

## STIMULASI KREATIVITAS PADA ANAK USIA 6 SAMPAI 13 TAHUN MELALUI PEMBELAJARAN SMART CARD

Muhamad Habibi<sup>a,1</sup>, Siti Nurranti<sup>b,2</sup>, Zahra Juliana<sup>c,3</sup>

<sup>a,b,c</sup>Program Studi Akuntansi; Falkutas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang

<sup>1</sup>[muhamahabibi211001@gmail.com](mailto:muhamahabibi211001@gmail.com); <sup>2</sup>[rantisitinnurranti@gmail.com](mailto:rantisitinurranti@gmail.com);

<sup>3</sup>[zahrajuliana18@gmail.com](mailto:zahrajuliana18@gmail.com)

\*[muhamahabibi211001@gmail.com](mailto:muhamahabibi211001@gmail.com)

---

### Abstrak

Dalam era digital saat ini, minat belajar anak-anak semakin terpusat pada media yang interaktif dan mudah digunakan. Melihat fenomena ini, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap potensi penggunaan smart card sebagai media pembelajara yang inovatif dalam meningkatkan kreativitas anak-anak sekolah dasar. Dengan menggabungkan teknologi smart card dan aplikasi digital yang menarik, diharapkan dapat tercipta pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Penelitian ini membandingkan dua kelompok siswa, yaitu kelompok yang menggunakan smart card dalam proses pembelajaran dan kelompok yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan smart card memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, tingkat keterlibatan yang lebih aktif, serta kemampuan berpikir kreatif yang lebih berkembang. Hal ini mengindetifikasikan bahwa smart card tidak hanya sekedar alat bantu belajar, tetapi juga mampu merangsang minat dan potensi anak-anak untuk berpikir lebih kreatif. Fleksibilitas smar card memungkinkan pengajar untuk mendesain berbagai aktivitas pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan minat masing-masing siswa.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran; Flash Card; Kosakata Bahasa Inggris;

---

### Abstract

*In today's digital era, children's learning interests are increasingly focused on interactive and easy-to-use media. Seeing this phenomenon, this study aims to reveal the potential of using smart cards as an innovative learning medium in enhancing the creativity of elementary school children. By combining smart card technology and interesting digital applications, it is hoped that a more enjoyable and effective learning experience can be created. This study compared two groups of students, namely the group that used smart cards in the learning process and the group that used traditional learning methods. The results showed that the group that used smart cards had higher learning motivation, a more active level of involvement, and more developed creative thinking skills. This indicates that smart cards are not just learning aids, but are also able to stimulate children's interests and potential to think more creatively. The flexibility of smart cards allows teachers to design various interesting learning activities that are tailored to the interests of each student.*

---

**Keywords :** *Instructional Media; Flash Card; English Vocabulary*

---

## PENDAHULUAN

Flashcard adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan peserta didik yang dihadapi. Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata (Hotimah, 2010).

Media flashcard dianggap sebagai suatu media yang menimbulkan kesenangan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran kosakata, karena flashcard merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berupa kartu bergambar yang disukai siswa dan dapat disajikan dalam bentuk permainan.

Dengan demikian flashcard merupakan suatu alternatif yang dapat diperkirakan dapat membantu meningkatkan kemampuan kosakata siswa, terutama kemampuan dalam menyimak kosakata (Listening skill) dan berbicara (speaking skill).

Menurut Dardjowidjojo (2008:258), "Kosakata awal yang di ketahui anak diperoleh dari ujaran di lingkungannya, macam kosakata yang ada kata utama dan kata fungsi. Anak menguasai kosakata

utama terlebih dahulu karena terdiri atas nomina, verba dan adjektive, dari ketiga kosakata utama, anak lebih mudah menguasai nomina karena lebih konkrit".

Media flashcard tergolong dalam media visual (gambar), media flashcard memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Susilana & Riyana (2009 : 94) antara lain:

1. Mudah dibawa kemana-mana; yakni dengan ukuran yang kecil flashcard dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.

2. Praktis; yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media flashcard sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik.

Berdasarkan latar belakang tersebut , kami dari Tim Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Universitas Pamulang (UNPAM) yang berjumlah 3 Mahasiswa terpanggil untuk ikut serta membantu agar anak-anak memiliki motivasi dalam literasi.

sampai 13 Tahun Melalui Pembelajaran Smart Card" pada hari Minggu, 12 Mei 2024, di Yayasan Rumah Sinergi Indonesia dimulai dengan pengenalan para pengajar serta pengenalan apa itu flascard .

