

## Penggunaan *Flash Card* untuk Meningkatkan Kemampuan *Vocabulary* Bahasa Inggris Siswa SDN Cirendeudeu 02

<sup>1</sup> Ismi Adinda, <sup>2</sup> Erni Susianti Nainggolan, <sup>3</sup> Muhammad Nurhadi

<sup>1,2,3</sup> Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Pamulang

E-mail: <sup>1</sup> dosen00602@unpam.ac.id, <sup>2</sup> dosen01683@unpam.ac.id, <sup>3</sup> m.nurhadi050902@gmail.com

### ABSTRACT

The objective of this community service program (PkM) is to enhance the mastery of English vocabulary, particularly verbs and expressions, using flash card media. This PkM activity was conducted at SDN CIRENDEU 02 over three days, from April 24 to 26, 2024. The purpose of this community service activity is to teach and introduce English vocabulary, specifically verbs, to elementary school students at SDN 02. In this era of globalization, English is used in various aspects, media, places, or locations, making it essential for students to understand so they are not left behind. Vocabulary skills are crucial as they influence communication competence, often incorporating English terms. However, our observations revealed that students at SDN Cirendeudeu 02 lack sufficient knowledge of vocabulary and are not taught enough words. Furthermore, there is no English teacher at SDN Cirendeudeu 02, and English vocabulary teaching in terms of pronunciation, memorization, and writing is lacking. Therefore, teaching English vocabulary about verbs must be done using interesting, enjoyable, and appropriate methods to facilitate understanding and ease of learning. Effective teaching methods need to be employed to ensure that students do not get bored while learning English. One such method is the use of instructional media. Instructional media are tools that convey educational information to learners, stimulating their thoughts, feelings, attention, and motivation, thereby fostering the learning process. One such instructional medium is flash cards. Flash cards are visual-based learning media in the form of images, text, signs, or symbols on cards, the size of which can be adjusted to the class size. This community service activity aims to introduce flash cards and demonstrate their use in enhancing English vocabulary. The core activities include exploration, elaboration, and confirmation. The expected outcomes are that students understand flash cards, can apply flash card games in the classroom, and improve their learning outcomes. Observations during the activity indicated that learning English vocabulary using flash cards had a positive impact, with students showing enthusiasm when presented with the flash cards and improving their understanding of English vocabulary. Thus, the community service at SDN 02 Cirendeudeu was successfully conducted. The techniques used in this PkM were interviews, observations, and quizzes, employing constructive and collaborative learning methods.

**Keywords:** Flash Cards, English Vocabulary, Instructional Media, Constructive, Collaborative.

### ABSTRAK

Tujuan PkM ini adalah untuk meningkatkan penguasaan Vocabulary bahasa Inggris tentang Verb/ Expression menggunakan media flash card. Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SDN Cirendeudeu 02 selama tiga hari, yaitu pada tanggal 24 hingga 26 April 2024. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mengajarkan dan memperkenalkan kosakata atau vocabulary tentang verb bahasa Inggris. Materi tersebut sangatlah penting untuk diajarkan di sekolah dasar negeri 02 karena di era globalisasi, di segala aspek, berbagai media, tempat atau lokasi telah menggunakan bahasa Inggris yang penting untuk dimengerti oleh siswa- siswi SD agar tidak ketinggalan zaman. Karena keterampilan kosakata merupakan salah satu ciri kebahasaan yang mempengaruhi kompetensi komunikasi yang banyak menggunakan istilah- istilah dalam bahasa Inggris. Namun dalam observasi, kami menemukan bahwa mereka tidak mengetahui dan tidak diajarkan kata- kata yang cukup, dan juga tidak adanya guru bahasa Inggris di SDN 02 Cirendeudeu dan juga pembelajaran vocabulary bahasa Inggris baik dalam pengucapan, penghafalan dan penulisan. Maka dari itu pengajaran vocabulary bahasa Inggris tentang kata kerja harus diajarkan dengan metode yang menarik, menyenangkan dan tepat agar dapat dipahami dan memudahkan siswa dalam pembelajaran vocabulary. Pengajaran bahasa Inggris tentang vocabulary perlu menggunakan metode- metode yang tepat untuk diterapkan di sekolah. Agar siswa tidak merasa bosan ketika mempelajari bahasa Inggris, maka guru dituntut untuk melakukan pembelajaran yang kreatif. Salah satunya menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Salah satu media pembelajaran ialah menggunakan media Flash Card. Flash Card ialah salah satu media pembelajaran berbasis visual yang berbentuk gambar, teks, tanda atau simbol dalam kartu yang ukurannya bisa disesuaikan dengan besar kecilnya kelas. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan Flash Card dan cara penggunaannya untuk

