

Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Untuk Pembelajar Muda Menggunakan *Flashcards dan Games*

Sri Erma Purwanti^{*1)}, Maizarah²⁾, Felci Tria Sauhana³⁾, Agus Mustajib⁴⁾

^{1,2,3,4}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

^{1,2,3,4}Universitas Islam Indragiri

^{1,2,3,4}Tembilahan, Indonesia

sri.ermapurwanti@unisi.ac.id¹⁾, maizarah@unisi.ac.id²⁾, felci.triasauhana@unisi.ac.id³⁾,
agus.mustajib@unisi.ac.id⁴⁾

Abstrak

Pentingnya mempelajari Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional di era ini semakin disadari oleh para orangtua. Selain di sekolah, mereka mengantar anak-anaknya untuk belajar bahasa Inggris di tempat-tempat kursus. Namun sayangnya tidak semua anak memperoleh kesempatan baik tersebut. Karena, yang pertama, tidak semua sekolah dasar menyediakan pelajaran Bahasa Inggris dan, yang kedua, tidak semua orangtua mampu mengantarkan anak-anaknya ke tempat kursus. Berangkat dari dua alasan inilah tim PKM Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Islam Indragiri melakukan kegiatan pengajaran kepada anak-anak usia sekolah dasar yang tinggal di sekitar lingkungan pemakaman umum Tanjung Harapan, Tembilahan. Mereka adalah 14 siswa sekolah dasar yang sama sekali belum pernah mempelajari Bahasa Inggris baik di sekolah maupun di luar sekolah. Mereka mengikuti kegiatan ini selama enam pertemuan dengan tema fruits, animals, dan parts of my body. Media visual berupa flashcard dan games diimplementasikan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Menyenangkan karena mereka belajar sambil bermain dan bermakna karena menambah pengetahuan berupa kosakata Bahasa Inggris.

Kata kunci: *kosakata, pembelajar muda, flashcards, games*

Abstract

The importance of learning English as an international language in this era is increasingly realized by many parents. Apart from school, they take their children to study English at courses. But unfortunately not all children get this good opportunity because, firstly, not all elementary schools provide English lesson and, secondly, not all parents are able to take their children to courses. Based on these two reasons, the PKM team of English Education Study Program of Islamic University of Indragiri held teaching activities for elementary school age children who live around public cemetery located in Tanjung Harapan street, Tembilahan. They were 14 elementary school students who have never studied English at all, either at school or outside of school. They took part in this activity for six meetings with the theme fruits, animals, and parts of my body. Visual media in the form of picture cards and various games were implemented to create a fun and meaningful learning atmosphere. It's fun because they learnt while playing and meaningful because it increased their knowledge of English vocabulary.

Keywords: vocabulary, young learners, flashcards, game

1. Pendahuluan

Bahasa Inggris sebagai Bahasa Internasional telah dipelajari banyak orang dari berbagai kalangan usia. Di Indonesia sendiri Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah-sekolah hingga universitas. Memiliki kemampuan berbahasa Inggris memberi banyak

manfaat diantaranya meningkatkan kepercayaan diri, memperluas kesempatan kerja, memahami teknologi baru, dan membuka wawasan lebih luas. Karena perkembangan zaman yang begitu pesat kebutuhan bahasa Inggris sebagai skill yang wajib dimiliki membuat orang berlomba mempelajarinya tak hanya di bangku-bangku pendidikan formal tapi juga informal, tak hanya orang dewasa bahkan anak-anak usia dini telah diperkenalkan dengan Bahasa Inggris. Selain belajar di sekolah para orangtua mengantar anak-anak mereka ke tempat-tempat kursus Bahasa Inggris.

Anak-anak memang telah diketahui berada pada fase yang paling baik untuk belajar Bahasa. Dikatakan bahwa saat masih kecil penerimaan bahasa asing mereka menjadi sempurna. Hal tersebut terjadi sejak mereka lahir ke dunia, karena bayi dapat menyesuaikan ritme dan mengerti suara yang digunakan dalam bahasa ibu mereka. Bila diajari bahasa kedua atau ketiga dengan baik, mereka akan fasih berbagai bahasa pada usia empat tahun. Usia dini anak merupakan masa yang sangat rentan atau *golden age*, karena pada masa ini otak anak mengalami percepatan perkembangan hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk pada usia ini (Mahayana, Muliawan & Yamawati, 2022). Maka memanfaatkan masa ini untuk mengenalkan Bahasa Inggris adalah keputusan yang sangat tepat.

