

Implementasi Media Belajar Flashcard 3 Bahasa (Inggris-Indonesia-Sasak) dalam Meningkatkan Pengetahuan Bahasa Asing pada Anak Usia Dini

Raka Maypangestu Hidayat¹ Sofia Munaya Alkaff², Revalita Amara Dwina³, Dalfiha Mulia Ananda⁴, Baiq Amalia Asri Aisyati⁵, Rizal Agus Pramudiansyah⁶

Program Studi Hubungan Internasional, Universitas Mataram

Email : kkraaka1705@gmail.com

Abstrak

Flashcard merupakan sebuah kertas karton berukuran kecil yakni 25 x 30 cm yang mengandung gambar menarik beserta penjelasan kata yang sesuai dengan gambar dalam *Flash Card* tersebut. *Flash Card* sebagai media belajar yang dapat memberikan gambaran kepada siswa-siswi mengenai materi yang diajarkan secara menyenangkan. Pada penelitian ini akan menjelaskan mengenai adanya peningkatan minat belajar dengan media belajar *Flash Card* materi Bahasa Inggris yang diajarkan kepada anak-anak di Pesisir Pantai Lingkungan Bintaro, Ampenan, Lombok, Nusa Tenggara Barat. Media *Flash card* yang diajarkan kepada anak-anak mengandung gambar dan kata yang terkandung dalam 3 bahasa (Inggris, Indonesia, dan Sasak). Bahasa Sasak sebagai bahasa ibu yang digunakan untuk mempermudah pemahaman anak-anak Pesisir Pantai Bintaro Jaya. Berdasarkan hasil dari pengamatan kegiatan belajar siswa-siswi, menunjukkan adanya kenaikan pemahaman mengenai pembelajaran Bahasa Inggris dasar yakni di siklus I tingkat pemahaman yakni 35%, Siklus II 50%, Siklus III 67%, Siklus IV 83,3%.

Kata Kunci : Flashcard, Mengajar, Edukasi, Literasi, Anak-anak.

Abstract

Flashcards are small pieces of cardboard, 25 x 30 cm, that contain interesting pictures and explanations of words that match the pictures in the Flash Card. Flash Card a learning media that can provide an overview to students about the material taught in a fun way. This study will explain the increased interest in learning with Flash Card learning media for English material taught to children in the coastal neighborhoods of Bintaro, Ampenan, Lombok, and West Nusa Tenggara. Flashcard media taught to children contains images and words in 3 languages (English, Indonesian, and Sasak). Sasak language as the mother tongue is used to facilitate the children's understanding. Based on the results of observations of students' learning activities, show an increase in understanding of basic English learning, namely In Cycle I the level of understanding is 35%, Cycle II 50%, Cycle III 67%, and Cycle IV 83.3%.

Keywords: Flashcards, Teaching, Education, Literacy, Children.

Pendahuluan

Pendidikan bahasa asing sangatlah penting bagi anak-anak usia dini karena pada dasarnya anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi akan sesuatu yang belum pernah dipelajari atau pun diketahuinya. Salah satu bahasa asing yang perlu dan penting untuk dipelajari oleh anak usia dini adalah bahasa Inggris. Pada masa kini bahasa Inggris bukanlah bahasa asing yang bisa dipandang sebelah mata sehingga banyak orang yang ingin mempelajari bahasa Inggris sebagai instrumen penting dalam kehidupan (Susfenti 2021). Pengenalan bahasa Inggris pada anak usia dini menjadi sesuatu yang penting bagi orang tua maupun tenaga pendidik seperti guru dan lainnya karena hal tersebut akan berkaitan dengan peningkatan kemampuan pemahaman anak terhadap bahasa dan salah satunya adalah bahasa asing. Tentunya pengenalan maupun pengajaran bahasa asing pada anak-anak usia dini memiliki caranya tersendiri yang berbeda dengan pengajaran bahasa asing pada anak remaja maupun dewasa. Pengajaran yang diberikan pada anak usia dini lebih mengarah pada pengenalan bahasa Inggris dengan menjelaskan dasar-dasar dalam berbahasa Inggris seperti kata-kata perkenalan, nama-nama hewan, tumbuhan, dan lain-lain yang diajarkan dengan bermain agar proses belajar dapat dikemas dengan asik dan mudah dipahami oleh anak usia dini (Nasution 2016).

