

## ***Fun English Board Games dan Flash Cards*** **Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris** **bagi Siswa-siswa SDIT Mutiara Hati Kota Semarang**

Rudi Hartono<sup>1</sup>, Bambang Purwanto<sup>2</sup>, Arif Suryo Priyatmojo<sup>3</sup>

Email : <sup>1</sup>rudi.hartono@mail.unnes.ac.id, <sup>2</sup>bambangpurwanto@mail.unnes.ac.id, <sup>3</sup>arifsuryo@mail.unnes.ac.id

Sejarah Artikel: Diterima 19 Februari 2019, Disetujui 21 Februari 2020, Dipublikasikan 25 April 2020

### **Abstrak**

Tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SDIT Mutiara Hati Kota Semarang adalah meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar Bahasa Inggris pada intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. SDIT membutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran di kelas dengan mengembangkan program *Fun English for Kids* yaitu mengenalkan *Fun English Board Games* dan *Flash Cards*. Kegiatan ini menjadi sarana dan solusi terbaik untuk membantu memecahkan masalah pengajaran Bahasa Inggris yang masih tradisional. Selama ini pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah hanya menggunakan buku pegangan atau buku teks Bahasa Inggris, sehingga kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris tampak statis bagi para guru dan tidak menarik bagi para siswa untuk mengikutinya. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan dalam beberapa tahap: 1) melakukan analisis kebutuhan, 2) menyiapkan kegiatan program, 3) merancang media pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan untuk anak-anak, 4) melakukan kegiatan layanan, dan 5) mengevaluasi kegiatan layanan. Media pembelajaran yang dikembangkan meliputi *game boards* dan *flash cards*. Kegiatan ini melibatkan guru kelas, guru ekstrakurikuler Bahasa Inggris, dosen Bahasa Inggris, dan mahasiswa jurusan Bahasa Inggris. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat mampu meningkatkan kemampuan dan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa secara signifikan.

**Kata Kunci:** media pembelajaran; *Fun English for Kids*; *game boards*; *flash cards*.

### **Abstract**

*The purpose of community service activity at the SDIT Mutiara Hati Semarang City is to improve the skills of teachers in teaching English in the classroom and more specifically on extracurricular activities in English by developing Fun English for Kids learning media. This activity will be the best means and solution to help in solving the problem of traditional English teaching. During this time the teaching of English at the school only used English handbooks or textbooks, so that teaching and learning activities in English seemed static to the teachers and did not attract students to learn English joyfully. This community service activity was carried out in several stages: 1) Needs analysis, 2) Preparing program activities, 3) Designing Fun English for Kids learning media, 4) Conducting service activities, 5) Evaluating service activities. Learning media developed include game boards and flash cards. This activity involved class teachers, English extracurricular teachers, English lecturers, and English students. This community service activity is expected to help improving the students' English vocabulary at SDIT Mutiara Hati Semarang City.*

**Keywords :** *learning media; fun English for kids; game boards; flash cards*

### **1. PENDAHULUAN**

Sekolah Dasar Islam Terpadu Mutiara Hati (SDIT) berlokasi di Desa Patemon, Kabupaten Gunungpati, Kota Semarang. Sekolah ini berada di bawah Yayasan Mutiara Hati yang telah berdiri sejak 2013. Sekolah ini memiliki 12 guru dan 127 siswa yang menempati 6 ruang kelas, mulai dari kelas I hingga kelas IV. Kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris di kelas dibantu oleh dua guru yang tidak memiliki latar belakang pendidikan Bahasa Inggris, sedangkan kegiatan ekstrakurikuler Bahasa Inggris oleh satu guru lulus dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Kondisi seperti itu sangat tidak

<sup>1</sup> Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

<sup>2</sup> Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

<sup>3</sup> Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

mendukung pengajaran dan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas, sehingga kegiatan belajar mengajar di sekolah kurang kondusif.

