

MENUMBUHKEMBANGKAN MINAT BELAJAR BAHASA INGGRIS ANAK – ANAK DI TERAS BACA UFO MELALUI PEMANFAATAN SMART CARD

Dinda Ayu Puspitasari^{a,1}, Bunga Fitriyani^{b,2}, Ilham Kusumadewa Aji^{c,3}, Hosea Michael P.P^{d,4}
^{abcd}Program Studi Sarjana Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang*
¹dindaaypstri01@gmail.com; ²bungafitriyani15@gmail.com; ³kuaumai8@gmail.com;
⁴hoseamichael41@gmail.com
*dindaaypstri01@gmail.com

Abstrak

Bahasa Inggris adalah bahasa universal yang digunakan untuk berkomunikasi diseluruh dunia. Diindonesia bahasa inggris menjadi bahasa asing namun pendidikannya sangat diperhatikan agar harapannya seluruh generasi bangsa mampu berbahasa selain bahasa sehari – hari nya yakni bahasa indonesia. Namun, sering terjadi juga beberapa kendala dalam proses pembelajarannya terutama anak-anak seringkali merasa bosan mempelajari bahasa yang asing bagi mereka dan sulit dipahami. Dalam Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini kami melakukan kegiatan pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar bahasa inggris yang menyenangkan, mudah dipahami dan tidak membuat bosan. Metode belajar yang kami gunakan adalah dengan mengimplementasikan Smart Card sebagai media pembelajaran dengan sistem POS-POSan. Proses mengimplementasikan Smart Card dengan sistem POS-POSan ini menunjukkan hasil bahwa anak – anak menyukai belajar dengan cara yang seru dan menyenangkan sehingga dapat menambah antusias anak - anak, menumbuhkan minat belajar anak, serta menciptakan suasana belajar bahasa inggris yang menyenangkan untuk anak-anak.

Kata Kunci: pembelajaran; minat; bahasa inggris;

Abstract

English is a universal language used to communicate throughout the world. In Indonesia, English is a foreign language, but its education is highly regarded so that it is hoped that all generations of the nation will be able to speak a language other than their everyday language, namely Indonesian. However, there are often several obstacles in the learning process, especially children who often feel bored learning a language that is foreign to them and difficult to understand. In this Community Service Program, we carry out learning activities by creating a fun, easy-to-understand and non-boring English learning atmosphere. The learning method we use is to implement Smart Cards as a learning medium with the POS-POSan system. The process of implementing Smart Cards with the POS-POSan system shows that children like to learn in a fun and enjoyable way so that it can increase children's enthusiasm, foster children's interest in learning, and create a fun English learning atmosphere for many childers.

Keywords: learning; interest; English;

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa universal yang digunakan untuk berkomunikasi diseluruh dunia. Diindonesia bahasa inggris menjadi bahasa asing namun pendidikannya sangat diperhatikan agar harapannya seluruh generasi bangsa mampu berbahasa selain bahasa sehari – hari nya yakni bahasa indonesia. “Bahasa Inggris adalah salah satu pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik mulai dari tingkat dasar sampai dengan perguruan tinggi”. (Byslina Maduwu, S.Pd., 2016).

Namun, sering terjadi juga beberapa kendala dalam proses pembelajarannya terutama pada anak - anak. Masalah yang biasanya terjadi pada anak – anak yaitu seringkali merasa bosan mempelajari bahasa yang asing bagi mereka dan sulit dipahami. “Teknik pembelajaran bahasa Inggris yang bervariasi tentunya dapat menarik minat belajar peserta didik”. (Byslina Maduwu, S.Pd., 2016).

“Smart Card adalah kartu kecil berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar”. (Arsyad, 2011). Melalui pembelajaran menggunakan media smart card diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak – anak dalam penguasaan kosa kata bahasa inggris. Hal ini dikarenakan Smart Card mampu

membantu anak memahami kosa kata bahasa inggris karena selain dapat mengetahui kosa katanya anak – anak juga dapat melihat gambar dari arti kosa kata tersebut, sehingga anak mampu mengingat lebih cepat.