Tentunya pendidikan usia dini ini menjadi salah satu masalah dalam sebuah wilayah yang terdapat di Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat yaitu Lingkungan Bintaro Jaya, Kelurahan Bintaro, Kecamatan Ampenan, Kota Mataram, NTB. Lingkungan Bintaro Jaya merupakan salah satu kelurahan yang terdapat pada Kota Mataram, Nusa

Tenggara Barat yang terletak dan berbatasan langsung daerah pesisir pantai. Kelurahan Bintaro terbagi menjadi lima lingkungan yaitu Lingkungan Telaga Emas, Lingkungan Dende Seleh, Lingkungan Bugis, Lingkungan Pondok Prasi, dan Lingkungan Bintaro Jaya (Suryantara and Syahmat 2022). Salah satu permasalahan yang terdapat pada Lingkungan Bintaro Jaya adalah masalah pendidikan. Hal ini terlihat pada minimnya pendidikan yang didapatkan oleh anak-anak yang ada di Lingkungan Bintaro Jaya sedangkan wilayah tersebut masih masuk dalam wilayah Kota dan berdekatan dengan sektor wisata yaitu Pantai Senggigi. Pendidikan yang diterima oleh anak-anak pesisir pada Lingkungan Bintaro Jaya masih minim sehingga hal tersebut memerlukan perhatian khusus sebagaimana yang dijelaskan oleh komunitas yang bergerak yakni Sekolah Pesisir Juang untuk pendidikan anak-anak pesisir Lingkungan Bintaro Jaya (Prahana 2022).

Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah metode pembelajaran yang terlalu kaku dan monoton. Hal ini disebabkan karena cara pembelajaran yang tidak bervariasi sehingga menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak asik dan cenderung menekan pada kemampuan akademik yang hanya menekankan pada kemampuan kognitif anak seperti membaca, menulis dan berhitung sehingga pembelajaran yang diterima oleh anak cenderung membosankan. Anak-anak memerlukan gaya belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat memberikan kesan yang ceria dan menyenangkan kepada anak (Mulyati 2019). Hal tersebut dapat menjadi kunci untuk meningkatkan minat belajar anak-anak usia dini karena dengan digunakan metode pembelajaran yang menyenangkan tidak akan membuat anak merasa bosan dan akan menimbulkan minat pada anak untuk kembali belajar. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam mengajar anak-anak usia

dini adalah dengan menggunakan metode kartu bergambar atau yang disebut *flashcard* (Akmal 2020).

Maka dari itu, pentingnya sebuah media belajar yang menyenangkan untuk anak-anak karena media pembelajaran merupakan salah satu instrumen yang memiliki fungsi sebagai sarana komunikasi yang non-verbal. Media pembelajaran yang menjadi instrumen dalam komponen sistem ini harus diterapkan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran (Supriyono 2018). Aktivitas belajar yang asik dapat membangun minat belajar siswa namun harus melibatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran tersebut untuk melatih sensor anak melalui mendengarkan, melihat, menulis, merasakan, dan memikirkan materi yang diajar dalam proses pembelajaran. Sehingga, dengan hadirnya media pembelajaran akan mempermudah pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan (Supriyono 2018). Lebih lanjut, Depdikbud menegaskan bahwa penggunaan media belajar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di dalam kelas dan membantu mengurangi adanya verbalisme serta membantu membangkitkan nalar dan imajinasi terhadap siswa dan siswi (Supriyono 2018).

Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah media *Flash Card*. *Flash Card* merupakan sebuah kertas karton berukuran kecil yakni 25 x 30 cm yang mengandung gambar menarik beserta penjelasan kata yang sesuai dengan gambar dalam *Flash Card* tersebut (Nizam, Asri, and Azizah 2021) *Flash Card* dapat dikatakan sebagai media visual yang dapat memberikan gambaran kepada siswa-siswi mengenai materi yang diajarkan dan pada penelitian ini akan menjelaskan

mengenai materi Bahasa Inggris yang diajarkan kepada anak-anak di Desa Bintaro, Ampenan, Lombok, Nusa Tenggara Barat. Dalam media *Flash card* yang diajarkan kepada anak-anak mengandung gambar dan kata dari gambar tersebut yang terkandung dalam 3 bahasa (Inggris, Indonesia, dan Sasak). Penggunaan 3 bahasa dalam *Flash Card* ini yang mengandung bahasa Sasak sebagai bahasa ibu digunakan untuk mempermudah pemahaman anak-anak yang dimana Bahasa Ibu mereka adalah bahasa Sasak (Ismiani, Mustika, and Sahmini 2020). Adapun data dari anak-anak Desa Bintaro Jaya yang menjadi siswa dan siswa, yakni:

Tabel 1.1 Data Kelas Anak Desa Bintaro

No.	Kelas	Jumlah
1.	1 SD	8 Anak
2.	2 SD	6 Anak
3.	3 SD	9 Anak
4.	4 SD	7 Anak
Total = 30 Anak		

Dengan menggunakan media belajar *Flash Card* yang menyenangkan dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan tingkat pemahaman siswa-siswi maka dari itu, dalam penelitian ini akan menggunakan media tersebut yang diterapkan kepada anak-anak Desa Bintaro, Ampenan, Lombok, NTB yang dilaksanakan oleh kelompok Merdeka Belajar Kampus Merdeka Proyek Kemanusiaan, Universitas Mataram. Penggunaan bahasa Sasak yang terkandung dalam *Flash card* digunakan untuk memberikan pemahaman yang lebih mudah bagi anak-anak Desa Bintaro yang dimana mereka menggunakan bahasa Sasak sebagai bahasa sehari-hari mereka. Penelitian ini akan melihat bagaimana peran media *Flash Card* dalam memperkenalkan materi Bahasa asing yakni Bahasa Inggris. Adapun kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan dalam waktu

sebulan dengan turun lapangan sebanyak 4 kali yakni pada tanggal 9, 16, 23, 30 September 2023. Pada Minggu pertama, materi yang dijelaskan adalah materi tentang *Family, Fruit and Veggie, Animal*, dan ditutup dengan ujian yang dilakukan untuk mengukur kemampuan dasar anak-anak terhadap Bahasa Inggris.

Metode Penelitian

1) Waktu dan Tempat

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Pesisir Pantai Lingkungan Bintaro Jaya, Kecamatan Ampenan, Kota Mataram. Dimulai dari tanggal 9-30 September 2023.

2) Bahan dan Alat

- a) Flashcard 3 Bahasa materi keluarga (*Family*), Buah dan Sayuran (*Fruit and Veggies*), dan Hewan (*Animals*)
- b) Buku Tulis
- c) Pensil dan Pulpen
- d) Pensil Warna
- e) Papan Tulis
- f) Buku Gambar (gambar Buah-buahan dan Hewan)

3) Sasaran Kegiatan

Setelah melakukan diskusi dan koordinasi dengan Sekolah Pesisir Juang (SPJ) selaku Yayasan sekolah non-formal yang diajak untuk bekerja sama maka sasaran untuk program kami adalah anak-anak pesisir pantai yang tengah mengenyam pendidikan Sekolah Dasar yang dimulai dari kelas 1-4 berjumlah 30 orang.

4) Tahapan Kegiatan

1. Tahap Persiapan

Menyusun program yang dimulai sejak bulan Agustus 2023 yang dimana kegiatannya mempersiapkan proposal kegiatan, mengajukan sponsorship dengan Bank NTB

Syariah, Perpustakaan dan Kearsipan Kota Mataram, Sekolah Pesisir Juang (SPJ) dan koordinasi dengan kantor lurah setempat.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan dilaksanakan setelah proses persiapan sebelumnya yakni koordinasi dengan pihak pemerintah setempat dan Sekolah Pesisir Juang. Program dilaksanakan pada bulan September dengan turun lapangan sebanyak 4 kali dengan dihadiri oleh 30 siswa.