Masalah krusial yang dihadapi oleh sekolah mitra adalah keterbatasan guru kelas yang mampu mengajar bahasa Inggris dengan baik dan benar yang didukung oleh media pembelajaran yang menarik, sehingga belajar Bahasa Inggris dapat menyenangkan dan lebih mudah bagi siswa. Selama ini pengajaran dan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik tetapi hanya menggunakan buku-buku Bahasa Inggris yang jumlahnya sangat terbatas. Selain itu, kegiatan ekstrakurikuler Bahasa Inggris berjalan masih secara sederhana, padahal Bahasa Inggris masih sangat dibutuhkan oleh siswa meskipun itu hanya konten lokal.

Ada dua masalah utama dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Inggris di SDIT Mutiara Hati, yaitu masalah kemampuan guru untuk mengajar Bahasa Inggris dan daya dukung atau ketersediaan media pembelajaran. Ada tiga aspek masalah yang harus dipecahkan, yaitu 1) sumber belajar, 2) media pembelajaran, dan 3) cara mengajar Bahasa Inggris sesuai dengan sumber belajar dan media pembelajaran (Motteram, 2013; MNE, 2009; Njure, 2014).

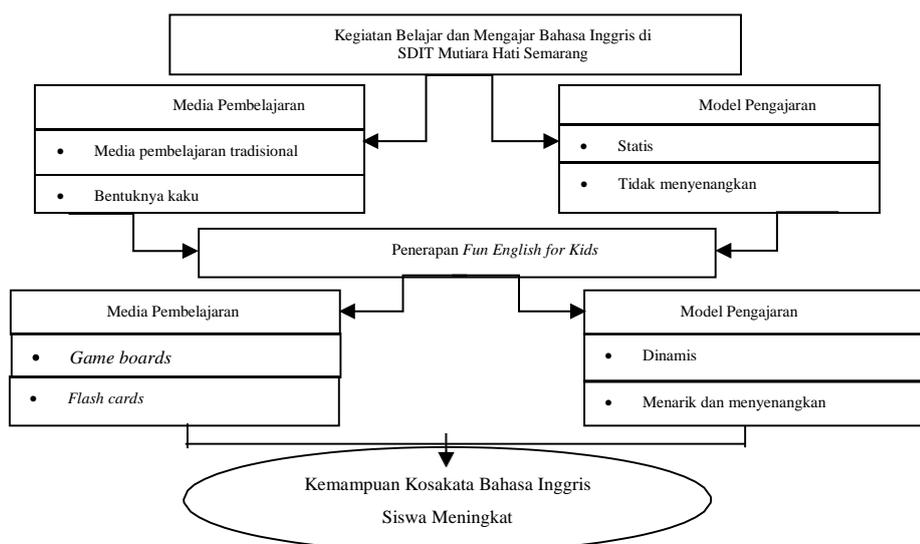
Dari sekian banyak masalah yang dihadapi berdasarkan analisis situasi dan kebutuhan, pengabdian dan mitra sepakat untuk mengadakan kegiatan layanan ini dengan fokus pada penyediaan sumber belajar yang memadai, membuat media pembelajaran yang menarik, dan mengajar Bahasa Inggris dengan menyenangkan. Untuk menyediakan sumber belajar, para pengabdian bersama para guru menyusun buku teks *Fun English for Kids*, membuat media pembelajaran dalam bentuk papan permainan dan kartu flash, dan berlatih mengajar dengan metode yang menarik dan menyenangkan (Holden, Philip, dan Westfall, 2009; Tamayo, 2016; Komachali dan Khodareza, 2012; Treher, 2011; Georgiou, 2010).

**2. METODE**

Beberapa metode kegiatan yang dilakukan dalam layanan masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengajar, yaitu mengajarkan Bahasa Inggris yang menyenangkan untuk anak-anak seminggu sekali setiap hari Sabtu pagi.
- b. Diskusi, yaitu melakukan tanya jawab dan pembahasan tentang masalah pengajaran dan pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan untuk anak-anak di sekolah.
- c. Demonstrasi, yaitu melakukan praktik membuat media pembelajaran dan mengajar bahasa Inggris dengan program *Fun English for Kids*.