Vocabulary atau kosakata merupakan materi pertama yang harus diajarkan kepada pembelajar bahasa. Di dalam Bahasa Inggris sendiri, vocabulary menjadi salah satu indikator untuk mengukur kemampuan membaca (*reading*), berbicara (*speaking*), mendengar (*listening*) dan menulis (*writing*). Semakin banyak kata yang diketahui, semakin besar kemampuan dalam memahami apa yang didengar dan dibaca dan semakin tinggi pula kemampuan untuk dapat mengatakan apa yang ingin dikatakan atau ditulis. Apabila kosakata yang dimiliki terbatas, gagasan yang dikemukakan juga terbatas. Dengan demikian, jika seseorang mempelajari bahasa untuk kepentingan komunikasi, dia perlu menguasai kosakata bahasa yang dipelajari secara memadai. Maka penting bagi anak-anak diajarkan kosakata Bahasa Inggris sebagai bekal bagi masa depan mereka. *Vocabulary is the students' fundamental way of using English efficiently* (Rashid, M. H., dkk, 2022).

Hal inilah yang menjadi alasan prodi Pendidikan Bahasa Inggris UNISI mengadakan PKM berupa pengajaran kosakata Bahasa Inggris kepada anak-anak yang tinggal di lingkungan pemukiman umum Tanjung Harapan, Tembilihan. Mereka berasal dari Sekolah Dasar yang sama dimana Bahasa Inggris mulai dipelajari di kelas 4. Artinya siswa kelas 1, 2, dan 3 belum mempelajarinya. Sementara itu mereka tidak pernah mengikuti kursus atau les di luar sekolah karena keterbatasan biaya. Anak-anak yang menempuh pendidikan di Sekolah Dasar dari kelas 1 hingga kelas 6 disebut *young learners* atau pembelajar muda (Syafei, 2016). Mereka memiliki beberapa karakteristik yaitu aktif, imajinatif, percaya diri, menyukai hadiah, dan beberapa karakter lain yang berbeda dengan orang dewasa sehingga pengajaran kepada mereka memerlukan teknik dan strategi yang berbeda. Anak-anak sangat baik belajar dengan media yang bisa mereka sentuh dan lihat secara langsung. Karena itu media dan teknik yang digunakan adalah flashcard dan juga games.

Flashcard adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi (Wahyuni, 2020). Media ini dapat memberikan banyak manfaat bagi anak-anak diantaranya mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan mampu meningkatkan jumlah kosakata. Selain itu flashcard merupakan media yang praktis, gampang diingat dan menyenangkan. Sejalan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter anak-anak, games pun dipilih untuk melengkapi kegiatan pembelajaran.

Game berarti permainan atau pertandingan atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. Game yang diberikan dalam proses pengajaran biasa disebut game edukasi. Secara lebih rinci game edukasi diartikan salah satu bentuk game yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan

digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik (Fatima, Whinny Qori, dkk., 2019).

2. Metode

Kegiatan PKM ini dilaksanakan setiap hari minggu pagi sebanyak enam kali pertemuan di salah satu rumah warga. Partisipannya adalah 14 anak-anak usia Sekolah Dasar. Pengajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode dan media ajar yang beragam. Media yang digunakan adalah flashcards dan strategi yang diterapkan adalah berbagai permainan yaitu *Fruit Fetch*, *Pictionary Game*, dan *Simon Says*. Materi yang menjadi fokus utama kegiatan ini adalah kosakata Bahasa Inggris dengan tema buah-buahan (fruits), hewan (animals), dan anggota tubuh (parts of my body).