Hasil dan Pembahasan

1.1 Siklus I Kegiatan Belajar Bahasa Inggris Tema *Family* dan Kegiatan Literasi 1

Sebelum proses pembelajaran, diadakan perencanaan pembelajaran dengan merancang kurikulum materi pembelajaran. Perancangan kurikulum ini dilaksanakan secara seksama dengan memilah kalimat-kalimat pembelajaran dasar Bahasa Inggris yang selanjutnya diterjemahkan secara mandiri dalam 3 bahasa (Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Bahasa Sasak). Proses penyusunan kurikulum ini berlangsung selama satu minggu. Setelah tersusunnya kurikulum sebagai bahan materi pembelajaran, peneliti mulai mendesain *flash card* 3 bahasa dengan visualisasi gambar dan warna yang menarik. *Flash card* didesain mengikuti kurikulum dan terbagi menjadi 3 tema materi. Setiap materi *flash card* terdiri dari 50 objek.

Total jumlah anak yang mengikuti kelas bersama peneliti sebanyak 30 orang. Untuk mengefisiensi penyampaian materi pembelajaran, peneliti membagi anak-anak menjadi 5 kelompok belajar yang masing-masing terdiri dari 6 orang anak. Pada pertemuan pekan pertama anak-anak diperkenalkan tentang keluarga dalam Bahasa Inggris, melalui media belajar *flash card* tiga bahasa yang telah peneliti siapkan. Pada kegiatan pengenalan materi Bahasa Inggris ini, peneliti berperan sebagai guru yang menyampaikan materi

secara intens ke masing-masing kelompok. Sebelum memasuki tahap penyampaian materi, peneliti menguji kemampuan anak-anak dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan Bahasa Inggris dasar yang berkaitan dengan kurikulum peneliti. Pertanyaan ini ditujukan sebagai tolak ukur mengetahui sejauh mana pengetahuan anak-anak sebelum dan sesudah mendapatkan materi dari program pembelajaran peneliti.



Gambar 1. Pertemuan Pertama Materi Tentang Bahasa Inggris *Family* (Keluarga)

Pelaksanaan kelas dimulai pada pukul 16.00 dengan menyapa anak-anak secara ramah dan menyenangkan. Peneliti memperkenalkan diri masing-masing sebelum melakukan pembagian kelompok belajar. Penyampaian materi dilaksanakan selama 25 menit lalu dilanjutkan dengan 5 menit pembelajaran mandiri oleh para siswa. Metode ini ditujukan agar para siswa tidak hanya mendengarkan materi saja, tetapi para siswa dapat memahami dan mampu menyebutkan kembali berbagai anggota keluarga dalam Bahasa Inggris yang telah diperkenalkan oleh peneliti melalui *flash card*. Selanjutnya peneliti mengadakan permainan edukatif untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak-anak terhadap materi yang telah disampaikan. Permainan ini berupa

mencocokkan kata yang terdiri dari Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Sasak yang dicocokkan melalui sambungan garis. Melalui permainan ini peneliti dapat mengetahui sejauh mana pemahaman para siswa terkait materi yang baru saja diperkenalkan. Dengan metode ini peneliti mengharapkan para siswa dapat mengingat ulang materi-materi yang telah diterima.

Dalam pertemuan pertama ini, peneliti mencatat bahwa anak-anak masih belum mengetahui Bahasa Inggris dari objek-objek yang ada dalam *flash card*. Pengetahuan anak-anak terkait Bahasa Inggris masih terbilang 5%. Namun setelah melakukan pembelajaran pertama, persentase pengetahuan anak-anak dalam Bahasa Inggris meningkat ke angka 35%. Peningkatan ini diketahui melalui permainan edukatif mencocokkan kata yang memberikan hasil sejumlah 10 anak dapat menjawab pertanyaan secara tepat.



