

**PEMATERI PENGENALAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS MELALUI
FLASHCARD BAGI SISWA ASUH YAYASAN
AL-KAHFI CABANG MADIUN**

Diterima:
21 Juli 2023

Revisi:
04 Agustus 2023
Terbit:
06 Agustus 2023

¹ Nurdani Yulian Ahmad, ² Suhardi, ³ Salma Yuliana
^{1,2,3} Universitas Doktor Nugroho Magetan
^{1,2,3} Magetan, Indonesia
*E-mail: ¹nurdaniyulianahmad23@udn.ac.id,
²sadino01@udn.ac.id, ³salmayuliana37@gmail.com*

Abstract— English is an essential global skill, yet its mastery is often hindered by a lack of vocabulary and learning methods that are less engaging for children. This community service activity aims to introduce and improve basic English vocabulary mastery for foster students at the Al-Kahfi Foundation, Madiun Branch. The implementation method was carried out through interactive lectures using flashcards as educational media. Flashcards were chosen because they visualize words, facilitating the memorization process and increasing students' interest in learning. The activity involved introduction stages, Q&A sessions, and educational games using the cards. The results of this service activity showed an increase in students' enthusiasm for learning English and an improvement in their memory retention of the new vocabulary taught, covering topics such as surrounding objects, animals, and daily activities. It is hoped that this method can continue to be applied by foundation mentors to maintain student learning motivation.

Keywords: English, Flashcards, Vocabulary, Community Service, Al-Kahfi Foundation.

I. PENDAHULUAN

Siswa asuh Yayasan Al-Kahfi, yang mungkin memiliki keterbatasan akses terhadap sumber belajar pendukung, sering kali merasa kurang termotivasi karena metode pengajaran konvensional yang dominan (ceramah dan latihan berulang), sehingga gagal menguasai kosa kata dasar secara efektif. Hal ini bertentangan dengan tujuan pendidikan Bahasa Inggris yang menuntut penguasaan skill komunikasi. Menurut Rosyida dan Masrurah (2020), kurangnya media visual yang menarik gagal menumbuhkan pemahaman mendalam tentang makna kosa kata. Kesenjangan ini menciptakan kebutuhan mendesak untuk memperkenalkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan visual, seperti Flashcard, yang terbukti menunjukkan peningkatan partisipasi siswa serta penguasaan kosa kata secara cepat dan menyenangkan (Wahyuni & Pitaloka, 2021). Tantangan dalam penguasaan kosa kata ini diperparah oleh ketiadaan sumber daya pendukung yang relevan dan minimnya paparan terhadap lingkungan berbahasa Inggris yang kaya di lingkungan Yayasan Al-Kahfi (Al-Ghaith, 2020). Oleh karena itu, kegiatan pematiran ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara teori bahasa dan keterampilan praktis penguasaan kosa kata melalui media yang murah dan mudah diakses. Dengan demikian, siswa akan lebih siap untuk mengadopsi metode

belajar yang mandiri (Setyawan & Setiawan, 2021) dan meningkatkan kualitas penguasaan Bahasa Inggris mereka secara signifikan (Asmani & Jupri, 2020).

Keterbatasan paparan terhadap lingkungan berbahasa yang kaya membuat mereka sangat terbuka terhadap inisiatif pembelajaran yang interaktif dan visual. Penelitian oleh Khotimah dan Nurhayati (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media visual pada kelompok siswa terbatas dapat meningkatkan daya ingat dan retensi kosakata. Kondisi ini menjadi potensi besar yang bisa dioptimalkan. Namun, diperlukan bimbingan bagi pemateri untuk menghubungkan konten kosakata dengan konteks yang relevan dengan kehidupan siswa. Kusumadewi dan Nurmasitah (2023) menyoroti pentingnya relevansi pembelajaran kosakata dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, kolaborasi dengan mitra yayasan juga menjadi kunci keberhasilan, seperti yang dijelaskan oleh Setianingsih et al. (2021) yang menekankan kolaborasi dalam pengabdian bahasa.

Pendekatan ini didasarkan pada prinsip pedagogis "learning by doing," yang sangat relevan untuk penguasaan kosakata. Penelitian Setyawan dan Setiawan (2021) menunjukkan bahwa media flashcard lebih unggul daripada teori semata dalam proses pengayaan kosakata. Selain itu, sesi game-based learning (misalnya, quick matching atau word scramble) di akhir pematerian akan menguji kemampuan siswa untuk mengintegrasikan semua kosakata yang telah diterima ke dalam satu permainan nyata. Hal ini sejalan dengan temuan Wahyuni dan Pitaloka (2021) yang menyarankan pendekatan berbasis permainan untuk mengukur kompetensi. Dengan adanya pendampingan pemateri, siswa akan merasa lebih percaya diri untuk menggunakan kosakata baru (Al-Ghaith, 2020). Metode ini juga dapat menumbuhkan kemandirian siswa dalam belajar, yang didukung oleh temuan Rosyida dan Masrurah (2020). Transformasi materi kosakata ke dalam format digital memastikan materi tidak hilang dan dapat digunakan secara berulang untuk siswa angkatan berikutnya (Al-Ghaith, 2020). Program ini juga akan didukung oleh pembentukan komunitas belajar Bahasa Inggris kecil di dalam yayasan, di mana mereka dapat saling berbagi dan mempraktikkan kosakata bersama. Hal ini sejalan dengan temuan Kusumadewi dan Nurmasitah (2023) yang menekankan pentingnya kolaborasi kelompok belajar. Selain itu, kemitraan dengan pihak universitas juga menjadi kunci, di mana dukungan teknis menjamin kelancaran dan keberlangsungan program (Setianingsih et al., 2021).

