

E-VOCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS BERBASIS RAMAH LINGKUNGAN DI SDN TAWANGREJO

Miftakul Janah¹, Muhammad Ali Rohmad²
Universitas Islam Majapahit^{1,2}
e-mail: saniajanah123@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this community service activity was to socialize about E-Vocard and how used of game method by using it, which has been modified from the rules of domino card as an innovative English learning strategy. This media was made by using environmentally friendly materials as learning media which were ultimately used to overcome the problems faced by partners today, namely the low motivation in English and lack of vocabulary mastery. The location was carried out in VI grade of SDN Tawangrejo, Jatirejo sub-district, Mojokerto regency. Output targets to be achieved were (1) Students understand about E-vocard in learning, (2) Students were able applied the game through E-vocard in the classroom, (3) Can increase students' motivation in learning English. Based on observation during community service activity, the method through E-Vocard had a positive impact, namely the students showed enthusiasm for the E-vocard that is applied in learning English.

Keywords: Vocabulary mastery, E-Vocard, SDN Tawangrejo

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk mensosialisasikan tentang media E-Vocard dan bagaimana penerapan metode permainan dengan menggunakan media E- Vocard yang di modifikasi peraturannya dari permainan domino sebagai inovasi strategi belajar bahasa inggris. Media ini dibuat dengan menggunakan bahan yang ramah lingkungan yang pada akhirnya di pergunakan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi mitra saat ini yaitu rendahnya motivasi belajar berbahasa inggris dan kurangnya penguasaan kosakata bahasa inggris. Lokasi dilaksanakan di kelas 6 SDN Tawangrejo Kec. Jatirejo Kab. Mojokerto. Target luaran yang akan dicapai dalam pengabdian masyarakat adalah (1) Siswa memahami tentang media E-vocard dalam pembelajaran, (2) siswa mampu menerapkan permainan melalui media E-vocard dalam kelas, (3) Dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa inggris. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan pengabdian, metode permainan melalui media E-Vocard ini memberikan dampak yang positif yaitu siswa menunjukkan rasa antusias terhadap media E-Vocard yang diterapkan dalam pengajaran bahasa inggris.

Kata kunci: Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris, E- Vocard, SDN Tawangrejo

PENDAHULUAN

Kosakata (Vocabulary) mempunyai peranan yang sangat esensial dalam penguasaan bahasa asing, khususnya bahasa Inggris. Kosakata dapat diartikan sebagai kumpulan kata-kata yang dipahami oleh seseorang (Herlina, 2015) [1]. Menurut Xiqin (2008) [2], kosakata diartikan sebagai “ *The entire stock of words belonging to a branch of knowledge or known by an individual*”. Dalam pemahaman yang lebih luas “ *Vocabulary is not only confined to the meaning of words but also includes how vocabulary in a language is structured: how people use and store words and how they learn words and the relationship between words, phrases, categories of words and phrases*”. Hal ini, mengindikasikan bahwa kosakata bukanlah semata-mata kumpulan dari kata-kata yang kita hafal dan ketahui maknanya tetapi juga proses belajar dalam merangkai kata – kata tersebut.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran bahasa Inggris, berdasarkan hasil observasi di SDN Tawangrejo Kec. Jatirejo Kab. Mojokerto, bahwa para siswa di SDN Tawangrejo mengalami kesulitan dalam mencapai suatu indikator pembelajaran yang disebabkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kurang memadai serta rendahnya minat siswa untuk belajar bahasa Inggris. Adapun minat siswa yang rendah terhadap pelajaran bahasa Inggris antara lain disebabkan oleh berbagai macam faktor dan kendala. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa di antaranya yaitu dari siswa sendiri, sarana pembelajaran, kemampuan guru, kemampuan rata-rata siswa rendah, siswa tidak bertanggung jawab terhadap tugas, dan seringkali bahasa Inggris masih dianggap terlalu sukar (Ariastuti, 2014) [3].

Penggunaan media pembelajaran merupakan unsur yang sangat mendukung dalam peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Inggris, karena media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan motivasi siswa untuk menjadikan pelajaran bahasa Inggris menjadi pelajaran yang menyenangkan. Yasin (2012:3) [4] menyatakan bahwa media merupakan salah satu unsur pembelajaran agar terciptanya situasi yang interaktif yang berlangsung di kelas. Demi tujuan pembelajaran efektif, maka guru perlu menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran, mudah mendapatkannya juga mudah menggunakannya. Salah satu media yang mampu untuk mendukung hal tersebut adalah media visual. Zain (2002:144) dalam Nugrahani (2007: 38) [5] menyatakan bahwa media berbasis visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media ini memegang peran yang sangat penting dalam belajar mengajar. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Oleh karena sebab itu, dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini tim pelaksana memberikan sebuah solusi untuk pemecahan masalah mitra yakni dengan menggunakan penerapan metode permainan melalui media *E- vocard (English Vocabulary Card)* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Dengan menggunakan penerapan metode permainan melalui media *E-Vocard* secara santai, sehingga para siswa di SDN Tawangrejo diharapkan tidak merasa terbebani dengan materi pelajaran yang di sampaikan dan termotivasi dalam belajar bahasa Inggris serta mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka yang masih rendah.