Gambar 2. Kegiatan Pertama Bersama DIARPUS Kota Mataram

Selain melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam kelas, peneliti juga bekerjasama dengan pihak Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Mataram yang memiliki program perpustakaan keliling. Program ini sejalan dengan program kegiatan peneliti yang memberikan bahan bacaan edukatif dan menyenangkan untuk anak-anak. Pelaksanaan

program perpustakaan keliling ini juga dilengkapi dengan mainan anak usia dini yang ditujukan untuk beberapa anak berusia 2-3 tahun yang mengikuti kegiatan bersama orang tuanya. Beberapa anak didampingi oleh orang tuanya sebagai bentuk dukungan para orang tua terhadap kegiatan anak.

1.2 Siklus II Kegiatan Belajar Bahasa Inggris Tema *Fruit and Veggies*

Pembelajaran dimulai dengan pembentukan kelompok untuk diskusi. Siswa pada pekan 2 ini berjumlah 30 siswa dan dibagi menjadi 5 kelompok sehingga terdapat 6 siswa di masing-masing kelompok. Materi pembelajaran pada pekan 2 menggunakan media pembelajaran *flash card* yang diterapkan oleh pengajar dalam pembelajaran di dalam kelas. Kegiatan belajar-mengajar dilaksanakan pada pukul 16.00-17.30 yang bertempat di Yayasan sekolah non-formal yang bernama Sekolah Pesisir Juang, Lingkungan Bintaro Jaya. Tema dalam kegiatan pada pekan 2 yaitu belajar mengenai "*fruit and veggies.*" Dalam kegiatan ini peneliti bertindak sebagai pengajar atau guru. Adapun dalam proses pembelajaran ini sesuai dengan rencana kurikulum yang telah dipersiapkan dengan menggunakan media *flashcard*.



Gambar 3. Pertemuan Kedua Materi Tentang Bahasa Inggris (Buah-Sayuran)

Pelaksanaan pembelajaran pada pekan 2 dimulai dengan para pengajar yang mengawali pembelajaran dengan salam. Lalu para pengajar melakukan *brainstorming* dengan siswa-siswi yang berjumlah 30 anak guna mengingat pembelajaran minggu lalu. Setelah itu peneliti membagi siswa-siswi ke dalam 5 kelompok. Kemudian pada setiap kelompok akan diajarkan oleh para peneliti menggunakan media *flash card* dan memperkenalkan tema yang diajarkan dalam waktu 30 menit dimana pada 5 menit terakhir siswa-siswi diberikan waktu belajar mandiri. Setelah itu, para peneliti melakukan kuis cepat tanggap pada anak-anak Lingkungan Bintaro Jaya.

Kegiatan dibuat semenarik mungkin dengan tambahan permainan didalamnya, dimana *games* yang diberikan peneliti berupa mewarnai gambar-gambar buah dan sayur yang dilengkapi dengan bahasa Inggris, hal ini melatih kreatifitas anak-anak dan mengembangkan imajinasi mereka. *Games* kedua berupa tebak gambar yang dilakukan sebelum anak-anak meninggalkan kelas, anak-anak diharuskan menjawab gambar dari *Flash card* yang ditunjukkan peneliti, sebagai hadiah dari keberhasilan anak-anak tersebut.

Selama pembelajaran berlangsung para peneliti melakukan observasi untuk mengetahui keberhasilan penerapan media *flash card* dalam meningkatkan pengetahuan Bahasa asing pada anak usia dini. Jika dilihat dari proses pembelajaran dari peneliti dan siswa-siswi secara keseluruhan menunjukkan fokus pada keterampilan proses dalam pembelajaran dengan media *flash card* yang menjadikan siswa-siswi yang merupakan anak usia dini menjadi pusatnya, dimana siswa siswi ini terlibat aktif dalam pembelajaran.

Pada akhir proses pembelajaran pekan 2 siswa diberikan tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan *flash card* dalam pembelajaran yang sudah dilakukan. Tes ini berupa tebak gambar

flash card dan siswa-siswi berusaha untuk menjawab gambar tersebut dalam Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil dari pembelajaran pekan 2 ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil pembelajaran dibandingkan pekan 1 yaitu meningkat sekitar 50% dimana pada pembelajaran pekan 2 ini jumlah siswa-siswi yang mampu menjawab sejumlah 15 anak yang sudah menunjukkan peningkatan dari pekan sebelumnya.