meningkatkan kosa kata bahasa Inggris. Kegiatan inti yaitu eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Target luaran yang dicapai ialah siswa memahami tentang flash cards, mampu menerapkan permainan flash card di dalam ruang kelas dan dapat membuat hasil belajar siswa meningkat. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan, pembelajaran kosa kata bahasa Inggris menggunakan media flash card memberikan dampak yang positif yaitu siswa merasa antusias ketika melihat flash card yang diberikan dan mengalami peningkatan pemahaman kosa kata bahasa Inggris. Dengan demikian pengabdian masyarakat di SDN 02 Cirendeu berjalan dengan baik. Teknik yang digunakan pada PKM ini adalah wawancara, observasi dan quiz dan dengan metode pembelajaran konstruktif dan kolaboratif.

**Kata Kunci:** Flash Card, Kosa Kata Bahasa Inggris, Media Pembelajaran, Konstruktif, Kolaboratif.

## PENDAHULUAN

Di era modern ini, beberapa sekolah di negara kita bergerak untuk dirancang berbasis sekolah internasional di mana bahasa Inggris digunakan sebagai pelajaran wajib untuk dikuasai oleh semua guru dan siswa. Bahasa sebagai alat komunikasi memegang peranan penting dalam aktivitas kita sehari-hari. Tanpa komunikasi, kita akan tertinggal. Bahasa Inggris digunakan sebagai instrumen pembelajaran dalam proses belajar mengajar setiap mata pelajaran. Komunikasi dalam bahasa asing bertujuan untuk mendapatkan lebih banyak informasi tentang pengetahuan dan budaya. Bahasa Inggris sangat penting untuk diajarkan bagi yang lebih muda, dalam hal ini; pelajar mulai dari pemula hingga sekolah menengah atas. Dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam penguasaan bahasa Inggris, tidak lepas dari kemampuan berbicara. Karena itu penting untuk komunikasi siswa dalam bahasa Inggris. Dengan berbicara dengan baik kita dapat memahami komunikasi dalam bahasa Inggris dengan mudah. Dalam bahasa Inggris, ada empat keterampilan yang harus dikuasai, yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keterampilan bahasa tersebut, sayangnya berbicara dalam banyak hal diperlakukan sebagai keterampilan yang diremehkan. Mungkin karena kita hampir semua bisa berbicara, jadi kita menganggap remeh keterampilan itu.

Fenomena bahwa sebagian besar guru bahasa menekankan pengajarannya pada penguasaan grammar adalah bukti yang paling jelas. Mereka lupa bahwa sejak dini, penguasaan kosakata (*vocabulary*) menjadi perhatian yang krusial sebagai pondasi untuk penguasaan keterampilan bahasa Inggris secara maksimal. Tidak hanya harus tepat secara ejaan, kosakata juga harus dapat diucapkan dengan benar oleh siswa sehingga penyampaian siswa baik secara lisan maupun tulisan dalam bahasa Inggris menjadi mudah dipahami. *Vocabulary* adalah pembendaharaan kosakata, yaitu penguasaan kosakata. Bahasa Inggris yang dikuasai dan digunakan siswa baik dalam percakapan maupun dalam penulisan tanpa melihat kamus sedangkan *grammar* adalah struktur bahasa atau *rule* untuk mempelajari bagaimana kata-kata disusun dengan benar sesuai kaidah bahasa Inggris itu sendiri.

Seperti yang disinggung sebelumnya bahwa dalam keterampilan menulis, berbicara, membaca dan mendengar dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak semua siswa dapat atau mampu menguasainya. Semua keterampilan sangatlah penting, namun ada salah satu keterampilan yang merupakan suatu praktek yang cukup sulit bagi siswa yaitu berbicara atau *speaking skill*, kegiatan berbicara terdiri dari: berkata, bercerita, dan percakapan. Banyak siswa yang tidak mampu atau tidak memiliki keterampilan dalam melakukan percakapan bahasa Inggris disebabkan beberapa faktor yaitu minimnya kosakata, kurang faham bagaimana *pronunciation*-nya, faktor kurang terbiasa dan kurang percaya diri atau mungkin juga guru kurang membimbing dan memotivasi siswa dalam berlatih. Besar kemungkinan masalah ini berhubungan dengan rendahnya motivasi siswa terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris. Benar atau tidak bahwa belajar berbicara dalam bahasa asing (bahasa Inggris) dirasa sulit karena bukan bahasa sendiri (Lisna, 2006), pada dasarnya semua siswa dapat melakukannya dengan baik jika mereka berusaha berbicara banyak.