Kerangka pemecahan masalah disajikan sebagai berikut:

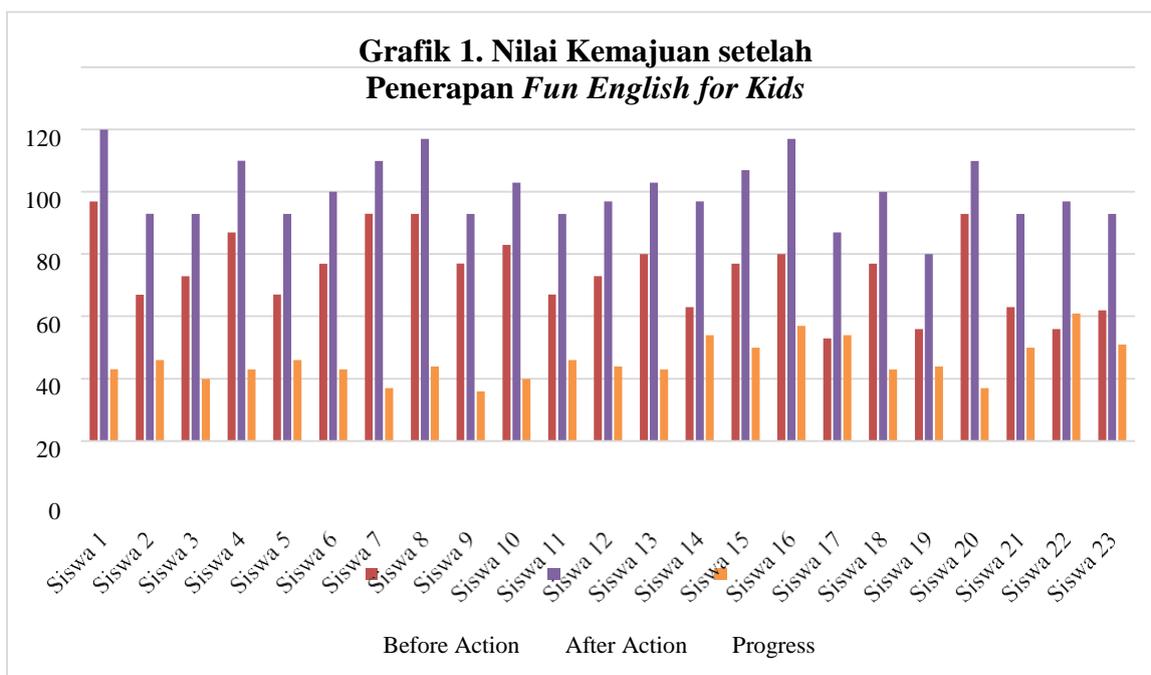


Gambar 1. Kerangka Pikir

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Nilai Siswa sebelum dan sesudah Penerapan *Fun English for Kids*

NO	PESERTA	SEBELUM	SESUDAH
1	Siswa 1	77	100
2	Siswa 2	47	73
3	Siswa 3	53	73
4	Siswa 4	67	90
5	Siswa 5	47	73
6	Siswa 6	57	80
7	Siswa 7	73	90
8	Siswa 8	73	97
9	Siswa 9	57	73
10	Siswa 10	63	83
11	Siswa 11	47	73
12	Siswa 12	53	77
13	Siswa 13	60	83
14	Siswa 14	43	77
15	Siswa 15	57	87
16	Siswa 16	60	97
17	Siswa 17	33	67
18	Siswa 18	57	80
19	Siswa 19	36	60
20	Siswa 20	73	90
21	Siswa 21	43	73
22	Siswa 22	36	77
23	Siswa 23	42	73



Berdasarkan tujuan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, yaitu meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris dengan menggunakan model pengajaran *Fun English for Kids*, maka hasil yang dicapai dari kegiatan ini adalah:

- a. Lebih dari 85% siswa kelas V SDIT Mutiara Hati Kota Semarang telah mampu meningkatkan kosakata Bahasa Inggris mereka dengan baik.
- b. Metode pengajaran Bahasa Inggris di SDIT Mutiara Hati Kota Semarang lebih interaktif dan dinamis, sehingga belajar Bahasa Inggris sangat menyenangkan.