1.3 Siklus III Kegiatan Belajar Bahasa Inggris Tema *Animals*



Gambar 4. Pertemuan Ketiga Materi Tentang Bahasa Inggris (Hewan)

Tema kegiatan pada pekan ke 3 ialah belajar mengenai "*animals*". Pembelajaran pada pekan ini sama seperti pekan sebelumnya yakni pembelajaran dimulai dengan pembentukan kelompok belajar dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang dan di bagi menjadi 5 kelompok belajar, sehingga per kelompoknya terdiri dari 6 orang anak. Media pembelajaran yang digunakan pengajar pada materi "*animals*" ini menggunakan media flashcard yang berisi gambar dan 3 bahasa (Inggris, Sasak, dan Indonesia). Kegiatan belajar-mengajar dilaksanakan pada pukul 16:00-17:30 yang bertempat di Yayasan sekolah non-formal sekolah pesisi juang, di Lingkungan Bintaro Jaya. Dalam kegiatan ini peneliti bertindak sebagai pengajar atau guru, dan adapun dalam proses belajar mengajar ini sesuai dengan rencana kurikulum yang telah

dipersiapkan dengan menggunakan media *flash card*.

Sama seperti pekan-pekan sebelumnya, pembelajaran pada siklus ke 3 ini peneliti memulai 15 menit pertama kelas dengan mengetes kemampuan dan ingatan anak-anak terkait materi bahasa inggris pada siklus ke 2 yakni materi buah dan sayuran, pada pekan ini anak-anak juga menunjukkan perkembangan yang sangat baik sebanyak 67% anak-anak dalam kelas yang dapat mengingat materi sebelumnya, dan antusias dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh peneliti dalam pekan ke 3 ini. Setelah itu kelas dilanjutkan dengan pembelajaran materi pekan ke tiga yakni mengenal nama-nama hewan.

Pembelajaran dilakukan dengan melibatkan anak-anak secara aktif, pembelajaran dilakukan dengan berkelompok yang terdiri dari 5 kelompok yang mana masing-masing kelompok didampingi oleh satu peneliti/pengajar di dalamnya, sehingga dengan metode tersebut peneliti dapat mengajak anak-anak untuk terus aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran materi "*animals*" menggunakan metode *flash card* 3 bahasa pada minggu ini sangat disambut antusias oleh anak-anak, mereka sangat aktif dan bersemangat dalam menebak nama dari hewan-hewan yang ada pada gambar di *flash card* tersebut, proses belajar aktif dilakukan selama 30 menit dan di akhir pembelajaran masing-masing dari peneliti melakukan pengulangan materi yang mana anak-anak diharuskan untuk menebak dan mengingat nama-nama hewan yang telah dipelajari.

Setelah proses belajar aktif selesai, anak-anak di ajak untuk masuk ke sesi *games* yakni mewarnai gambar-gambar hewan yang di dalamnya telah ada Bahasa Inggris dari nama-nama hewan tersebut, kegiatan mewarnai ini ditujukan agar anak-anak dapat menyalurkan kreativitasnya dalam memilih warna dan dapat membuat anak-anak terus antusias dalam belajar

dan tidak merasa jenuh dalam kelas, sesi mewarnai dilakukan selama 15 menit dan 15 menit setelahnya dilanjutkan dengan sesi *games* tebak kata, yang mana setiap anak sebelum mereka pulang, mereka diwajibkan untuk berbaris dan menebak nama-nama hewan yang ditujukan pada *flash card* yang diberikan oleh penguji, apabila mereka dapat menebak nama hewan tersebut dalam bahasa Inggris mereka akan diberikan *reward* oleh peneliti/pengajar dan boleh langsung pulang, dan cara tersebut juga sangat efektif dalam melatih daya ingat anak dan membuat mereka tidak jenuh karena proses belajar yang dibalut dengan berbagai *games* dan hadiah yang diberikan sebagai bentuk penghargaan dari hasil belajar mereka pada hari tersebut.

Pada pekan ini peneliti juga bekerja sama dengan pihak Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Mataram, yang mana pada pekan ini merupakan kali kedua pihak Perpustakaan Kota Mataram menghadirkan perpustakaan keliling untuk melancarkan tujuan dari program ini. Kegiatan dari pihak Perpustakaan Kota Mataram pada pekan ini ialah mengajak anak-anak untuk membaca, menyanyi dan lomba mewarnai bersama, yang mana di akhir acara terdapat 5 pemenang dari lomba mewarnai yang dilaksanakan oleh pihak Perpustakaan Kota Mataram dan mendapatkan hadiah buku untuk masing-masing pemenang.

1.4 Siklus IV Kegiatan Ujian Akhir Bahasa Inggris



Gambar 5. Pertemuan Keempat Melaksanakan Ujian

Pada pekan terakhir, tepatnya tanggal 30 September 2023 We6rowup kembali hadir di Desa Bintaro Jaya untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Berbeda dengan beberapa pekan sebelumnya, kali ini peneliti kembali untuk melakukan kegiatan ujian untuk meninjau kembali perkembangan siswa-siswi mengenai pengenalan Bahasa Inggris yang diberikan. Kegiatan dimulai dengan pembagian kelompok diskusi dengan membagi 30 anak dalam 5 kelompok, setiap kelompok berisi enam orang anak dengan satu orang penanggungjawab (pengajar).

Pelaksanaan kegiatan ujian dilakukan dengan diberikannya selembar lembar ujian dengan total jumlah 10 soal. Bentuk soal yang diberikan adalah *fill the blank* yang dimana pada lembar soal diberikan gambar yang mengandung materi dari awal pertemuan sampai akhir yakni tentang keluarga, buah-sayuran, dan Hewan. Lokasi ujian sendiri berada di Sekolah Pesisir Juang (SPJ) dan kegiatan diikuti oleh 30 orang anak. Dalam kegiatan ini peneliti berperan sebagai pengajar. Kegiatan pengamatan dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan tentunya berlangsung dengan diterapkannya perbaikan dari kekurangan atau kesalahan yang dilakukan pada pekan-pekan sebelumnya agar tidak terjadi kesalahan yang sama. Pelaksanaan kegiatan siklus IV dapat diurutkan sebagai berikut: 1) Pengajar tiba di Sekolah Pesisir Juang (SPJ) dan melakukan

persiapan sebelum memulai proses mengajar. 2) Pengajar memulai pertemuan dengan menyapa siswa-siswi dan menjelaskan kegiatan ujian yang akan dilakukan. 3) Pengajar membagi siswa-siswi kedalam 5 kelompok dengan masing-masing 1 pengajar sebagai penanggungjawab dalam setiap kelompok. 4) Pengajar membagikan kertas ujian kepada masing-masing anak dan memberikan waktu pengerjaan selama 30 menit. 5) Setiap penanggung jawab kelompok membantu membimbing, menjelaskan, serta mengawasi siswa-siswi selama mengerjakan soal yang diberikan. 6) Setelah waktu pengerjaan soal sudah habis, setiap anak mengumpulkan kertas ujian mereka kepada penanggung jawab kelompok mereka masing-masing. 7) Seluruh pengajar berkumpul untuk memberikan kertas ujian kelompok masing-masing dan mulai memberikan penilaian, 4 orang pengajar bertugas untuk memeriksa kertas ujian dan 2 anggota lainnya bertugas untuk bermain dengan siswa-siswi agar kelas tetap kondusif sembari pemeriksaan ujian dilakukan. 8) Setelah penilaian selesai, pengajar memberikan dan membacakan hasil ujian dari setiap anak. 9) Sebelum pulang, pengajar membagikan hadiah berupa bingkisan jajan kepada siswa-siswi karena sudah berhasil mengerjakan ujian dan mau bekerjasama dengan pengajar selama pelaksanaan kegiatan ujian. 10) Pengajar menutup kegiatan dengan mengucapkan salam. Jika dilihat dari jumlah aktivitas guru dan siswa selama kegiatan ujian berlangsung, maka secara keseluruhan aktivitas guru dan siswa menunjukkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana siswa mau terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan catatan peneliti, dalam siklus IV kerjasama yang diberikan siswa sudah sangat baik, sehingga masing-masing siswa bisa memecahkan persoalan yang diberikan secara individual. Adapun data hasil pelaksanaan ujian pada siklus IV adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Nilai Ujian Bahasa Inggris