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk mensosialisasikan tentang penerapan media *E-Vocard (English Vocabulary Card)* dan bagaimana penerapan metode permainan dengan menggunakan media *E-Vocard* yang memodifikasi peraturannya dari permainan kartu domino dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ramah lingkungan ataupun bahan-bahan yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sebagai inovasi strategi belajar bahasa Inggris sekaligus pemanfaatan pengolahan limbah menjadi media pembelajaran yang berbasis ramah lingkungan di SDN Tawangrejo.

METODE PELAKSANAAN

Pada metode pelaksanaan sosialisasi penerapan media *E-Vocard (English Vocabulary Card)* berbasis ramah lingkungan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris siswa pada kelas VI SDN Tawangrejo Kec. Jatirejo Kab. Mojokerto yang dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus 2019 kemudian dilanjutkan pada tanggal 7 Agustus 2019. Dengan sasaran seluruh siswa kelas VI SDN Tawangrejo dengan jumlah 8 siswa. Kegiatan pengabdian masyarakat, dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan sampai pada proses evaluasi. Perencanaan dimulai dengan analisis situasi disekolah tersebut kemudian mengajukan surat izin dengan pihak tersebut, mempersiapkan alat dan bahan untuk pembuatan media *E-Vocard* yang akan di implementasikan di sekolah dengan beberapa tahapan yaitu:

Pertama, tahap perencanaan. Dalam tahap ini pelaksana mempersiapkan tempat yang akan diadakan sosialisasi dengan meminta izin pihak guru untuk mensosialisasikan metode

permainan melalui media *E-Vocard* kepada siswa dan mempersiapkan alat dan bahan yang akan dibutuhkan. Pada kegiatan ini, tim pelaksana membuat media sendiri dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ramah lingkungan seperti; kertas kardus bekas makanan atau minuman serta gambar - gambar menarik dari majalah / koran bekas, gunting, lem, spidol, karton, penggaris dan sebgaiian gambar di ambil dari sumber internet.

Kedua, tahap sosialisasi dan audiensi. Sosialisasi mengenai penerapan metode permainan melalui media *E-Vocard* ini dilakukan dengan cara mengumpulkan siswa kelas VI SDN Tawangrejo yang berjumlah 8 siswa. Pengenalan media ini akan diadakan di ruang kelas sebagaimana layaknya sistem pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

Ketiga, tahap simulasi penerapan media *E-Vocard* yaitu menerapkan media *E-Vocard* dalam pembelajaran yang dilakukan dalam beberapa siklus sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa. Adapun pokok bahasan yang disampaikan kepada siswa yaitu: Pengenalan kosakata bahasa inggris yang dikelompokkan dengan berbagai topic yaitu; *Animals, Vegetables, Jobs, Fruits, Part of bodies, and Daily activities*.

Adapun rencana kegiatan dalam penerapan media *E-Vocard* dalam peningkatan kemampuan berbahasa Inggris siswa khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa inggris terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

1. Memperkenalkan permainan melalui media *E-Vocard* kepada siswa kelas 6 SD.
2. Memberikan penjelasan tentang bagaimana cara aturan permainan menggunakan media *E-Vocard*. Adapun aturan permainan menggunakan media *E-vocard* adalah sebagai berikut:
 - a) Tiap regu di bagi menjadi 2 kelompok atau menyesuaikan
 - b) Semua kartu yang berwarna Oranye diletakkan baris satu per satu (tidak ditumpuk) di depan pemain.
 - c) Kartu berwarna abu-abu di acak.
 - d) Kartu abu-abu yang sudah di acak di bagikan kepada para pemain sampai habis.
 - e) Kartu abu-abu yang sudah di peroleh oleh masing-masing pemain harus di jodohkan dengan gambar yang sesuai dengan kartu abu-abu (Bagi pemain yang belum hafal kosa kata, boleh menggunakan bantuan kamus mini yang tersedia).
 - f) Kartu abu-abu di letakkan di atas kartu oranye yang sesuai dengan pasanganya.
 - g) Pemain yang kartunya habis terlebih dahulu maka merekalah yang menjadi pemenangnya.
3. Memberikan penjelasan tentang perbendaharaan kata yang ada di dalam media *E -Vocard*.
4. Memberikan contoh bagaimana pelafalan dalam kosakata Bahasa Inggris.
5. Menerapkan permainan media *E-vocard* dalam proses pembelajaran di kelas untuk mengetahui pemahaman siswa tentang pembelajaran menggunakan media *E- Vocard* dan menentukan siapa pemenangnya.
6. Dan keberlanjutan program ini dengan melakukan evaluasi dalam menerapkan pembelajaran menggunakan media *E-Vocard* dikelas agar pembelajaran tersebut menjadi lebih baik.