Oleh karena itu tujuan kita melakukan kegiatan ini adalah menciptakan suasana belajar bahasa inggris yang menyenangkan, mudah dipahami dan tidak membuat bosan. Agar harapannya anak – anak menjadi semangat dalam belajar bahasa inggris, menambah kosa kata bahasa inggris dan meningkatkan minat belajar bahasa inggris.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dilaksanakan di Teras Baca UFO pada hari Jum’at, 26 April 2024 di kedaung, Tangerang selatan. Target pembelajaran ini pada anak usia 4 - 7 tahun, namun dikarenakan Teras Baca UFO terbuka untuk semua kalangan pada hari itu kami melakukan pembelajaran bersama dari anak usia 4 – 12 tahun.

Disana kami melakukan kegiatan belajar sambil bermain dengan sistem POS-POSan. Pada sistem ini anak - anak dibentuk menjadi 4 kelompok dimana setiap kelompok memiliki peta petualangan untuk mengunjungi POS-POS, yang mana disetiap POS anak akan mendapatkan 1 materi yang dimentori oleh satu anggota kelompok kami

dengan menggunakan media pembelajaran Smart Card. POS 1 berisi materi tentang Vegetables, POS 2 berisi materi tentang Body Parts, POS 3 berisi tentang materi Accupation, dan POS 4 berisi materi tentang Colors. Tidak hanya belajar materi anak juga bisa bertanya, berdiskusi, bercerita di POS tersebut. Kami memberikan durasi 10 – 15 menit untuk 1 POS nya.

Sebelum memasuki POS anak – anak harus menampilkan yel-yel yang sudah dibuat sebelumnya sebagai bentuk Ice Breaking. Sehingga anak – anak tidak cepat merasa bosan dan semangat untuk belajar serta menyelesaikan peta petualangan tersebut untuk mendapatkan materi selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran menggunakan media Smart Card dengan sisem POS-POSan ini memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran anak – anak. Menumbuhkan rasa ingin tahu anak, melatih kerjasama sesama anggota kelompok, dan menumbuhkembangkan rasa semangat belajar pada anak – anak.

“Smart Card dianggap sebagai suatu media yang menimbulkan kesenangan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran kosa kata, karena smart card dapat disajikan dalam bentuk permainan”. (Hotimah,2010).

Proses mengimplementasikan Smart Card dengan sistem POS-POSan menunjukkan hasil bahwa anak – anak menyukai belajar dengan cara yang seru dan menyenangkan dapat menambah antusias anak – anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ini.



Gambar 1 Proses pembelajaran

Gambar ini diambil dalam proses pembelajaran di POS. Proses pembelajaran secara berkelompok dapat menumbuhkan interaksi yang lebih dekat dengan pemateri sehingga anak dapat menjadi aktif dan membuat anak bisa belajar lebih fokus.

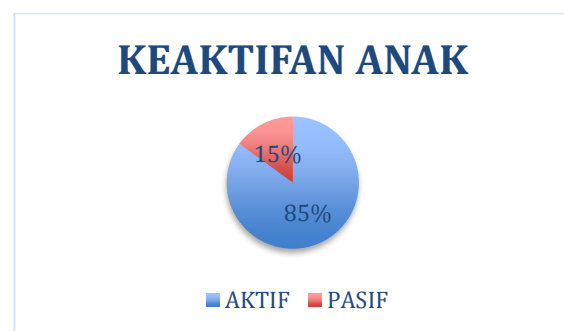


Diagram 1 Keaktifan Anak - anak

Diagram keaktifan menunjukkan 85% anak – anak sangat aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan ini.