3. Hasil dan Pembahasan

Tujuan dilaksanakannya kegiatan ini adalah mengajarkan kosakata bahasa inggris sebagai dasar pengenalan kepada anak-anak di lingkungan sekitar pemukiman Tanjung Harapan RT.002/001 Tembilahan. Selain itu untuk membekali siswa agar memiliki kompetensi bahasa inggris yang baik, menumbuhkan kesadaran betapa pentingnya Bahasa Inggris di kalangan masyarakat, serta merangsang siswa untuk terus belajar dan meningkatkan pengetahuan mereka dalam berbahasa inggris hingga akhirnya memiliki kompetensi bahasa inggris yang baik, terutama dalam penguasaan kosakata.

Ada tiga topik kosakata yang diajarkan, meliputi benda-benda yang mereka temui di sekitar tempat tinggal mereka, yaitu *Fruit*, *Vegetable*, *Animal*, dan *Name of the days*. Kosakata pertama yang diajarkan adalah fruits atau buah-buahan. Sepuluh buah yang dikenalkan kepada para siswa adalah buah-buahan yang sering mereka lihat di sekitar yaitu jeruk, pisang, kelapa, apel, anggur, jambu biji, nanas, semangka, mangga, dan pepaya. Materi ini diberikan selama dua pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan perkenalan dan dilanjutkan dengan ice breaking yang bertujuan untuk membuat suasana senang dan memacu semangat mereka sehingga dengan mudah menerima apa yang diajarkan. Tahapan yang kedua adalah pengajaran dengan menggunakan kartu bergambar (flashcard). Pertama-tama para siswa diminta untuk mengenali dan menyebutkan sepuluh gambar buah-buahan pada masing-masing flashcard dalam bahasa indonesia, setelah itu barulah guru mengajarkan nama-nama buah tersebut dalam bahasa inggris. Para siswa, selanjutnya, secara bersama-sama mengulangi kata yang diucapkan oleh guru. Setiap kata diucapkan sebanyak tiga kali. Untuk memastikan ketepatan pengucapan dan pemahaman, secara individu siswa dibimbing untuk kembali mengenali dan menyebutkan satu per satu nama buah tersebut dalam bahasa inggris. Pada sesi terakhir siswa bermain game *Fruit Fetch*. Flashcard disebar di dalam ruangan dan siswa memungut satu gambar yang disebutkan oleh guru, lalu gambar tersebut dimasukkan ke dalam box. Begitu seterusnya hingga seluruh siswa mendapat giliran.



Gambar 1. Penjelasan materi dengan kartu bergambar

Pada pertemuan kedua, setelah melakukan ice breaking siswa dan guru mengulang kembali nama-nama buah yang sudah dipelajari pada pertemuan lalu. Di pertemuan kedua ini para siswa menyatakan buah yang mereka sukai dalam bahasa Inggris. Guru memberikan contoh dialog pendek:

A: What fruit do you like?

B: I like banana.

Untuk mempraktekkan dialog tersebut siswa dibagi menjadi dua kelompok agar setiap siswa mendapatkan kartu. Guru bertanya pada murid pertama "what fruit do you like", siswa tersebut menjawab sesuai dengan gambar yang diambilnya. Lalu siswa pertama bertanya kepada siswa kedua "what fruit do you like", siswa kedua juga harus menjawab buah yang disukainya sesuai dengan gambar yang diambilnya. Begitu seterusnya hingga seluruh siswa mendapat giliran untuk bertanya dan menjawab.

Animals adalah topik yang diajarkan pada pertemuan ketiga dan ke empat. Nama-nama hewan yang dikenalkan adalah fish, duck, bird, snake, chicken, sheep, cow, butterfly, dog, dan cat. Tahapan pengenalan kosakata ini juga menggunakan flashcard dengan langkah-langkah pembelajaran yang sama seperti pada tema fruits di pertemuan ke satu. Namun game yang digunakan di akhir pembelajaran adalah *pictionary game*. Disini siswa dibagi menjadi dua kelompok. Setiap kelompok diberi waktu tiga menit untuk memainkan game ini secara bergantian. Satu orang sebagai perwakilan kelompok akan mengambil satu flashcard secara acak dan menggambarannya di papan tulis, anggota kelompok menebak nama hewan tersebut. Kelompok yang bisa menebak nama hewan terbanyak dalam tiga menit mendapatkan reward.

Selanjutnya pada pertemuan ke empat siswa diajarkan ungkapan untuk menunjuk benda yang dekat dan benda yang jauh dengan menggunakan percakapan pendek berikut:

A: what is this?