Siswa dalam kelas bahasa Inggris terkadang mengalami kesulitan mendengarkan dan berbicara karena mereka takut membuat kesalahan. Kemampuan percakapan bahasa Inggris

dianggap sebagai salah satu keahlian yang sulit dilakukan bagi siswa. Banyak siswa menghadapi beberapa kesulitan ketika mereka hendak berkomunikasi dengan bahasa Inggris (Lakawa, 2011).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM), kami menemukan bahwa siswa-siswi SDN Cirendeudeu 02 mendapatkan masalah didalam kemampuan pembelajaran bahasa Inggris. Dalam kenyataannya SDN Cirendeudeu 02 tidak adanya guru bahas Inggris, siswa banyak yang belum mengetahui/ paham vocabulary atau kosakata- kosakata bahasa Inggris walaupun dalam bentuk yang sederhana. Bahkan, timbul kecenderungan bagi siswa tidak menyukai pelajaran bahasa Inggris karena mereka menganggap bahwa pelajaran bahasa Inggris merupakan sesuatu yang membosankan, sulit, dan menakutkan. Pada dasarnya, ada banyak cara yang dapat digunakan untuk mengajarkan Bahasa Inggris, salah satunya adalah dengan meningkatkan pemahaman mengenai konsep perbendaharaan kosakata bahasa Inggris.

Pembelajaran bahasa Inggris adalah salah satu hal yang penting di era digital ini. Banyak platform, aplikasi dan sebagainya yang menggunakan bahasa Inggris. Maka dari itu, pembelajaran bahasa Inggris diterapkan sejak dini, termasuk di SD pada siswa kelas 1 dan 2 . Pembelajaran dasar bahasa Inggris yang diperkenalkan kepada anak-anak ialah kosa kata. Kosa kata bahasa Inggris bisa dimulai dari nama benda-benda yang ada disekitar, misalnya table, chair, bag, book, pencil, kata kerja ataupun ekspresi. Agar anak tertarik mempelajari kosa kata bahasa Inggris, guru diharapkan memberikan media pembelajaran yang menarik. Salah satunya ialah menggunakan media flash card. Flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar (Arsyad, 2022).

Kasihani & Suyanto (2007) menambahkan Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran kertas HVS. Gambar-gambarnya dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran flash card. Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosa kata (Hotimah, 2010; Inggrida, 2015; Safitri, 2018). Menurut Susilana dan Riyana (2011), flash card memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (a) mudah dibawa-bawa; (b) praktis; (c) gampang diingat; dan (d) menyenangkan. Berdasarkan hal ini, tim ingin membuat media pembelajaran flash card untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam kosa kata bahasa Inggris. Permasalahan Mitra Sasaran program ini ditujukan kepada siswa-siswa SDN Cirendeudeu 02 Tangerang Selatan. Guru mengalami kesulitan ketika mengajarkan kosa kata bahasa Inggris, sehingga siswa merasa kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran.

Untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, membuat kami melakukan pembelajaran kosa kata bahasa Inggris menggunakan media flash card. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa mengenal kosa kata bahasa Inggris. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan siswa mengenal kosa kata bahasa Inggris menggunakan media flash card. Selain itu, juga memberikan ide kepada guru agar memberikan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan atau kesulitan ketika belajar kosa kata bahasa Inggris. melalui kegiatan ini diharapkan siswa mengalami peningkatan dalam mempelajari kosa kata bahasa Inggris.

Pengabdian kepada masyarakat ini merupakan program Universitas Pamulang dan dilaksanakan oleh Dosen UNPAM bersama mahasiswa/i Sastra Inggris untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa siswi SDN Cirendeudeu 02 Tangerang Selatan. Kegiatan dilakukan pada tanggal 24 April 2024- 26 April 2024. Peserta sosialisasi adalah sebanyak 100 orang siswa SDN Cirendeudeu 02 Tangerang Selatan. Tahap sosialisasi dan audiensi akan diadakan diruang kelas sebagaimana layaknya sistem pembelajaran yang dilakukan disekolah. Kemudian dilakukan tahapan

pelatihan penerapan media flash card yaitu menerapkan media flash card dalam pembelajaran yang dilakukan dalam beberapa siklus sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Kemudian tahap evaluasi akhir, observasi dan evaluasi hasil yang dicapai serta kendala yang ditemukan selama kegiatan berlangsung. Kemudian merefleksikan hasil dan kendala yang ditemukan selama kegiatan untuk dilakukan tindakan selanjutnya guna mendapat tujuan yang telah direncanakan. Adapun rencana kegiatan dalam sosialisasi permainan flash card dalam peningkatan kemampuan Berbahasa Inggris anak terdiri dari beberapa tahapan, yaitu; Kami menggunakan dua metode untuk media pembelajaran vocabulary yaitu :

1. Flashcard : kami menggunakan media flashcard yang kami ambil dari internet lalu kami print dan di tempelkan ke kardus.
2. Bernyanyi : kami juga menggunakan metode bernyanyi yang telah kami sesuaikan liriknya dengan flashcard yang telah kami buat dan menggunakan nada yang familiar ditelinga anak-anak sehingga mudah di aplikasikan.
3. Worksheet : adalah penggunaan media belajar untuk menguji pemahaman siswa.

## **METODE**

Pengabdian kepada masyarakat ini merupakan program Universitas Pamulang dan dilaksanakan oleh Universitas Pamulang bersama mahasiswa Sastra Inggris UNPAM dalam rangka Pengabdian Kepada Masyarakat. Kegiatan dilakukan pada tanggal 24 April 2024 – 26 April 2024. Peserta sosialisasi adalah 100 orang siswa SDN Cirendeuh 02 Tangerang Selatan. Tahap sosialisasi dan audiensi akan diadakan diruang kelas sebagaimana layaknya sistem pembelajaran yang dilakukan disekolah. Kemudian dilakukan tahapan pelatihan penerapan media *flash card* yaitu menerapkan media *flash card* dalam pembelajaran yang dilakukan dalam beberapa siklus sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Kemudian tahap evaluasi akhir, observasi dan evaluasi hasil yang dicapai serta kendala yang ditemukan selama kegiatan berlangsung. Kemudian merefleksikan hasil dan kendala yang ditemukan selama kegiatan untuk dilakukan tindakan selanjutnya guna mendapat tujuan yang telah direncanakan. Adapun rencana kegiatan dalam sosialisasi permainan *flashcard* dalam peningkatan kemampuan Berbahasa Inggris anak terdiri dari tahapan-tahapan, yaitu:

1. Memperkenalkan permainan Flash card kepada siswa kelas 1 dan 2 SD.
2. Memberikan penjelasan tentang bagaimana cara menggunakan flash card.
3. Memberikan penjelasan tentang perbendaharaan kata- kata yang didalam flashcard.
4. Memberikan contoh bagaimana pelafalan dalam Bahasa Inggris.
5. Menerapkan permainan flashcard dalam proses pembelajaran dikelas untuk mengetahui pemahaman siswa kelas 1 dan 2 SD tentang pembelajaran flashcard dan menentukan siapa pemenangnya.
6. Dan keberlanjutan program ini dengan melakukan evaluasi guru dalam menerapkan pembelajaran flashcard dikelas agar pembelajaran tersebut menjadi lebih baik.

Adapun kami memilih dua metode itu karena menurut kami beberapa teori yaitu

- a. **Pembelajaran konstruktivisme:** Ulfadhilah (2021) berpendapat bahwa konstruktivisme merupakan teori pembelajaran yang mengajak anak untuk berbaur dengan sekitar, mengasah kemampuan, membangun rasa percaya diri agar timbl rasa berani anak.
- b. **Pembelajaran kolaboratif:** Apriono (2013) berpendapat bahwa kolaboratif adalah kegiatan yang menekankan adanya kerjasama saling kesepahaman, menghargai, tanggung jawab, dan penuh tegang rasa.
- c. **Keterlibatan aktif siswa dengan media permainan:** Zuhail (2019) berpendapat bahwa salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran aktif adalah melalui penggunaan alat

permainan edukatif. Dalam pembelajaran dapat juga menjadikan masalah sebagai bahan kajian siswa, siswa di tuntut untuk memecahkannya.

- d. **Belajar sambil bermain:** Menurut Noorlaila (2010, p.37) bermain adalah dunia anak, karena bermain merupakan aktifitas yang sangat menyenangkan bagi mereka. Dengan bermain, anak dapat belajar mencapai perkembangan. Baik perkembangan fisik, emosi, intelektualitas maupun jiwa sosialnya.
- e. **Belajar sambil bernyanyi:** Menurut Kamtini (2005, p.113) bernyanyi merupakan sarana pengungkapan pikiran dan perasaan, sebab kegiatan bernyanyi penting bagi pendidikan anak-anak selain itu bernyanyi adalah kegiatan yang memberika kepuasan kepada anak-anak.
- f. **Lagu:** Untuk lagu kami menggunakan lirik yang telah di sesuaikan dengan materi *vocabulary* yaitu:

Happy itu senang, sad itu sedih Angry itu marah, tired itu lelah Long itu panjang, short itu pendek Ugly itu jelek, beautiful itu Cantik

Hungry adalah lapar, thirsty adalah haus.. semua itu adjective kata sifat

.....

Sit itu duduk, write itu tulis Sleep itu tidur, Run itu lari

Watch itu nonton, drink itu minum Read itu baca, melempar itu throw

Menarik adalah pull, Drive itu berkendara. Semua itu verb kata kerja...

Adapun nada yang kami gunakan untuk lirik tersebut yaitu menggunakan nada dari lagu “Anak Kambing Saya”.

### Rundown Acara

No	Kegiatan	Pukul	Keterangan
1	Mahasiswa tiba dan kumpul di lokasi	07.00-07.15	Mahasiswa kumpul di lokasi sesuai jadwal yang telah ditentukan.
2	Upacara Penyambutan dari pihak sekolah	07.15-07.30	Seluruh mahasiswa dan dosen pembimbing dikumpulkan dan di perkenalkan kepada siswa-siswa di lapangan.
3	Prepare acara	07.30-07.45	Mahasiswa mempersiapkan dan mengecek bahan-bahan yang akan di gunakan sebelum acara di mulai.
4	Ice breaking	07.45-08.00	Mahasiswa memberikan ice breaking sebelum pembelajaran di mulai untuk membuat kondisi di kelas menjadi kondusif dan lebih cair.
5	Penyampaian materi	08.00-08.30	Mahasiswa menyampaikan materi dengan menjelaskan satu persatu flascard yang kami bawa dan meminta siswa untuk mengingat setiap kosa kata yang telah kami sampaikan.
6	Tebak-tebakan	08.30-09.00	Mahasiswa memberi tebak- tebakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam memahami materi yang telah di sampaikan.
7	Bernyanyi		Siswa bernyanyi menggunakan lirik yang telah kami sediakan
8	Mengerjakan <i>worksheet</i>	09.00-09.20	Siswa mengerjakan tugas worksheet yaitu menentukan dan menjodohkan kosakata
9	Pembagian hadiah	09.20-09.35	Hadiah di berikan kepada siswa yang mampu menjawab saat sesi tebak-tebakan & yang mendapat nilai yang bagus saat mengerjakan <i>worksheet</i>
10	Penutupan	09.35-09.40	Sesi pembelajaran di akhiri dengan doa bersama

### Situasi dan Kondisi

- Situasi awal : Situasi awal berjalan dengan baik dan lancar serta siswa sangat excited untuk mengikuti kegiatan belajar terutama saat bagian ice breaking. Sempat tidak kondusif dikarenakan ruang kelasnya digabung dengan kelas lain, namun kelas kembali kondusif setelah kelasnya kembali dipisah.
- Situasi pertengahan : Pada situasi ini sebagian siswa mulai menurun rasa semangatnya yang disebabkan karena bingung atau kesulitan terhadap materi bahasa inggris yang sebelumnya tidak di ajarkan di sekolah.

- Situasi akhir : pada situasi ini siswa kembali bersemangat terutama saat mengetahui akan mendapatkan hadiah bagi yang memiliki nilai tinggi saat mengerjakan worksheet.

Seluruh siswa di minta untuk mengerjakan worksheet yang telah mahasiswa siapakan. Adapun di dalam worksheet itu berisi tugas A dengan 8 soal gambar kata kerja yang harus di isi dengan bahasa inggris, dan tugas B dengan 5 soal menjodohkan gambar dan kosa kata bahasa inggris. Selanjutnya siswa di minta untuk mengerjakan tugas tersebut secara individu dan di kerjakan dengan durasi 30 menit. Hasil dari test tersebut adalah hampir seluruh siswa mampu menjawab soal tugas B dengan benar semuanya. Dan untuk tugas A kebanyakan siswa mampu menjawab 3-4 dari 8 soal , 5 siswa mampu menjawab dengan diatas 4 soal dan 1 orang yang mampu menjawab dengan nilai seratus. Adapun kebanyakan siswa tidak dapat mengisi tugas A di karenakan mereka lupa atau tidak mengtahui tulisannya dalam bahasa inggris. Adapun kebanyakan siswa tidak dapat mengisi tugas A di karenakan mereka lupa atau tidak mengtahui tulisannya dalam bahasa inggris.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Adapun hasil yang di dapat setelah melakukan PKM yaitu meningkatnya pemahaman kosa kata pada siswa, meningkatnya motivasi belajar, meningkatnya keterampilan mengajar pada mahasiswa dan mahasiswa dapat mengetahui apa saja tantangan bagi guru dalam mengajar berdasarkan pengalaman yang di dapatkan selama PKM. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di SD Cireunde 02, dimana mahasiswa mengajar kosakata menggunakan media flashcard, bernyanyi, dan worksheet adalah bahwa metode-metode yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosa kata bahasa Inggris. Metode-metode tersebut memberikan variasi dalam pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk terslibat secara aktif dan memperkuat pemahaman mereka terhadap kosakata. Selain itu, kegiatan ini juga dapat memperkuat hubungan antara perguruan tinggi dan masyarakat setempat, menciptakan manfaat timbal balik bagi kedua belah pihak.



## **KESIMPULAN**

1. Penggunaan *flashcard* terbukti dapat meningkatkan penguasaan pada siswa SDN Cirendeu 02.
2. Penggunaan metode Pembelajaran konstruktivisme terbukti dapat mengajak anak untuk berbaur dengan sekitar, mengasah kemampuan, membangun rasa percaya diri agar timbl rasa berani anak.
3. Pembelajaran kolaboratif terbukti dapat membangun kerjasama saling kesepahaman, menghargai, tanggung jawab, dan penuh tegang rasa pada siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Apriono, D. (2013). Pembelajaran Kolaboratif: Suatu Landasan untuk membangun kebersamaan dan keterampilan. Diklus, 17(1).
- Arsyad, A. (2015). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hammer, V A. 2001. The Influence Of Interaction On Active Learning, Learning Outcomes And Community Bonding in an Online Technology Course. Disertation: University Of Cincinnati.
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI AR-Rochman Semarang Garut. Jurnal Pendidikan Universitas Garut, 4 (1): 10–19.
- Isah Cahyani. 2013. Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia.
- Kagan, S & Kagan, L. 2000. Cooperative Learning Course Workbook. San Clemente: Kagan Publishing.
- Kagan, S & Kagan, M. 2009. Kagan Cooperative Learning. San Clemente: Kagan Publishing.
- Kamtinia, dkk. (2005): Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.
- Kasihani K.E. & Suyanto. (2015). English for Young Learners: Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kristiana, V., Ngadiso., Sujoko. 2012. The Effectiveness Of Fan-N-Pick Method In Teaching Reading Comprehension Viewed From Student's Self-Confidense. Journal English Teaching. 1 (1): 121-131.
- Latif, dkk. 2013. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Lie, A. 2002. Cooperative Learning. Jakarta: PT Grasindo.
- Muhamad Zuhail, A.W.(2019). Membangun Pembelajaran Berbasis Masalah Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. Sistim Informasi Manajemen, 2(1), 136- 160.
- Noorlaila, Iva. (2010). Panduan Lengkap Mengajar PAUD. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Nurwidawati, Aprilia. <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/67078>, 14 April 2020.
- Safitri, R. W. (2018). Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran, 8(1).
- Suartini, dkk. 2016. Penerapan Metode Bermain Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia di Tk Negeri Desa Tigawasa. (Volume 4. No. 2 - Tahun 2016).
- Susilana, R. & Riyana, C. (2011). Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susilana, R. dan Riyana,C. (2009). Media pembelajaran. Bandung : CV Wacana.
- Ulfadhilah, K. (2021). Model Pembelajaran Konstriktivisme dan Implementasinya dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. Islamic Edukids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 1-13.