Tujuan utama kegiatan ini

## METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Stimulasi Kreativitas pada Anak Usia 6

adalah untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam menerapkan kosa kata yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Sebelum kegiatan dimulai, persiapan dilakukan dengan memastikan materi pada smart card telah disusun dengan baik. Materi ini mencakup berbagai kosa kata Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris yang relevan dan disajikan secara menarik untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Selain itu, permainan tebak kata juga dipersiapkan sebagai bagian dari metode pembelajaran untuk meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak-anak terhadap materi yang diajarkan.

Pada hari kegiatan, dimulai dengan sesi pembelajaran langsung menggunakan smart card, di mana anak-anak akan diajak untuk berinteraksi dengan gambar atau kata-kata yang tersedia. Proses pembelajaran ini didesain untuk merangsang kreativitas mereka dalam mengasosiasikan kosa kata dengan situasi atau objek di sekitar mereka. Setelah itu, dilanjutkan dengan permainan tebak kata yang menguji pemahaman mereka secara aktif. Anak-anak akan dibagi menjadi

kelompok kecil untuk memperkuat kolaborasi dan interaksi sosial mereka dalam menyelesaikan teka-teki kata yang diberikan. Selama kegiatan, terdapat juga sesi diskusi singkat untuk memastikan pemahaman yang diperoleh anak-anak serta memberikan umpan balik positif guna meningkatkan motivasi belajar mereka. Evaluasi informal dilakukan dengan mengamati partisipasi dan respons anak-anak, sementara evaluasi lebih formal dapat mengukur kemampuan mereka dalam menerapkan kosa kata yang dipelajari dalam situasi sehari-hari.

Penutup kegiatan dilakukan dengan sesi refleksi bersama untuk mengevaluasi pengalaman belajar anak-anak dan memberikan apresiasi atas partisipasi mereka. Hasil kegiatan kemudian didokumentasikan dan diseminasi kepada orang tua atau wali murid serta masyarakat luas, sehingga manfaat dari kegiatan ini dapat dirasakan lebih luas dan berkelanjutan dalam pengembangan kreativitas anak-anak usia 6-13 tahun melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif menggunakan smart card.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2024 di Rumah Sinergi Indonesia, Jl. Vila Dago Tol No. 22 Blok A1, Serua, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan. Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan secara offline dengan jumlah peserta sebanyak 20 anak. Kegiatan ini dilakukan oleh mahasiswa

Program Studi Akuntansi dan didampingi oleh dosen pembimbing Ibu Juitania S.Pd,M.Pd.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat (PKM) ini diketuai oleh Muhamad Habibi, yang beranggotakan Zahra Juliana Maulina dan Siti Nurranti. PKM ini sesuai tema yang sudah kami rundingkan yakni “Stimulasi Kreativitas Pada Anak Usia 6

Sampai 13 Tahun Melalui Pembelajaran Smart Card”

Kedatangan Tim PKM dari Prodi Akuntansi Universitas Pamulang di sambut baik oleh kak Hanifah Raiha selaku pengurus Rumah Sinergi Indonesia. Dalam pelaksanaannya, Tim PKM ini bertujuan untuk membantu anak-anak dalam meningkatkan motivasi untuk menanamkan literasi Bahasa Inggris.

Acara ini berlangsung selama tiga jam yang diawali dengan pembukaan oleh Zahra Juliana sebagai MC. Setelah itu MC memperkenalkan masing-masing anggota PKM dan anak-anak yang menjadi peserta, agar anak-anak saling mengenal satu sama lain. Dilanjut dengan sambutan dari ketua pelaksana yaitu Muhamad Habibi sebagai rasa terimakasih terhadap semua pihak yang telah ikut terlibat dalam kegiatan ini. Lalu mulai dengan pemaparan materi mengenai Bahasa Inggris sayuran, buah-buahan, nama-nama hari dan bulan, serta jenis-jenis olahraga dalam Bahasa Inggris menggunakan media smart card. Setiap anggota PKM masing-masing memaparkan materi kepada anak-anak serta memberikan contoh pelafalan atau cara baca yang baik seperti apa dalam pengucapan Bahasa Inggris, lalu anak-anak mengikuti dan menunjukkannya. Misal tim PKM mengucapkan ear maka mereka menunjuk telinga. Sesudahnya, pada sesi tanya jawab terlihat antusias yang luar biasa dari para anak-anak dilihat dari banyaknya pertanyaan yang diberikan kepada narasumber. Kami tim PKM menyiapkan juga games yang bisa mengasah kemampuan anak-anak dalam