Keempat, 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.

Luaran yang didapat dari pengabdian ini, yaitu 1) Siswa memahami tentang media *E-vocard* dalam pembelajaran, (2) Siswa mampu menerapkan permainan melauai media *E-vocard* dalam kelas, (3) Dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa inggris.

Adapun alur pelaksanaan kegiatan sosialisasi penerapan media pembelajaran berbasis ramah lingkungan melalui melalui media E-Vocard dapat dilihat pada gambar 1. a), b), c), d) sebagai berikut:



(a)



(b)



(b)



(d)

Sumber : dokumentasi pribadi pelaksana

Gambar 1. a) Tahap perencanaan dengan meminta izin kepada pihak kepala sekolah untuk penerapan media pembelajaran berbasis ramah lingkungan b). Tahap sosialisasi penerapan media pembelajaran *E-Vocard* c).Tahap simulasi penerapan media *E-Vocard* d). Tahap evaluasi akhir, observasi dan evaluasi hasil yang dicapai

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dalam program ini berupa kegiatan pada setiap pelaksanaan dalam beberapa tahap yaitu, pendahuluan, sosialisasi, penerapan atau observasi dan evaluasi. Rangkaian pelaksanaan akan diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

1. Merancang mekanisme program kegiatan pengabdian masyarakat

2. Meminta izin dengan kepala sekolah dan guru di SDN Tawangrejo untuk mengadakan pengabdian masyarakat di sekolah berkaitan dengan penerapan media pembelajaran berbasis ramah lingkungan.
3. Menyusun materi bahasa inggris serta menyiapkan alat dan bahan yang akan diaplikasikan pada media *E- Vocard*. Pada tindakan ini yaitu pelaksana membuat media sendiri dengan dibantu beberapa pihak untuk pembuatan media *E-Vocard* yang akan di terapkan di SDN Tawangrejo. Pelaksana mempersiapkan untuk pembuatan media *E-vocard* dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ramah lingkungan. Alat-alat bantu tersebut sangat mudah didapat dan harganya tidak mahal.

b. Tindakan

Tindakan dalam kegiatan ini berupa sosialisasi penerapan media *E-Vocard* (English Vocabulary Card) dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi mitra saat ini yaitu rendahnya motivasi belajar berbahasa inggris dan kurangnya penguasaan kosakata bahasa inggris. Sosialisasi ini dilakukan pada hari sabtu pada tanggal 3 Agustus 2019 kemudian di lanjutkan lagi pada hari rabu pada tanggal 7 Agustus 2019 di kelas VI SDN Tawangrejo dengan jumlah 8 siswa.

Adapun kegiatan ini bertujuan agar siswa mengetahui tentang penerapan metode permainan melalui media *E-Vocard*. Pada tahap ini, pelaksana menjelaskan bagaimana cara aturan permainan menggunakan media *E-Vocard* yang memodifikasi dari peraturan permainan kartu domino namun secara sederhana. Kemudian memberikan penjelasan tentang perbendaharaan kata-kata yang ada didalam media *E-Vocard*. Dimana pelaksana sudah menyiapkan kamus mini. Hal ini untuk memberikan solusi ketika ada sebagian siswa tidak mengetahui atau lupa dalam kosakata bahasa inggris selama menerapkan permainan melalui media ini.

Dengan demikian melalui media *E-Vocard* ini, mampu mendorong siswa untuk menjadi pembelajar kata yang mandiri, para siswa dapat termotivasi untuk belajar bahasa inggris dengan santai dan menyenangkan serta mampu mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar lebih aktif.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan terhadap kemampuan siswa dalam belajar bahasa Inggris dengan menggunakan metode yang lain dari yang biasa digunakan yaitu media *E-vocard*. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan pengabdian berlangsung, diperoleh hasil yang positif yaitu para siswa terlihat antusias terhadap materi yang diberikan oleh pelaksana dan mampu mengikuti setiap materi yang diberikan dengan menggunakan media *E-Vocard*. Selama kegiatan berlangsung terdapat kendala yaitu terbatasnya waktu selama kegiatan berlangsung. Untuk mengatasi segala kendala yang terjadi selama kegiatan berlangsung maka diperlukan evaluasi, salah satunya dengan cara memantau kembali kegiatan pembelajaran dengan penerapan media *E-Vocard*, sehingga proses pembelajaran ini menjadi lebih baik dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris siswa.