Ini semua disadari oleh siswa dan guru bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan minat dan penguasaan berbahasa yang lebih baik. Selama kegiatan pengabdian masyarakat ini berlangsung, banyak hal yang telah dilaksanakan dan memberikan hasil yang baik bagi kemajuan kegiatan belajar dan mengajar Bahasa Inggris di sekolah mitra tersebut. Dalam kegiatan ini telah dicapai penyelesaian masalah kegiatan belajar mengajar yang monoton dan kurang menarik dan telah berubah ke arah positif sebagai berikut:

- a. Bentuk kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris cukup dinamis.
- b. Kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris telah menggunakan teknik yang lebih bervariasi.
- c. Metode pengajaran Bahasa Inggris telah menggunakan metode yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan bahwa siswa telah berhasil meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris dengan baik dan benar karena kegiatan belajar mengajar telah memenuhi kriteria indikator dan tolak ukur yang baik, misalnya:

- a. Kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris dikelola secara dinamis karena mentor telah menggunakan beberapa pendekatan pembelajaran yang tidak lagi statis, seperti *Direct Method*, *Total Physical Response*, dan *Cooperative Learning*.
- b. Kegiatan belajar mengajar dikelola dengan beberapa teknik yang menyenangkan seperti diskusi, demonstrasi, dan tanya jawab.
- c. Guru bahasa Inggris telah mengelola kelas mereka dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran *English Fun for Kids* lebih dari 50% selama kegiatan belajar mengajar, sehingga menciptakan kebiasaan positif untuk berani menggunakan bahasa Inggris.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat telah memberikan banyak peluang untuk dilakukan secara langsung bagi masyarakat, mencurahkan pengetahuan, menumbuhkan sikap dan mentalitas, menyebarkan pengetahuan, menciptakan kemandirian, meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris, terutama dalam penggunaan media pembelajaran Bahasa Inggris *Fun for Kids*. Kegiatan ini telah mampu mengantarkan siswa yang berani menggunakan Bahasa Inggris dan memberikan kesempatan bagi penutur Bahasa Inggris aktif. Lebih dari 85% siswa pandai mempraktikkan Bahasa Inggris dan mampu menerapkannya di lingkungan kelas.

Sebagai saran kepada pihak terkait, maka pertahankan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sebagai kesempatan untuk menyebarkan amal saleh dan mempertahankan otoritas pendidikan tinggi di tengah-tengah masyarakat sebagai pelindung pengetahuan dan pencerahan umat manusia. Kegiatan semacam itu akan berkontribusi pada pelestarian nilai-nilai yang baik dan kompetensi akademik.

DAFTAR PUSTAKA

Georgiou, O.L. (2010). *Teaching English to very young learners : Using games.*  
 Holden, J.T., Philip, J. & Westfall, L. (2009) An Instructional Media Selection Guide For Distance Learning. National Distance Learning Week. New York: USDLA  
 Komachali, M.E. & Khodareza, M. (2012). The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students' Vocabulary Knowledge. *International Education Studies*. Vol. 5, No. 3; June 2012. www.ccsenet.org/ies  
 Motteram, G. (Ed). (2013). *Innovations in learning technologies for English language teaching.* London: British Council. ISBN 978-0-86355-713-2. www.britishcouncil.org  
 MNE. (2009). *Bermutu: Instructional Media.* Jakarta: Center for Development and Empowerment of Language Teachers and Educational Personnel.  
 Ngunjiri, G. et al. (2014). *Utilization of Instructional Media For Quality Training In Pre-Primary School Teacher Training Colleges In Nairobi County, Kenya.* www.researchjournali.com  
 T. amayo, K.G., et al. (2016). *Teaching Vocabulary through Flashcards to Preschoolers.* Pereira Risaralda : Universidad Tecnológica De Pereira Facultad De Humanidades Licenciatura En Lengua Inglesa  
 Treher, E.N. (2011). *Learning with Board Games: Tools for Learning and Retention.* The Learning Key, Inc. www.thelearningkey.com

1. Animal Game Board of Fun English for Kids



2. Food & Drinks Game Board of Fun English for Kids

