

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS NAMA NAMA ILMIAH HEWAN MENGUNAKAN MEDIA FLASH CARD PADA SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

sahri nova yoga, Layil Safitri

sahrinovayoga@uinsuna.ac.id, layilsafitri1991@gmail.com

UIN Sultanah Nahrasiyah Lhokseumawe, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara

Abstract

This activity is based on the importance of early introduction to English, especially in understanding basic concepts such as living things, which at the same time increases science literacy. This service activity aims to increase students' understanding of living things through United Kingdom flashcard media. The method of implementing the activity includes the creation and distribution of flashcard media, training in the use of flashcards through direct assistance in learning activities. Students are introduced to different types of living things through pictures accompanied by names in English. The teaching and learning process also involves interactive activities to strengthen understanding and mastery of vocabulary. The results of the activity showed a significant increase in vocabulary related to living things, qualitatively. This activity is expected to be an innovative and sustainable learning model in elementary schools.

Introduction

Pesatnya perkembangan dan peradaban dunia semakin terasa di berbagai bidang kehidupan seperti ekonomi, politik, budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi. secara tidak langsung manusia pun dituntut untuk dapat meningkatkan kemampuan di berbagai bidang. Salah satunya yaitu Bahasa (Yasa & Sudirman, 2023) Bahasa adalah suatu alat komunikasi antar manusia di berbagai negara, bahasa digunakan untuk menyampaikan tujuan yang ingin disampaikan. Bahasa juga berguna untuk menyampaikan berbagai gagasan untuk memperoleh hal yang diharapkan sama halnya dengan bahasa Inggris yang digunakan sebagai bahasa internasional yang berguna untuk berkomunikasi dengan orang – orang yang berasal dari luar negeri yang mana seperti yang kita ketahui setiap negara memiliki berbagai ragam bahasa ,sehingga untuk saling memahami bisa

menggunakan Bahasa Inggris. (Lestari, Ro'ifah, and Hana Furaida 2023) Pemerintah Indonesia telah menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa asing pertama yang dipelajari dan digunakan di Indonesia. Dimulai dari tingkat SD, SMP, dan SMA bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran yang begitu penting dan bahkan bahasa Inggris menjadi mata pelajaran paling penting untuk sekolah pariwisata. karena memiliki peluang yang begitu bagus untuk dipakai sebagai bahasa pengantar di sebagian sekolah yang ada di Indonesia.(Sari et al., 2024) Guru sebagai komponen utama dan pengatur jalannya proses belajar mengajar dilaksanakan. Oleh karena itu guru seharusnya dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik dan bermakna bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. (Wahyuni 2020) Metode pengajaran bahasa Inggris yang beragam tentunya dapat menarik minat siswa untuk belajar. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru bahasa Inggris di SD. Guru harus terus berinovasi agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran melibatkan guru sebagai pihak fasilitator dan peserta didik sebagai pihak pembelajar yang harus mampu memiliki interaksi yang aktif dengan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Interaksi ini lebih mudah diwujudkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. (Mustaqimah et al. 2023) Sehingga Perlu adanya media pembelajaran kreatif agar siswa lebih aktif, semangat belajar dan membantu dalam proses pembelajaran. biasanya siswa akan lebih tertarik belajar menggunakan media yang mengandung permainan karena siswa cepat bosan dan mengantuk jika proses pembelajarannya tidak variatif. dengan adanya media pembelajaran dapat membawa perubahan dalam belajar mengajar di kelas , di mana siswa diharapkan mampu mengikuti proses pembelajaran secara maksimal dan menyenangkan. Media pembelajaran ini sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran, terutama untuk pembelajaran yang sifatnya abstrak seperti pada pembelajaran Ilmu.

Method

Agar Masing – Masing Tahap Dapat Lebih Jelas, Maka Diuraikan Sebagai Berikut : Kegiatan Tahap Pertama : Penulis Mengidentifikasi Masalah Yang Terdapat Pada Siswa Dikelompok Belajar Siswa Yang Terdiri Dari Kelas 3 Dan 4 Dalam Memahami Kosakata Bahasa Dan Mengenal Makhluk Hidup. Kegiatan Tahap Kedua : Persiapan Program Seperti Menyusun Bahan Ajar Yang Akan Diberikan Kepada Siswa Yang Mengikuti Kelompok Belajar Siswa. Kegiatan Tahap Ketiga : Pengembangan media ajar yang akan digunakan pada kelompok belajar siswa, baik