d. Evaluasi

Untuk mengatasi segala kendala yang terjadi selama kegiatan berlangsung maka diperlukan evaluasi, salah satunya dengan cara memantau kembali kegiatan pembelajaran dengan penerapan media *E-Vocard*, sehingga proses pembelajaran ini menjadi lebih baik dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris siswa.

e. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kekurangan maupun kelebihan terhadap kegiatan yang sudah dilakukan. Hasil refleksi sangat perlu dilakukan suatu upaya untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa (*vocabulary mastery*) dalam menggunakan media *E-vocard*.

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada siswa-siswa kelas VI di SDN Tawangrejo berjalan dengan lancar dan baik. Hal ini dapat dilihat dari antusias dan keaktifan siswa selama mengikuti kegiatan pengabdian ini. Kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah masalah waktu pelaksanaan yang singkat dan terbatas. Walaupun begitu kendala-kendala tersebut dapat di selesaikan dengan kerja sama dari beberapa pihak. Hasil kegiatan pengabdian secara garis besar mencakup beberapa aspek yakni media *E-vocard* memenuhi kriteria kemudahan untuk dipahami oleh siswa. Gambar-gambar yang menarik, topik yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, menjadikan media *E-Vocard* sebagai teman belajar dan bermain yang menyenangkan untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Karena para siswa di kelas VI di SDN Tawangrejo lebih menyukai model pembelajaran yang di kolaborasi dengan permainan dari pada model pembelajaran secara konvensional.

Selain itu, media *E-Vocard* menjadikan waktu belajar efektif dan proses penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. Ukuran yang kecil menjadikan media *E-Vocard* dapat dibawa kemanapun sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja. Selanjutnya, pembuatan media pembelajaran yang mudah dan sederhana dengan menggunakan bahan-bahan yang ramah lingkungan menjadikan media ini mudah dibuat oleh siapapun tanpa perlu biaya mahal.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan memberikan sosialisasi penerapan media *E-Vocard* dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris dan meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris telah dilaksanakan dengan baik. Dengan adanya kerja sama yang baik antara tim pelaksana dan mitra maka kegiatan pengabdian ini berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Penggunaan media *E-Vocard* sangat membantu sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Kegiatan belajar yang seolah bermain menjadikan siswa tidak terbebani dengan materi yang diajarkan, siswa tidak merasa cemas dalam belajar bahasa Inggris, bahkan motivasi siswa meningkat karena adanya aktivitas untuk menjadi tim pemenang untuk berlomba-lomba menjodohkan kartu.

Selanjutnya, penerapan pengajaran kosakata dengan media *E-Vocard* dengan menerapkan metode permainan yang memodifikasi peraturannya dari permainan kartu domino namun dibuat secara sederhana ini, efektif untuk menumbuhkan minat belajar siswa karena siswa dimungkinkan untuk merasakan nuansa pembelajaran dan pengalaman baru yang lebih menyenangkan. Dengan demikian melalui media *E-Vocard* ini, mampu mendorong siswa untuk menjadi pembelajar kata yang mandiri dan mampu mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar lebih aktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tim pelaksana ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang membantu terlaksananya kegiatan ini terutama kepada:

1. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Islam Majapahit yang sudah menyediakan pendanaan melalui kegiatan ini sehingga dapat berjalan dengan baik dan lancar.
2. Dosen pendamping lapangan (DPL) yaitu Bapak Muhammad Ali Rohmad, S. Ag., M.PdI yang telah membimbing dan mendampingi selama kegiatan pengabdian masyarakat kelompok 8 di Desa Tawangrejo.
3. Kepala sekolah dan guru wali kelas VI SDN Tawangrejo serta siswa kelas VI yang telah memberikan kesempatan atas ketersediaan waktu dan tempat untuk mahasiswa KKN kelompok 8 dalam melakukan kegiatan pengabdian masyarakat di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Herlina.2015. Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI - Vol. 10, No.2.
- [2] Xiqin, L. 2008. A Study of Teaching Strategies to Improve Junior High School English Vocabulary. China: University Guangzhou. Hal. 2
- [3] Ariastuti, Anik, H.M. Wahyuddin, Maryadi. 2014. Peningkatan Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa Melalui Media Audio Visual Di Smp Negeri 1 Klaten. Kajian Linguistik dan Sastra, Vol 26, No 1
- [4] Yasin, H. Salehudin, 2012. Metode Belajar dan Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Adabiyah*.12:3
- [5] Nugraharani, Rahina. 2007. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas belajar Mengajar di Sekolah Dasar. Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36