Nilai	Jumlah Siswa
50	2
60	3
70	2
80	7
90	9
100	7

Dari hasil diatas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari pekan-pekan sebelumnya. Dengan memasang KKM 70, jumlah siswa yang mendapatkan nilai setara atau lebih tinggi dari angka tersebut berjumlah sebanyak 25 anak dari total 30 anak yang mengikuti ujian. Sehingga persentase pencapaian yang dihasilkan pada siklus IV adalah sebesar 83,3%. Walaupun masih peneliti juga meninggalkan *flash card* (bahan ajar kami) pada pekan-pekan sebelumnya agar masih bisa digunakan oleh anak-anak Bintaro untuk keperluan belajar, agar tetap mengingat materi-materi yang sebelumnya sudah pernah diajarkan. Kedepannya diharapkan minat belajar dan pengetahuan Bahasa Inggris anak-anak disana semakin meningkat berkat keberhasilan metode *flash card* membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah untuk dipahami karena proses belajar mengajar dilaksanakan sambil bermain. Antusiasme anak-anak ini

diharapkan tetap terjaga sehingga menjadi generasi yang cerdas, khususnya dalam penguasaan Bahasa Inggris.

Kesimpulan

Penggunaan *Flashcard* sebagai media pembelajaran pada anak usia dini menunjukkan keberhasilan dalam mengatasi metode pengajaran yang membosankan sehingga terdapat peningkatan pada minat belajar anak-anak yang dilakukan dengan metode belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Tentunya hal ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan dan pemahaman Bahasa Inggris anak-anak pesisir di Lingkungan Bintaro Jaya yang terlihat pada siklus I hanya 5% yang memiliki kemampuan berbahasa Inggris meningkat menjadi 35%, kemudian pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 50%, lalu pada siklus III terjadi peningkatan lagi dari 50% menjadi 67%, dan pada siklus IV mengalami peningkatan kemampuan anak-anak terhadap bahasa Inggris yang sangat signifikan dimana pada siklus sebelumnya 67% meningkat menjadi 83,3% sehingga tercatat bahwa pada setiap seluruhnya berhasil mencapai nilai rata-rata, namun jumlah tersebut merupakan jumlah pencapaian yang besar sehingga dapat dikatakan bahwa program pembelajaran menggunakan metode *flash card* yang diaplikasikan pada anak-anak.

Daftar Pustaka

- Akmal, Aulia. 2020. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Pembelajaran Sains." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3:8–17.
- Ismiani, Pratimi, Ika Mustika, and Mimin Sahmini. 2020. "Penggunaan Bahasa Ibu Dalam Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan*

Sastra Indonesia 3(5 September):767–74.

- Mulyati. 2019. "Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran." *Alim Journal of Islamic* I(2):389–400.
- Nasution, Sarah. 2016. "Pentingnya Pendidikan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini." *Warta* 50(1):15–19.
- Nizam, Muhammad, Wahyu Kurniati Asri, and Laelah Azizah. 2021. "Penggunaan Media Film Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman." *Phonologie: Journal of Language and Literature* 1(2):42. doi: 10.26858/phonologie.v1i2.21514.
- Prahana. 2022. "Komunitas Sekolah Pesisir Juang Ampenan Sentil Pemkot Mataram Soal Pendidikan Anak Pesisir." *Tribunews Lombok*, September 1.
- Supriyono. 2018. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Dasar* II(1):43–48.
- Suryantara, I. Made Putra, and Muh. Zulfiqri Syahmat. 2022. "Efektifitas Pelaksanaan Program Kampung Sehat Dalam Rangka Menekan Penyebaran Covid-19 (Studi Pada Kelurahan Bintaro, Kota Mataram)." 10(2):125–31.
- Susfenti, N. Erna Marlia. 2021. "Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Studi Gender Dan Anak* 8(01):50. doi: 10.32678/jsga.v8i01.5858.