mengimplementasikan Bahasa Inggris. Yaitu dengan games tebak kata menggunakan Bahasa Inggris, lalu disusun menggunakan kertas yang sudah ada hurufnya. Kelompok yang benar Menyusun kata maka akan diberi poin. Dalam kegiatan tersebut banyak anak yang senang karena bisa benar menebak dan Menyusun kata dalam Bahasa Inggris dengan baik.

Kegiatan ini ditutup dengan pemberian hadiah kepada masing-masing perwakilan kelompok yang menjadi pemenang games dan pembagian snack ke semua anak. Rumah Sinergi Indonesia. Serta kami melakukan dokumentasi bersama.



(Gambar 1. Pemaparan Materi oleh Tim PKM)



(Gambar 2. Dokumentasi Tim PKM dan anak-anak Rumah Sinergi Indonesia)



(Gambar 3. Sesi Games)



(Gambar 4. Anak-anak mempraktekan materi yang disampaikan)

## KESIMPULAN

Penggunaan smart card sebagai media pembelajaran efektif untuk meningkatkan kreativitas anak-anak telah terbukti memberikan manfaat yang signifikan. Melalui pembelajaran dengan flashcard, anak-anak tidak hanya memperoleh kosakata baru dalam Bahasa Inggris atau Bahasa Indonesia, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih percaya diri.

Pendekatan ini tidak hanya merangsang keterampilan bahasa mereka, tetapi juga memperluas kemampuan kognitif dan pemecahan masalah mereka melalui aktivitas interaktif dan permainan yang menyenangkan. Dengan demikian, metode ini tidak hanya relevan dalam meningkatkan kompetensi bahasa anak-anak, tetapi juga berpotensi untuk mengubah paradigma belajar mereka menjadi lebih dinamis dan responsif terhadap teknologi.

Untuk masa depan, disarankan agar penggunaan smart card dalam pembelajaran terus dikembangkan dan diperluas dalam berbagai lingkungan pendidikan formal dan non-formal. Dukungan dari guru dan orang tua sangat penting dalam mendukung keberhasilan implementasi metode ini, serta perlunya pelatihan yang berkelanjutan bagi mereka untuk memaksimalkan manfaat dari teknologi ini dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan anak-anak.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih atas terlaksananya kegiatan pengabdian ini disampaikan kepada Kepala Program Studi Akuntansi yang telah memberikan persetujuan dan motivasi dalam terlaksananya kegiatan ini. Kepada Ibu Juitania S.Pd,M.Pd Selaku dosen pembimbing dalam program PKM mahasiswa di Rumah Sinergi Indonesia. Kepada Hanifah Raiha selaku Pengurus Rumah Sinergi Indonesia yang telah bersedia menyediakan tempat untuk melaksanakan PKM. Kepada rekan – rekan mahasiswa Universitas Pamulang yang telah membantu dalam terlaksananya kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Santrock, J.W. (2014). Psikologi Pendidikan (Edisi 5). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fitriani, R., & Salamah, U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Cerdas untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 150-160.
- Riani, A., & Prasetya, A. (2021). Smart Card as an Effective Learning Media for Improving Students' English Vocabulary at Elementary School. *International Journal of Language Education*, 5(2), 211-218
- Putri, R., & Sumarsono, T. (2020). Effectiveness of Smart Card Media in Learning English Vocabulary for Elementary School Students. *Journal of Language Teaching and Research*, 11(4), 487-493.
- Amalia, R., & Hidayati, R. (2019). The Use of Smart Card Media to Improve Students' English Vocabulary Mastery in Elementary School. *Journal of Primary Education*, 8(2), 142-149.
- Susilana dan Riyana (2009 : 94). Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian.
- Empit Hotimah (2010). Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris
- Soenjono Dardjowidjojo (2008 : 258). Psikolinguistik : Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia