

PENGENALAN BASSIC ENGLISH VOCABULARIES WITH PICTURES MEDIA KEPADA SISWA KELAS V SDN 137/III KOTO SALAK

Hermi Zaswita

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh
zaswitahermi@gmail.com

Abstract

Based on observations of students in class V SD No. 137/III Koto Salak, teaching English is not a must, only as a local content and not all elementary schools make English as mulok. Some include Iqra' subjects, regional culture and skills as local content (mulok). So that there are educational institutions in elementary schools that provide English lessons but not a few do not. Even if given, the activities carried out are singing in English, not in the form of two-way conversations. For that, we need a forum that can provide alternative problem solving, namely the existence of free English learning activities, but not ignoring the quality of the results and the beauty of the process. In planning this media, the lecturer provides the media, then the media is used in teaching English vocabulary. The results of this service indicate that the use of Pictures Media is very helpful in the process of introducing vocabulary and the occurrence of real communication processes between teachers and students. Learning activities that seem to play make students not burdened with the material being taught, even students' motivation increases because of the reward hunting activity on the toys island.

Keywords: *Vocabularies, Pictures Media, Elementary School, Learning*

1. PENDAHULUAN

Keragaman bahasa yang ada di masyarakat adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari. Negara Indonesia yang terdiri dari ribuan pulau memiliki ratusan ragam bahasa yang berbeda antara satu daerah dengan daerah lain. Hal yang sama juga terjadi pada bahasa asing, dalam hal ini adalah Bahasa Inggris. Perkembangan ilmu pengetahuan, terbukanya akses informasi tanpa batas, berlakunya pasar bebas berdampak pada perlunya menyiapkan generasi muda bangsa untuk siap menghadapi jamannya. Maka membekali generasi muda bangsa dengan kemampuan Bahasa Inggris adalah sesuatu yang harus dilakukan.

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menetapkan Bahasa Inggris sebagai salah satu bidang studi pada tingkat SMP dan SMA. Terkait dengan tingkat pendidikan dasar (SD), pengajaran Bahasa Inggris bukanlah suatu keharusan, hanya sebagai muatan lokal. Dan tidak semua sekolah dasar

menjadikan Bahasa Inggris sebagai mulok. Ada yg memasukkan mata pelajaran Iqra', kebudayaan daerah dan keterampilan sebagai muatan lokal (mulok). Sehingga institusi pendidikan pada sekolah dasar ada yang memberikan pelajaran Bahasa Inggris namun tidak sedikit pula yang tidak memberikan. Jika pun diberikan, kegiatan yang dilakukan adalah bernyanyi dalam Bahasa Inggris, bukan dalam bentuk percakapan dua arah. Disisi lain, muncul berbagai lembaga kursus Bahasa Inggris yang memasang tarif begitu fantastis. Kesenjangan ekonomi dalam masyarakat menjadikan Bahasa Inggris tidak dapat dinikmati oleh semua anak sekolah dasar, terutama masyarakat ekonomi bawah. Diperlukan suatu wadah yang dapat memberikan alternatif pemecahan masalah, yaitu adanya kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris secara gratis, namun tidak mengabaikan faktor kualitas hasil dan indahnya proses.

Dasar dari komunikasi adalah penguasaan kosakata. Semakin banyak kosakata yang dimiliki seorang individu, maka semakin mudah individu tersebut dalam melakukan proses komunikasi. Tentang pentingnya vocabulary, Thornbury (2000: 13) menyatakan “*Tanpa grammar sangat sedikit yang bisa tersampaikan, tanpa kosakata tidak ada yang bisa tersampaikan*” Terlihat jelas jika kita tidak memahami tata bahasa maka hanya sedikit yang bisa kita ungkapkan, namun jika kita tidak menguasai kosakata maka kita tidak akan mampu mengungkapkan apapun. Hal tersebut memang benar adanya, bahwa kita tidak akan bisa berkomunikasi secara maksimal jika kita tidak memiliki cukup kosakata.

Hal senada juga diungkapkan oleh Stahl dan Nagy (2005:5). Keduanya menjelaskan pentingnya kosakata dengan membandingkan antara mereka yang paham kosakata dan mereka yang tidak paham kosakata. Disebutkan bahwa orang yang lebih menguasai kosakata pasti lebih bisa berbicara dan berpikir tentang sekitarnya, lebih mampu menggambarkan situasi yang ada di sekelilingnya.

Ditinjau dari definisinya, Soedjito (2009: 24) membagi kosakata ke dalam beberapa arti:

- a. semua kata yang terdapat dalam satu bahasa.
- b. kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis.
- c. kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan.
- d. daftar kata yang disusun seperti kamus serta penjelasan secara singkat dan praktis.

Sedangkan kosakata yang diungkapkan oleh Richards, Platt dan Webber (1985) merupakan seperangkat leksem yang meliputi kata tunggal, kata majemuk, dan idiom. Sementara itu Valette (1977) mengemukakan bahwa kosakata adalah kata atau kelompok kata yang memiliki makna tertentu. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan kata-kata yang memiliki suatu arti yang dimiliki oleh manusia untuk digunakan dalam berbahasa dan berkomunikasi.

Kelancaran proses pembelajaran tidak terlepas dari ketersediaan media pembelajaran

yang efektif. Media pembelajaran yang tepat dan efektif sangat menunjang ketercapaian proses pembelajaran yang maksimal. Secara bahasa, “medium” berarti “perantara” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Dalam proses belajar-mengajar, media berarti sarana yang berfungsi menyalurkan pengetahuan dari guru kepada siswa. Schramm (1977) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat juga bisa membuat pembelajaran menjadi efektif, menyenangkan dan dapat dinikmati oleh siswa (Zaswita dan Meladina, 2021: 233).

Sementara itu, Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, video, kartu, dan lain sebagainya. Tujuan dari media pembelajaran untuk mempermudah proses belajar-mengajar untuk meningkatkan efisiensi belajar-mengajar, menjaga relevansi dengan tujuan belajar, untuk membantu konsentrasi siswa dan lain-lain. Secara lebih khusus ada beberapa manfaat media menurut Kemp dan Dayton (1985), yaitu: a) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan; b) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; c) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; d) efisiensi dalam waktu dan tenaga; e) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; f) memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja; g) menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar; h) merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Media pembelajaran *Pictures Media* adalah kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata-kata. Gambar-gambar pada flashcard biasanya dikelompokkan berdasarkan topik tertentu, seperti buah, sayur, binatang, warna, anggota tubuh, dan lain-lain. Media pembelajaran flashcard biasa digunakan di pendidikan tingkat usia dini. Manfaat media flashcard antara lain: a) anak dapat membaca pada usia sedini mungkin; b) mengembangkan daya ingat otak kanan; c) melatih kemampuan konsentrasi anak; d) memperbanyak perbendaharaan kata.

Pada *Pictures Media*, terdapat 2 topik yang disediakan yaitu: *bedroom, kitchen, living room, dining room, dan bathroom*. Nilai lebih *Pictures Media* dibanding dengan media yang lain adalah pada mudah dibuat dan cara

memanfaatkan bahan yang ada dikelas. Beberapa kelebihan *Pictures Media* diantaranya: a) waktu yang singkat untuk menguasai kosakata baru; b) meningkatnya motivasi siswa karena adanya petualangan dalam mendapatkan reward; c) dilengkapi dengan cara pengucapan (*phonetic symbol*) sehingga siswa dapat mengucapkan kata-kata dengan benar; dan d) terbangunnya *real communication* antara siswa dan guru.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah:

- a. Menumbuhkan minat siswa belajar Bahasa Inggris.
- b. Meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa melalui percakapan dua arah.
- c. Membantu masyarakat ekonomi bawah mendapatkan akses belajar Bahasa Inggris.

Kegiatan ini memberi manfaat bagi:

- a. Siswa-siswi SDN 137/III Koto Salak
 - 1) siswa mengenal bahasa Inggris sejak dini sehingga dapat dijadikan dasar pengetahuan pada jenjang pendidikan berikutnya.
 - 2) siswa mengetahui bahwa kartu yang sederhana dapat dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan
- b. Tenaga Pendidik (Guru-guru SDN 137/III Koto Salak)
 - 1) tenaga pendidik dalam mengembangkan metode dan media penagajaran.
 - 2) tenaga pendidik dapat menjadikan *Pictures Media* (atau kartu yang dibuat sendiri oleh siswa) sebagai produk yang dipasarkan pada donatur.
- c. Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP Muhammadiyah Sungai penuh untuk melakukan *collaborative teaching* dengan tenaga pendidik SDN 137/III Koto Salak.
- d. Dosen, guru, dan praktisi pendidikan untuk berinteraksi secara langsung dengan masyarakat ekonomi bawah sehingga membuka peluang kerjasama di masa yang akan datang.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Adapun permasalahan yang dihadapi antara lain:

- a. Tidak semua institusi pendidikan sekolah dasar memberikan pelajaran Bahasa Inggris.
- b. Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah melalui lagu.
- c. Pembelajaran melalui lagu tidak menumbuhkan kemampuan komunikasi dua arah.
- d. Minat siswa belajar Bahasa Inggris rendah karena kurangnya komunikasi dua arah dalam proses pembelajaran.
- e. Terbatasnya media dan sarana pembelajaran.
- f. Tingginya biaya kursus Bahasa Inggris di luar sekolah.

Dari beberapa permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan adalah:

- a. Bagaimanakah penerapan penggunaan Pengenalan *Bassic English Vocabularies with Pictures Media* Kepada Siswa Kelas V SDN 137/III Koto Salak?
- b. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan *Pictures Media*?

Untuk menjawab permasalahan tersebut di atas diperlukan sosialisasi pada para tenaga pendidik di siswi SDN 137/III Koto Salak untuk mengetahui metode mengajar Bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar. Sosialisasi dilakukan melalui diskusi antara pelaksana kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan pengelola. Hal yang dijadikan bahan diskusi mengenai prinsip-prinsip pengajaran *English for Young Learner*. Setelah itu, pelaksana program pengabdian pada masyarakat akan mengimplementasikan penggunaan *Pictures Media* kedalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di siswi SDN 137/III Koto Salak.

3. METODELOGI PELAKSANAAN

3.1 Khalayak Sasaran

Sasaran kegiatan PPM ini adalah siswa SDN 137/III Koto Salak kelas 5 dengan jumlah siswa 12 orang. Terdapat 7 siswa laki-laki dan 5 perempuan dengan latar belakang sosial ekonomi bawah. Siswa di sekolah ini tidak diajarkan mata pelajaran Bahasa Inggris. Muatan lokal (mulok) mereka berupa mata pelajaran Iqra'.

3.2 Metode Pelaksanaan Program

Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengajaran intensif praktek dan latihan kepada siswa asuh SDN 137/III Koto Salak Bekasi. Kurikulum ditentukan oleh pelaksana diluar jam pelajaran sekolah (ekstrakurikuler).
2. Bagi tenaga pendidik, terutama guru wali kelas ditempatkan sebagai pendamping dengan pertimbangan kedekatan terhadap siswa.
3. Kegiatan PPM ini menekankan pada penggunaan *Pictures Media* yang sederhana dan atraktif untuk membantu siswa mengenal kosakata dalam Bahasa Inggris.

3.3 Langkah-langkah Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini tidak berbeda jauh dengan tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan sehari-hari di sekolah. Perbedaannya adalah tentang metode dan media pembelajaran. Pengenalan Bahasa Inggris sebelumnya hanya melalui lagu dan tidak ada proses belajar Bahasa Inggris secara khusus. Dalam hal ini, diasumsikan bahwa siswa belum mengenal Bahasa Inggris sama sekali. Berikut adalah langkah-langkah kegiatan:

- a. Guru membuka kegiatan belajar dengan doa.
- b. Pengajar Bahasa Inggris mengambil alih kegiatan belajar. Pengajar menunjukkan mainan yang dapat dibeli dari *toys island* an menjelaskan bagaimana cara mendapatkannya.
- c. Pengajar mengeluarkan kartu dan menunjukkan pada siswa.
- d. Pengajar memberitahukan nama benda yang ada dalam kartu.
 - a. Siswa menirukan kata yang diucapkan sambil memegang dan mengamati kartu.
- b. Pengajar mengulangi pertanyaan *what is it*, siswa yang mampu menjawab dengan tepat diberikan reward berupa koin yang berfungsi sebagai uang yang dapat dikumpulkan dan digunakan untuk membeli mainan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dengan tatap muka dan praktek menggunakan *Pictures Media* ini berjalan dengan baik dan lancar sebagaimana yang diharapkan. Pertemuan tatap muka dilakukan dengan metode *drilling* kemudian dilanjutkan dengan praktek *real communication*. Kegiatan diawali dengan menunjukkan *reward* yang dapat dibeli dari *toys island*. Untuk mampu membeli mainan, siswa harus mengumpulkan koin pelangi yang diperoleh jika mampu menjawab pertanyaan dengan tepat. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan 3 hari (9-11 Desember 2019) pada pukul 16.00-17.00 di SDN 137/III Koto Salak. Pelaksana lapangan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah 1 orang dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh. Adapun pokok bahasan yang disampaikan kepada siswa yaitu:

- a. *bedroom, kitchen, living room, dining room, dan bathroom.*
- b. *Real communication* dengan menjawab pertanyaan "*what is it?*" dan "*is it...?*"

Tahap penerapan penggunaan *Pictures Media* adalah:

- a. Menunjukkan mainan yang dapat dibeli di *toys island* dengan koin pelangi.
- b. Menjelaskan cara mendapatkan koin pelangi.
- c. Membuka box 1 dan menanyakan nama-nama benda yang ada di box 1. Jika siswa belum mengetahui, maka guru memberi tahu.
- d. Mengulang kartu dari box 1, bagi siswa yang dapat menjawab dengan tepat mendapat koin pelangi sesuai yang tertera pada kartu.
- e. Guru menggunakan kalimat tanya "*what is it?*" siswa menjawab dengan "*it is a/an...*".
- f. 6. Guru bertanya dengan kalimat "*Is it ...?*" siswa menjawab dengan "*yes, it is*" atau "*no, it is not*".





Berdasarkan materi yang disampaikan, terdapat 7 siswa yang belum mengenal sama sekali kosakata yang terdapat pada *Pictures Media*. Hal ini terlihat dari sikap pasif siswa saat proses penyampaian materi. Sedangkan 5 siswa lainnya sudah mengenal beberapa kosakata dari box 1 dan box 2. Ketika proses pembelajaran berlanjut pada tingkat kalimat, semua siswa mengalami kesulitan untuk menirukan maupun menjawab. Hal ini dikarenakan siswa belum memiliki pengalaman dan pengetahuan sebelumnya tentang penggunaan kalimat lengkap. Kesulitan ini mulai teratasi pada pertemuan ke 5 (lima) karena siswa sudah mulai terbiasa dengan pola pembelajaran yang dilakukan.

Respon siswa terhadap penggunaan *Pictures Media* adalah 100% menyenangkan. Siswa juga berandai-andai guru di sekolahnya dapat menggunakan *Pictures Media* di sekolah.

4.2 Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian secara garis besar mencakup beberapa aspek yakni: *Pictures Media* memenuhi kriteria kemudahan untuk dipahami oleh siswa sekolah dasar. Gambar yang menarik, topik yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, menjadikan *Pictures Media* teman belajar dan bermain yang menyenangkan. Selain itu, *Pictures Media* menjadikan waktu belajar efektif dan proses penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. Ukuran yang kecil menjadikan *Pictures Media* dapat dibawa kemanapun sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja. Hal yang paling penting adalah terjadinya proses *real communication* antara guru dan siswa, sehingga siswa menjadi lebih produktif.

Pada tahapan ini *Pictures Media* memenuhi kriteria pemilihan media kartu yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Selain itu *Pictures Media* memiliki tampilan warna yang menarik dan ukuran yang tepat,

sehingga siswa tidak hanya belajar Bahasa Inggris namun juga belajar ragam warna dan belajar berhitung. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik sebagaimana yang direncanakan. Keberhasilan ini dapat dilihat dari komponen-komponen di atas serta sikap siswa yang termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris di sekolah. Dengan pemahaman siswa tentang kosakata Bahasa Inggris yang diaplikasikan dalam *real communication* merupakan keberhasilan utama dalam kegiatan pengabdian ini. Sehingga diharapkan penggunaan *Pictures Media* ini dapat diterapkan juga untuk mempelajari bidang yang selainnya.

5. KESIMPULAN

Penggunaan media *Pictures Media* sangat membantu dalam proses pengenalan kosakata serta terjadinya proses *real communication* antara guru dan siswa. Kegiatan belajar yang seolah bermain menjadikan siswa tidak terbebani dengan materi yang diajarkan, bahkan motivasi siswa meningkat karena adanya aktivitas perburuan reward di toys island.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian ini berjalan lancar dengan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu saya berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, antara lain Kepala Sekolah SDN 137/III Koto Salak yaitu Ibu Hj. Arni, S.Pd, Guru-guru dan siswa-siswa SDN 137/III Koto Salak.

7. REFERENSI

- Briggs, 1977. *British Folk-Tales and Legends*. London: Longman.
- Kemp, Jerrold E and Deane K. Dayton. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. Toronto: Harper & Row
- Richards, Jack, John Platt, and Heidi Weber. 1985. *Longman dictionary of applied linguistics*. Harlow, Essex, England: Longman.
- Stahl, Steven A and William E. Nagy. 2005. *Teaching Word Meanings (Literacy Teaching Series)*. New York: Routledge.
- Schramm, Wilber Lang. 1977. *Story Human Commun Cave Pb*. Ontario: Ontario

- Soedjito, 2009. *Surat Menyurat Resmi Bahasa Indonesia (Buku Gabungan)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Thornbury Scott. 2000. *How to Teach Grammar*. Longman: Longman.
- Valette, Rebecca M. 1977. *Modern Language Testing (Second edition)*. New York: Routledge.
- Zaswita H, dan Meladina, M. 2021. Exploring Animation Film Media for Better Writing Ability in Indonesian Higher Education EFL Context. *Tamaddun Life Journal*, Vol 20 No. 2 (2021) P. 232-239.