B: this is a . . .

A: what is that?

B: that is a . . .

Kemudian secara berpasangan siswa mempraktekkan percakapan tersebut di depan kelas.

Tema yang diperkenalkan kepada siswa pada dua pertemuan terakhir adalah *Parts of My Body*. Mereka mengidentifikasi gambar-gambar yang ada di flashcard dan belajar mengenalnya dalam Bahasa Inggris baik penulisan maupun pengucapannya. Mereka juga diberikan latihan berupa

worksheet yang dikerjakan secara berkelompok. Ada dua worksheet yang diberikan, satu berisi gambar tubuh manusia dan yang lainnya berisi nama-nama bagian tubuh tersebut. Tugas mereka adalah menggunting nama bagian tubuh dan menempelkannya di samping gambar pada worksheet pertama. Kegiatan ini terlihat sangat dinikmati oleh para siswa. Seluruh anggota kelompok ambil bagian untuk menyelesaikan latihan sesuai waktu yang telah ditentukan.

Selanjutnya pada pertemuan ke enam para instruktur dan siswa bermain game *Simon Says*. Sebelumnya mereka mengulang kembali kosakata bagian-bagian tubuh yang sudah dipelajari. Untuk memainkan game ini seluruh siswa berdiri membentuk lingkaran dan seorang instruktur berdiri di tengah. Para siswa harus melakukan apa yang diucapkan instruktur bukan apa yang dilakukannya. Instruktur berkata "*Simon says touch your nose*" dan tugas siswa adalah menyentuh hidung mereka. Instruktur beberapa kali mengecoh siswa dengan menyentuh bagian tubuh yang tidak sama dengan ucapannya. Siswa yang salah mengikuti instruksi akan dikeluarkan dari grup hingga tersisa satu siswa sebagai pemenangnya. Kegiatan pengajaran dan pembelajaran berakhir pada hari itu. Anak-anak terlihat selalu antusias dan bersemangat mengikuti setiap kegiatan yang diberikan.



Gambar 2. Foto bersama di akhir kegiatan

4. Kesimpulan

Mengajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing kepada anak-anak membutuhkan strategi pengajaran yang tepat. Dimana strategi itu harus sesuai dengan materi pembelajaran dan karakter anak-anak itu sendiri sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan yaitu suasana belajar yang menyenangkan dan pemahaman materi yang baik. Flashcards dan games adalah media dan strategi yang berhasil menumbuhkan minat dan pengetahuan anak-anak mengenai kosakata bahasa Inggris. Flashcards sebagai media visual memudahkan para siswa mengenali dan mengidentifikasi kosakata tersebut dan games yang diterapkan menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan sehingga anak-anak tertarik untuk belajar dan mendapatkan pengalaman secara langsung bahwa bahasa Inggris adalah pelajaran yang mudah dan penting untuk dipelajari. Setelah mengikuti kegiatan ini mereka mengetahui kosakata Bahasa Inggris terkait nama buah, nama hewan, dan bagian tubuh. Mereka juga mampu mengucapkan dan menulis kosakata tersebut dengan tepat.

5. Daftar Rujukan

- Fatima, W., Khairunisa, L., Priatna, D., & Prihatminingtyas, B. (2019). PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI MEDIA GAME PADA PANTI ASUHAN AL MAUN DI DESA NGAJUM. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 3(1), 1725-1739. Retrieved from <https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/235>

- Mahayana, I. M. A., Muliawan, M. S. D., & Yawamati, N. K. S. (2022). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Kepada Siswa SD 1 Ubud Melalui Permainan dan Lagu. *Community Services Journal (CSJ)*. 4 (2), 180-186. <https://doi.org/10.22225/cs.j.4.2.2022.180-186>
- Rashid, M. H., Lan, Y., & Hui, W. (2022). The importance of vocabulary in teaching and learning in applied linguistics. *Linguistics and Culture Review*, 6(S2), 541-550. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v6nS2.2177>
- Syafei, An Fauziah Rozani. (2016). *Teaching English to Indonesian Young Learners*. In: Teaching English to Indonesian Young Learners. Kencana, Jakarta.
- Wahyuni, Sri. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 4(1), 9-16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index/JISD/index>