Table 1 Langkah - langkah Kegiatan

Tahap	Kegiatan	
	Rincian Tahapan	Keterangan
Tahap 1	Briefing dengan pengelola dan volunteer terkait kegiatan.	Mendiskusikan rundown dan sistem pembelajaran yang akan dilakukan saat kegiatan.
Tahap 2	Pembukaan dan perkenalan.	Melakukan perkenalan diri kepada anak – anak Teras Baca UFO.
Tahap 3	Pembagian kelompok dan pembuatan yel-yel kelompok.	Anak – anak diarahkan dan dibantu untuk membuat yel-yel kelompok.
Tahap 4	Kegiatan pembelajaran dengan sistem POS-POSan.	Anak – anak di arahkan untuk berpetualang ke POS-POS dengan PETA kelompok yang telah dibagikan sebelumnya.
Tahap 5	Games	Ice Breaking untuk pengulangan materi yang telah diberikan.
Tahap 6	Penutupan	Dokumentasi dan pembagian gift kepada anak-anak.

KESIMPULAN

Metode pembelajaran dengan menggunakan Smart Card ini sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran anak-anak. Dan dengan sistem POS-POSan ini anak – anak juga lebih bisa aktif dalam belajar. “ Smart Card dengan games membuat anak-anak semakin aktif dan berlomba menjadi yang terbaik”. (Niswatin Nurul Hidayati,2017). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berjalan dengan efektif dan efisien. Meskipun ada 15% anak yang masih pasif dikarenakan

anak -anak masih merasa malu dan kurang percaya diri. Diharapkan kegiatan ini mampu membantu anak – anak di Teras Baca UFO dalam menambah penguasaan kosa kata dalam bahasa inggris dan tingkat percaya diri anak anak di Teras Baca UFO. Saran, sebaiknya ice breaking bersama – sama harus lebih sering dilakukan agar anak – anak tidak merasa bosan, pembagian kelompok lebih merata antar yang kecil dengan yang umurnya lebih besar agar dapat merangkul yang lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kelancaran kegiatan pengabdian ini. Tidak lupa juga kita ucapkan banyak terimakasih kepada pengelola dan volunteer serta anak - anak yang telah hadir dan aktif dalam kegiatan di Teras Baca UFO pada hari Jum'at, 26 April 2024. Serta kepada dosen pembimbing kami Bapak Yulianto,S.E,.M.M yang telah membimbing dan mensupport kegiatan kami dari awal sampai akhir kegiatan ini. Dan terakhir kepada teman-teman sekelompok yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga dan materinya demi terselenggaranya kegiatan ini.



(Gambar 1. Foto bersama dengan Tim PkM)



(Gambar 2. Foto bersama Tim dan anak - anak TerasBaca UFO)



(Gambar 3. Perkenalan Tim PkM kepada Peserta PkM)



(Gambar 4. Bermain games sambil belajar bersama peserta PkM)

REFERENSI

- Ayu Bella Pertiwi, A. R. (2021). *Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini* . *Jurnal Kumara Cendekia*, Vol. 9 No. 2 Hal 95 - 106.
- Byslina Maduwu, S. (2016). *Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah* . *Jurnal Warta Edisi* : 50 .
- Dana, F. P. (2023). *Best Practise Penerapan Smart Card Modification Pada Pengajaran Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak* . *Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya* , Volume 29, Nomor 1, 53 - 37.
- Eka Fitriyani, P. Z. (2017). *Efektivitas Media Flash Cards Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa INGGRIS* . *Jurnal Ilmiah Psikolog*, Vol.4, No. 2, Hal : 167 – 182. .
- Hidayati, N. N. (2017). *Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Dengan Kartu Bergambar*. *Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education* , Vol. 1 (1), 2017, Pp. 67-86 .
- I. K. Wati, I. O. (2020). *Penggunaan Flash Card Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik* . *Indonesian Gender And Society Journal*, Vol. 1, No. 2, 2020, Pp. 41-49.
- Igustiayumahatmaagung, I. P. (2023). *Peningkatankosakatabahasainggrismelaluigames BagisiswasmanegeriIpenebel* . *Journalofcivilsociety*, 28 - 34.
- Rupina Holidazia, R. S. (2020). *Strategi Siswa Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Volume 20, Nomor 1, 111 - 120