

PENGUNAAN FLASH CARD INTERACTIVE UNTUK PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA SMP NEGERI 2 PATTALASSANG KABUPATEN GOWA

Shanty Halim^{1,*}, Sitti Sahrana², Irmawati³, Gusri Emiyati Ali⁴, Amri⁵

¹ Dosen Jurusan Teknik Sipil Politeknik Negeri Ujung Pandang, Makassar

^{2,3} Dosen Jurusan Teknik Mesin Politeknik Negeri Ujung Pandang, Makassar

⁴ Dosen Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Ujung Pandang, Makassar

⁵ Dosen Jurusan Teknik Kimia Politeknik Negeri Ujung Pandang, Makassar

ABSTRACT

SMP Negeri 2 Pattalassang is one of public junior high schools which located in Pattalassang District, Gowa Regency, South Sulawesi. Initial observations show that SMP Negeri 2 Pattalassang has problems in the teaching process at school, such as the presentation of material to students is not interesting, resulting in both ineffective and inefficient results. This is due to the lack of learning media used in the classroom, making it difficult for students to memorize and use English vocabulary effectively. Students sometimes encounter unfamiliar vocabulary, especially in reading passages. The same applies to grammar, specifically the use of tenses. This can discourage students from learning. The lack of creativity and innovation from teachers in learning activities also contributes to this problem. To overcome the problems at SMP Negeri 2 Pattalassang, a Community Partnership Program (PKM) was conducted with the aim of improving the vocabulary and basic English skills of seventh-grade students through the use of interactive flashcards. This program was carried out in stages, including socialization, demonstrations, vocabulary games, quick quizzes, sentence construction exercises, and the creation of simple flashcards by students. The activity proved to increase active participation, learning motivation, and students' vocabulary mastery, while also providing an alternative to traditional teaching methods. Overall, the use of interactive flash cards was able to create a fun, effective, and efficient learning atmosphere, thereby contributing positively to the improvement of English language learning quality at the junior high school level.

Keywords: *Flashcard, Method, SMPN 2 Pattalassang*

ABSTRAK

SMP Negeri 2 Pattalassang merupakan salah satu sekolah jenjang SMP berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Pattalassang, Kab. Gowa, Sulawesi Selatan. Hasil observasi awal menunjukkan SMP Negeri 2 Pattalassang memiliki permasalahan dalam proses pengajaran di sekolah seperti cara penyajian materi kepada siswa tidak menarik sehingga diperoleh hasil yang kurang efektif dan efisien. Hal ini disebabkan kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam kelas, sehingga membuat para siswa kesulitan dalam menghafal dan menggunakan kosakata bahasa Inggris secara efektif. Sering dari mereka menemui vocabulary (kosakata) asing yang belum pernah diketahui sebelumnya, terutama pada bacaan. Begitu juga dengan grammar yang berupa penggunaan tenses (waktu). Hal inilah yang dapat membuat seorang siswa enggan mempelajarinya. Kurangnya kreasi dan inovasi dari guru dalam kegiatan pembelajaran juga ikut berpengaruh dalam proses tersebut. Untuk mengatasi masalah di SMP Negeri 2 Pattalassang, dilakukan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dengan tujuan meningkatkan pemahaman kosakata dan keterampilan dasar Bahasa Inggris siswa kelas VII melalui penggunaan media flashcard interaktif. Program ini dilakukan dengan tahapan sosialisasi, demonstrasi, permainan kosakata, *quick quiz*, latihan menyusun kalimat, hingga pembuatan flash card sederhana oleh siswa. Kegiatan terbukti meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta penguasaan kosakata siswa, sekaligus memberikan alternatif strategi pembelajaran bagi guru. Secara keseluruhan, penggunaan flash card interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, efektif, dan efisien sehingga berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP.