itu flash card, materi, serta permainan yang sudah dirancang dengan baik. Kegiatan Tahap Keempat Pelaksanaan Program Dimana Dalam Pelaksanaan Program Ini Dilakukan Dengan Memberi Bimbingan Secara Langsung Di Kelompok Belajar Siswa Yang Dilakukan Diluar Jam Pembelajaran Berlangsung. Dalam Pendampingan Pembelajaran Siswa Dibantu Untuk Menghafalkan Nama – Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Dan Juga Tulisan Dalam Bahasa Inggris Serta Latihan Menulis Langsung Dari Kata Bahasa Indonesia Ke Bahasa Inggris. Kegiatan Tahap Kelima : Evaluasi, Tahap Ini Merupakan Akhir Dimana Penulis Melakukan Uji Kemampuan Kepada Siswa Yang Mengikuti Kelompok Belajar Siswa Dengan Memberikan Tes Beberapa Soal Dalam Tulisan Bahasa Indonesia Yang Harus Ditulis Oleh Siswa Kedalam Bahasa Inggris Serta Melaksanakan Evaluasi Terkait Sebagaimana Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Kosa Kata.

Result

Adapun yang dilakukan dalam tahap identifikasi masalah yaitu diawali dengan observasi kepada siswa yang mengikuti kelompok belajar siswa terkait sebagaimana pengetahuan siswa dalam menulis kosa kata Bahasa Inggris. Kegiatan ini dilakukan di ruang kelas 4 SDN 2 Manukaya pada 2 September 2024. Kegiatan ini dilakukan sambil tanya jawab kepada siswa terkait materi makhluk hidup yang diberikan oleh gurunya saat pembelajaran efektif di kelas berlangsung, lalu tim pendamping memberikan sebuah contoh soal dari Bahasa Indonesia kemudian merubah nya ke dalam Bahasa. Hasil yang diperoleh dalam kegiatan observasi sangat mengejutkan karena siswa yang mengikuti kelompok belajar tersebut banyak yang belum hafal dengan huruf ABCD. Sehingga sangat sulit untuk memperkenalkan Bahasa Inggris melalui metode ceramah dan papan tulisan, mereka sulit untuk mempunyai bayangan terkait hal itu. Jadi dengan tidak hafalnya huruf ABCD, hasil tes awal siswa sangat amburadul dalam penulisan nama – nama hewan. Terdapat solusi yang dapat diberikan yaitu berupa penyediaan media ajar kepada siswa berupa flashcard bergambar hewan yang terdapat nama hewan dalam Bahasa Inggris. guna sebagai panduan siswa dalam menulis nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris serta untuk membantu siswa dalam menghafalnya. Berdasarkan hasil dari observasi penulis menemukan solusi yaitu penyediaan media ajar berupa flashcard bergambar hewan dan nama hewan dalam Bahasa Inggris. Maka dari itu dalam tahap persiapan program tim pendamping menyiapkan media pembelajaran berupa flashcard bergambar hewan dan nama hewan dalam Bahasa Indonesia yang akan diberikan kepada

siswa setiap pertemuan pendampingan kelompok belajar siswa. Dan juga di akhir pendampingan akan di tempel di setiap kelasnya guna untuk memudahkan akses siswa dalam menghafalkan nama – nama hewan dalam Bahasa Indonesia. Sesuai gambar diatas merupakan gambar dalam persiapan program yaitu membuat media ajar yang akan diberikan kepada siswa yang ikut dalam kelompok belajar siswa. Media tersebut adalah Flashcard bergambar hewan yang mana terdapat nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris. Hal tersebut sangat perlu diketahui oleh siswa karena itu bagian dasar dari pengetahuan makhluk hidup serta kosa kata dalam Bahasa Indonesia untuk Tingkat sekolah dasar. Dengan adanya media ajar yang telah disediakan, siswa dapat memahami nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris dengan lebih mudah dan gampang untuk dilihat maupun dimengerti. Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan oleh (Meilinda et al., 2023) yang berjudul Pengembangan Media Flashcard Pada Siswa Kelas III SD Negeri 04 Muara Telang Kabupaten Banyuasin penggunaan media pembelajaran Flashcard yang praktis dan efektif, mengingat hasil test latihan soal siswa yang memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang tidak menggunakan alat belajar Flashcard. Reaksi dari guru dan siswa sangat positif, serta menunjukkan kriteria sangat layak Sejalan dengan penelitian sebelumnya , penulis hasil responnya sangat baik dan validitas skornya cukup tinggi, maka media flash card dinilai layak digunakan dalam kegiatan pendidikan oleh guru dan siswa. (Muzdhalifah et al., 2024). Istilah evaluasi merujuk pada pemahaman penilaian yang dilakukan terhadap suatu kerja dalam hal ini pembelajaran. Dalam kegiatan pendampingan dan pembelajaran ini evaluasi yang dilakukan dengan mengamati secara langsung peserta didik dalam proses penguatan materi Makhluk hidup untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris. Indikator keberhasilan dilihat dari sejauh mana peserta didik mampu mengetahui nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris kemudian mencoba menuliskannya pada bukunya masing-masing. Kemudian indikator keberhasilan lainnya adalah ketika siswa mampu mengucapkan dengan baik nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris. Siswa dinyatakan sudah mampu dalam memahami nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris serta pengucapannya. Jadi pendampingan ini bisa dinyatakan berhasil karena dari awal siswa belum hafal dan tidak sepenuhnya mengenal makhluk hidup khususnya berbahasa Inggris , sebagai dasar pembelajaran, kini akhirnya siswa mampu menulis yang awalnya hanya menulis huruf abcd hingga mampu merangkai menjadi sebuah kata sederhana yang sebagian besar sudah benar penulisannya. Dengan hasil yang telah diperoleh oleh penulis dan hasil pengamatan secara langsung serta berbincang kecil secara mendalam dengan peserta didik di kelompok belajar siswa, maka kegiatan

