dengan materi pertama yaitu *shape and color* (bentuk dan warna) dengan penggunaan *flashcard* amat membantu anak asuh dalam menyerap materi yang diberikan. Pelafalan kosakata bahasa Inggris terkait pengucapan beberapa kata yang baru seperti *cloud* yang berarti awan dengan pelafalan *blue* yang berarti berwarna biru dapat diikuti dengan baik oleh anak asuh. Kosakata baru yang pertama kali mereka ucapkan seperti *rectangle* dan *rectangular* untuk persegi panjang membutuhkan pelatihan dalam pengucapan. Kosakata dasar yang tidak familiar dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia membutuhkan repetisi latihan pengucapan secara terus menerus. Pengulangan materi diharapkan dengan belajar secara otodidak dan berkelompok dapat membantu penguasaan materi menjadi lebih cepat. Penggunaan buku bergambar dengan kosakata baru dapat membantu anak asuh dalam mengulang materi.

Materi kedua yaitu *vegetables* (sayuran) and *fruits* (buah-buahan) dengan penggunaan *flashcard*. Kosakata ini umum ditemui oleh anak asuh saat mereka membeli makanan dan minuman ringan sehingga terdapat beberapa kosakata yang telah mereka hafal seperti *guava* untuk jambu biji dan *grape* untuk anggur. Kosakata tersebut sering dilihat pada kemasan produk makanan dan minuman ringan sehingga sangat familiar baik dalam bahasa Indonesia maupun dalam bahasa Inggris. Begitupun untuk kosakata *vegetables* seperti *spinach* untuk bayam dan *potato* untuk kentang yang sudah sering digunakan. Pengucapan kata seperti *carrot* untuk wortel yang membutuhkan pengulangan karena kosakata tersebut jarang digunakan oleh anak asuh sehingga huruf c diawal kata *carrot* yang mestinya dibaca k sering dibaca tetap c oleh anak asuh. Penggunaan buku bergambar dapat membantu latihan penggunaan kata dengan kosakata yang beragam sebagai pendamping penggunaan *flashcard*.

Materi ketiga yaitu *occupation* (pekerjaan) dengan penggunaan *flashcard*. Kosakata yang berhubungan dengan kegiatan dan pekerjaan harian direspon dengan baik oleh anak asuh untuk pekerjaan yang berhubungan dengan sekolah seperti kata *teacher* untuk guru dan *police* untuk polisi yang merupakan pekerjaan yang sehari-hari mereka lihat. Pada materi ini pengucapan beberapa kosakata seperti *soldier* untuk tentara dan *bricklayer* untuk tukang batu serta *fisherman* untuk nelayan yang jarang mereka gunakan membutuhkan pengulangan dalam latihan pengucapan.

Materi keempat yaitu *vehicles* (kendaraan) dengan penggunaan *flashcard* beberapa kosakata umum seperti *car* untuk mobil dan *train* untuk kereta api telah mereka kuasai. Untuk kosakata yang memiliki kata yang cukup panjang seperti *pedicab* untuk becak dan *airplane* untuk pesawat agak sulit diucapkan oleh anak asuh sehingga membutuhkan latihan pengulangan kata, selain itu untuk kata baru seperti *speed boat/power boat* untuk kapal motor dan *three-wheeler* untuk bajaj juga membutuhkan pengulangan kata agar lancar diucapkan.



Gambar 1. Penyerahan Bantuan Berupa *Teaching Aid* yaitu *Flashcard* dan Buku Bergambar

Gambar 1 menunjukkan penyerahan *teaching aid* yaitu *flashcard* dan buku bergambar sebagai media pelatihan kepada Ibu Khadijah selaku pengurus Panti Asuhan dan anak asuh Panti Asuhan Al-Muslimun. Setiap anak asuh masing-masing mendapatkan *flashcard* dan buku bergambar agar dapat mengulang materi yang diberikan.

Setelah pelatihan berlangsung selama 4 kali, tahapan evaluasi berupa pemberian *feedback* dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan dan penguasaan kosakata yang dimiliki oleh anak asuh.

Kosakata yang masih sulit diucapkan oleh anak asuh tetap disarankan untuk dilakukan *drilling* atau latihan pengucapan kosakata secara berulang-ulang yang dapat dilakukan secara berpasangan atau berkelompok.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan

Gambar 2 menunjukkan pelaksanaan pelatihan kosakata berbasis *flashcard* kepada anak asuh dengan menggunakan buku bergambar *bilingual* sebagai media pendamping dalam pengucapan kosakata. Pelatihan dilakukan dengan *drilling* yaitu pengucapan berulang-ulang kosakata sehingga anak asuh lancar dalam mengucapkan kata dan benar dalam melafalkan kata tersebut.

4. KESIMPULAN

Setelah melaksanakan Pelatihan Kosakata Bahasa Inggris berbasis *flashcard* yang diikuti oleh anak asuh Panti Asuhan Al Muslimun maka kesimpulan yang diberikan untuk kata dengan suku kata yang panjang dan jarang digunakan dalam percakapan sehari-hari penggunaan *flashcard* dan buku bergambar tidak hanya membantu dalam latihan pengucapan akan tetapi juga sangat membantu memori anak asuh dalam mengingat kata dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Penguasaan kosakata sehari-hari dapat dikuasai oleh anak asuh dengan menerapkan kedisiplinan dalam mengulang pelatihan kosakata menggunakan media apapun yang dapat mereka pelajari baik itu berupa kartu bergambar seperti *flashcard* atau buku bergambar. Pengulangan yang disebut *drilling* sangat membantu dalam proses pengucapan dan pelafalan kata.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih atas apresiasi dan dukungan kepada pihak yang telah membantu terlaksananya program PKM ini, yaitu kepada Direktur Politeknik Negeri Ujung Pandang, Wakil Direktur 1 Politeknik Negeri Ujung Pandang beserta Kepala dan staf P3M Politeknik Negeri Ujung Pandang yang telah mendanai dan mendukung kesuksesan program ini. Selanjutnya kami sampaikan terima kasih kepada segenap pengurus Panti Asuhan Al Muslimun dan anak asuh yang telah bersedia bekerjasama dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini.

6. DAFTAR RUJUKAN

- [1] I. D. A. Azir, "Pelatihan Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Game Interaktif untuk Pegawai di PT Lazuardy Global Service," *Sasambo J. Abdimas (Journal Community Serv.*, vol. 3, no. 3, pp. 167–174, 2021.
- [2] M. T. Priyastuti, "Pelatihan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Permainan Kartu Domino bSiswa SD," *J. Peduli Masy.*, vol. 3, no. 4, pp. 515–526, 2021.
- [3] M. A. Sultan, M. Muslimin, and N. Nurjannah, "Pelatihan peningkatan kosakata Bahasa Inggris menggunakan Guessing Words Game," 2020.
- [4] Y. D. Prawiyata, "Penerapan Guessing Game Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa Sdn 101808 Candirejo Kecamatan Biru Biru," in *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 2018, vol. 1, no. 1, pp. 306–311.
- [5] N. Muchtar, G. E. Ali, and S. Halim, "Pelatihan English Conversation dan Soft Skill Advanced Level," *Panrita Abdi-Jurnal Pengabd. pada Masy.*, vol. 5, no. 4, pp. 500–508, 2021.