Kata Kunci: *Flashcard, Metode, SMPN 2 Pattalassang*

1. PENDAHULUAN

Pada mata pelajaran Bahasa Inggris SMP siswa belajar untuk merangkai sebuah kalimat dalam bahasa Inggris. Terdapat empat komponen dalam mempelajari bahasa, yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara,

* Korespondensi penulis: Shanty Halim, email shantynurul@poliupg.ac.id

membaca, dan menulis. Namun sebelum menguasai keterampilan berbahasa tersebut, peserta didik harus menguasai kosakata dalam bahasa Inggris untuk menunjang ke-empat keterampilan berbahasa tersebut (1). Sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa diharapkan mampu aktif mencari sumber belajar sendiri serta berdiskusi dengan guru sebagai fasilitator apabila menemukan masalah pada saat proses belajar berlangsung. Keterlibatan siswa yang aktif mencari sendiri sumber belajar, menentukan media belajar yang ingin digunakan, diharapkan dapat mampu menumbuhkan kreativitas siswa (2).

Di Desa Pattalassang, Kabupaten Gowa, terdapat beberapa sekolah SMP Negeri. Salah satunya adalah SMP Negeri 2 Pattalassang, yang beralamat di Jl. Pallantikang. Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 2 Pattalassang, sekolah ini memiliki 4 guru bahasa Inggris, yang tersebar mengajar mulai dari kelas VII sampai kelas IX. Sasaran PKM ini ditujukan pada kelas VII karena Siswa kelas VII berada di tahap awal pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang SMP, mereka membutuhkan fondasi kosakata yang kuat untuk keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, menulis). Siswa kelas VII terdiri atas 187 siswa dengan jumlah guru Bahasa Inggris yang mengajar sebanyak 2 orang.

Berdasarkan hasil observasi awal untuk pengajaran Bahasa Inggris di kelas pada siswa kelas VII di Kelas A ditemukan bahwa sebagian besar siswa memahami beberapa kosakata, banyaknya aturan penggunaan kata yang menyesuaikan ditambah penggunaan bentuk struktur (tenses) membuat siswa kurang paham terhadap penjelasan guru, selain itu, siswa merasa bosan ketika mendengarkan penjelasan terus-menerus tanpa diajak berperan aktif dalam pembelajaran, hal inilah membuat kami ingin melakukan kegiatan pengabdian masyarakat dengan penyediaan flash card interaktif sebagai media pembelajaran tambahan yang dapat digunakan dalam kelas oleh guru sehingga dapat tercipta pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan, efektif, serta efisien. Media flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya sekitar 25×30 cm dimana media ini merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangannya (3).

Penggunaan media pembelajaran flash card dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Rahel mengatakan media ini sangat menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan dapat digunakan dalam bentuk permainan (4). Kegiatan pengajaran yang dilaksanakan dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat dapat berkontribusi positif terhadap tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dan memberikan referensi kegiatan kepada para guru tentang pemanfaatan flash cards pada pembelajaran bahasa Inggris (5). Penggunaan media flash card dalam pengajaran bentuk kalimat pasif memberikan manfaat dalam proses belajar-mengajar kalimat pasif. Ada beberapa aspek dari kartu kalimat pasif yang dapat sangat memengaruhi penguasaan siswa; beberapa di antaranya adalah kombinasi antara aktivitas menghafal dan latihan (drilling) di mana siswa dilatih untuk menjawab dengan cepat, serta pengenalan kosakata baru melalui gambar yang terdapat pada setiap kartu kalimat pasif (6).

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program dilakukan secara sistematis melalui lima tahap utama, yaitu: (a) observasi dan koordinasi, (b) persiapan, (c) sosialisasi dan edukasi, (d) pelatihan interaktif, serta (e) evaluasi kinerja. Rincian pelaksanaannya sebagai berikut: a. Observasi dan Koordinasi : - Tim pengabdian melakukan kunjungan awal ke lokasi mitra untuk mengetahui kemampuan, hambatan dan kebutuhan pembelajaran untuk siswa; - Tim pengabdian berkoordinasi dengan kepala sekolah dan guru bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Pattalassang. b. Persiapan : - Membuat flashcard interaktif berbasis tema yang relevan dengan kurikulum SMP (misalnya: daily activities, descriptive text, simple past; - Persiapan alat dan media Flashcard cetak untuk aktifitas fisik dan kelompok. c. Sosialisasi dan Edukasi: - Sosialisasi selama 30 menit Presentasi tentang manfaat flashcard interaktif dan cara penggunaannya; - Demonstrasi penggunaan flash card dengan materi sederhana. d. Pelatihan Interaktif: - Pelatihan interaktif selama 60 menit, yaitu permainan kosakata (matching game) seperti siswa mencocokkan flash card yang berisi kata dengan arti /gambar; - Quick quiz yaitu guru menunjukkan flash card kemudian siswa menjawab dengan cepat; - Penggunaan flash card tenses dengan latihan menyusun kalimat. e. Evaluasi Kinerja ; - Diskusi terbuka tentang kesan siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran flash card interaktif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Politeknik Negeri Ujung Pandang (PNUP) bersama SMP Negeri 2 Pattalassang, melalui Program Kemitraan Masyarakat (PKM) merintis solusi praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris

yang selama ini dinilai kurang efektif akibat keterbatasan media dan rendahnya motivasi belajar siswa. Sebagai langkah inovatif, tim pelaksana Program Kemitraan Masyarakat (PKM) PNUP menghadirkan media *flashcard interactive* dan mengimplementasikannya pada siswa kelas VII sebagai kelompok percontohan. Kegiatan dilaksanakan melalui berbagai tahapan mulai dari sosialisasi, demonstrasi, permainan kosakata, *quick quiz*, hingga latihan menyusun kalimat. Berikut adalah pelaksanaan kegiatan pengabdian:



Gambar 1. Sambutan oleh Tim PKM PNUP dan Guru SMP Negeri 2 Pattalassang



Gambar 2. Pengenalan Media Flashcard



Gambar 3. Contoh *Flashcard Interactive*



Gambar 4. Quick Quiz



Gambar 5. Penyerahan Media Pembelajaran kepada SMP Negeri 2 Pattalassang



Gambar 6. Dokumentasi Tim PKM PNUP, Kepala Sekolah dan Guru SMP Negeri 2 Pattalassang

Hasil observasi menunjukkan antusiasme siswa dalam belajar. Siswa aktif menjawab pertanyaan, berani mengucapkan kosakata baru dan mampu menyusun kalimat sederhana menggunakan *flashcard*. Guru juga menyatakan bahwa media ini memudahkan proses pembelajaran karena siswa lebih fokus, tertarik dan tidak mudah bosan. Secara keseluruhan penggunaan *flashcard* interactive dianggap efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap Bahasa Inggris, serta memberikan pengalaman kepada guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif di kelas.

4. KESIMPULAN

Dengan selesainya pengabdian ini berdasarkan uraian dan hasil kegiatan, maka permasalahan yang telah diidentifikasi dapat direalisasikan sebagaimana yang telah dirumuskan dalam laporan kegiatan ini, utamanya dengan pendekatan ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif dan penguasaan kosakata, serta menghadirkan alternatif strategi pembelajaran bagi guru sehingga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan mutu pendidikan di SMP Negeri 2 Pattalassang.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Dosen dan Staf Politeknik Negeri Ujung Pandang, Kepala Sekolah serta Guru SMP Negeri 2 Pattalassang yang membantu dalam jalannya proses pelaksanaan pengabdian ini.

6. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Wati IK, Oka I. Penggunaan Flash Card dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik. *Indones Gend Soc J*. 2021;1(2):41–9.
- [2] Hidayat DN, Kholidya CFMP. Pengembangan media visual flash card dalam model inkuiri pada mata pelajaran bahasa inggris bagi siswa kelas VII di SMP Bahrul Ulum Surabaya. *J Mhs Teknol Pendidik*. 2018;9(2):1–10.
- [3] Wahyuni S. Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *J Ilm Sekol Dasar*. 2020;4(1):9.
- [4] Khotimah DK. Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas Vii Smp Dengan Media Pembelajaran Flash Card. *J Pionir LPPM Univ Asahan*. 2020;7(3):2020.
- [5] Farmasari S, Mahyuni, Wardana LA, Junaidi A. Maksimalisasi Penggunaan Flash Card Untuk. *Darma Diksani J Pengabdi Ilmu Pendidikan, Sos dan Hum*. 2021;1(1):78–88.
- [6] Halim S, Amri. STUDY OF THE SECOND SEMESTER STUDENTS OF CIVIL ENGINEERING DIPLOMA 3. *Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2021;6:1–6.