II. METODE PELAKSANAAN

Masyarakat yang berada di lingkungan Yayasan Al-Kahfi Cabang Madiun, yang menjadi lokasi khalayak sasaran, memiliki profil yang beragam namun umumnya berada dalam kondisi ekonomi menengah ke bawah, dengan mayoritas siswa asuh berasal dari latar belakang yang memiliki akses terbatas terhadap sumber daya pendidikan tambahan (seperti kursus bahasa atau buku penunjang). Kondisi sosial mereka ditandai dengan semangat kekeluargaan dan gotong royong di lingkungan yayasan. Meskipun keterbatasan ekonomi dapat membatasi paparan terhadap lingkungan berbahasa Inggris yang kaya, mereka memiliki keinginan kuat untuk meningkatkan kemampuan akademik anak-anak asuh mereka, karena menyadari bahwa penguasaan Bahasa Inggris adalah kunci untuk membuka peluang di dunia kerja dan studi lanjutan. Oleh karena itu, Yayasan Al-Kahfi sangat terbuka terhadap inisiatif yang dapat meningkatkan keterampilan praktis siswa, khususnya penguasaan kosa kata Bahasa Inggris melalui metode yang inovatif, yang pada akhirnya akan meningkatkan daya saing mereka.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Luaran program ini mencakup produk digital dan non-digital yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Setiap siswa atau kelompok peserta akan menghasilkan sebuah proyek mini berupa koleksi kosa kata dalam bentuk flashcard visual yang relevan dengan topik yang dipelajari. Produk-produk ini, yang bisa berupa kartu fisik atau infografis kosa kata digital, tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi akhir, tetapi juga menjadi aset digital yang dapat dimasukkan ke dalam arsip yayasan. Koleksi karya ini dapat dibagikan di antara sesama siswa di yayasan untuk menciptakan sumber daya pembelajaran bersama, sehingga manfaat penerapan tidak hanya dirasakan oleh peserta langsung, tetapi juga seluruh komunitas belajar.

Luaran jangka panjang yang paling penting adalah terciptanya ekosistem pembelajaran kosa kata yang lebih interaktif dan menyenangkan di Yayasan Al-Kahfi Cabang Madiun. Dengan bekal kosa kata yang memadai dan metode belajar yang menyenangkan, siswa akan lebih termotivasi untuk terus berkreasi dan mengeksplorasi metode-metode baru

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Mengembangkan platform pembelajaran kosa kata yang berbasis Flashcard visual dan Game-Based Learning, program ini menciptakan aset berkelanjutan yang dapat diakses oleh siswa kapan saja. Hal ini memungkinkan materi untuk terus digunakan dan diperbarui oleh pengelola yayasan, sehingga dampak positifnya dapat terus berlanjut melampaui batas waktu pelaksanaan sesi pematerian awal dan menciptakan ekosistem pendidikan Bahasa Inggris yang lebih adaptif dan mandiri

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghaith, A. (2020). Using digital flashcards to enhance vocabulary acquisition among Saudi EFL learners. *Saudi English Language Teaching Journal (SELAJ)*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.32350/selaraj.2.1.20>
- Asmani, N. I., & Jupri, A. (2020). Pemanfaatan Media Gambar dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 339–350. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.339>
- Khotimah, S. A., & Nurhayati, F. A. (2022). Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3125–3133. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.3125>
- Kusumadewi, N. N. D., & Nurmasitah, S. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kompetensi Berbicara Bahasa Inggris Bagi Siswa SMP. *Jurnal Linguistik, Sastra, dan Pendidikan*, 7(2), 173–182. <https://doi.org/10.37058/jlsp.v7i2.15546>
- Rosyida, E., & Masrurroh, A. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Media Flashcard pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 10–18. <https://doi.org/10.36423/jppd.v7i1.385>
- Setianingsih, R., Dewi, S. R., & Rahmawati, E. (2021). Pelatihan Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Emas (EJO)*, 3(1), 22–30. <https://doi.org/10.33474/ejo.v3i1.9265>
- Setyawan, M., & Setiawan, B. (2021). Efektivitas Penggunaan Flashcard dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Jurnal Pedagogi*, 8(1), 45–56. <https://doi.org/10.31294/jp.v8i1.9213>
- Wahyuni, S., & Pitaloka, R. D. A. (2021). The Effectiveness of Flashcard in Teaching Vocabulary to Young Learners. *Journal of English Language Teaching*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.22236/jelt.v10i1.6212>