pendampingan pembelajaran menulis nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris ini telah berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Namun dalam prosesnya terdapat beberapa hal yang menjadi kendala diantaranya 1) waktu yang singkat membuat proses pendampingan menjadi kurang maksimal, 2) siswa belum semuanya semangat dalam belajar menulis kosa kata Bahasa Inggris dan bahkan masih ada siswa yang cepat bosan dalam belajar Bahasa Inggris, karena siswa cenderung menganggap Bahasa Inggris itu rumit. Dari beberapa kendala tersebut keberhasilan yang didapat diantaranya 1) mayoritas anak-anak di kelompok belajar siswa sudah mengetahui bahkan memahami wujud makhluk hidup, 2) anak - anak sudah memahami nama – nama hewan dalam Bahasa Indonesia beserta tulisannya. 3) anak - anak juga sudah mampu untuk membaca nama – nama hewan tersebut.

Kesimpulan

Secara umum dapat dijabarkan bahwa pendampingan pengenalan makhluk hidup berbahasa berbasis flashcard bergambar di kelompok belajar siswa SD sudah berjalan dengan baik, mayoritas anak-anak di kelompok belajar siswa sudah mengetahui bahkan memahami wujud makhluk hidup, anak - anak sudah memahami nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris beserta tulisannya. Serta anak - anak juga sudah mampu untuk membaca nama – nama hewan tersebut. Dengan diadakannya kegiatan pendampingan ini siswa termotivasi untuk belajar lebih giat untuk meningkatkan pengetahuan kosa kata dalam Bahasa. Namun karena waktu pendampingan yang terbatas jadi besar harapan penulis ketika setelah pendampingan ini selesai siswa dapat menerapkan ilmu yang didapatkan. Sejalan dengan penelitian yang) penggunaan media pembelajaran flashcard ini perlu ditindaklanjuti guna meningkatkan nilai guna dari media pembelajaran flashcard berbahasa Indonesia.

Referensi

Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4

Srikaton. Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 1(3), 148–154.

<https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1183> Sari, N. N. K., Maulida, Z. P., & Salmawati, A. (2024). Pentingnya Bahasa Inggris Pada Era Globalisasi. Karimah Tauhid, 3(3), 3685–3692.

<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12571> Yasa, I. G. S., & Sudirman, I. N. (2023).

Penerapan Media Flash Card dalam Meningkatkan KosaKata Bahasa Inggris Anak Desa Selat Peken Tahun 2023. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 2807–4246. Yusuf, A., Suardana, I. N., & Selamat, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Ipa Smp Materi Tata Surya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 4(1), 69–80. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v4i1.33181> Maduwu, B. (2016). Pentingnya Belajar Bahasa Inggris di Sekolah. *Jurnal Warta Edisi 50*, 7(1), 39–45. Lestari, S., Ro'ifah, & Hana Furaida. (2023). Pendampingan Pembelajaran Melalui Media Flash Card Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahasa Inggris Siswa Kelas 7 SMP Negeri 1 Bangilan Tuban. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JUDIMAS)*, 1(2), 208–213. <https://doi.org/10.54832/judimas.v1i2.156> Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734> Lisfatkandayant, U., Muharini, R., Sartika, R. P., Enawaty, E., & Erlina, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Materi Perkembangan Teori Atom. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3120–3132. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2577> Muzdhalifah, M., Qurbaniah, M., & Mukti Rahayu, H. (2024). Pengembangan Media Flash Card Keanekaragaman Semut (Formicidae) Sebagai Sumber Belajar Biologi Di Smas Mujahidin Pontianak. *Diklabio:JurnalPendidikanDanPembelajaranBiologi*, 8(1), 20–29. <https://doi.org/10.33369/diklabio.8.1.20-29>