

Penggunaan Smart Card Untuk Mengenalkan Objek Dalam Bahasa Inggris Kepada Anak Anak

Marsel Sahrendi¹, Yupiman Gulo²

^{1,2} Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Marsel Sahrendi

E-mail: marselsahrendi11@gmail.com

Abstrak

Pengabdian ini merupakan pelaksanaan program penggunaan smart card dalam pengajaran vocabulary bahasa Inggris di RA Tunas Cendekia. Pelaksanaan kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menggunakan kosakata bahasa Inggris yang baru. Smart card digunakan dalam modifikasi yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak hal ini membantu meningkatkan kemampuan anak dalam menggunakan kosa kata bahasa Inggris yang baru dan meningkatkan keterampilan bahasa Inggris secara keseluruhan. Program ini dilaksanakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan semangat belajar vocabulary bahasa Inggris bagi anak-anak RA Tunas Cendekia. Adapun materi yang kita bahas adalah mengenai Daily Activities, Fruits, Various Colors, Dll. Kegiatan ini kita lakukan dengan metode visual dengan gambar sebagai medianya serta diberikan keterangannya, kemudian kita membuat suatu permainan tebak gambar secara kelompok yang dimana diharapkan mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Kegiatan ini berjalan dengan lancar dan memberikan hasil yang positif, menumbuhkan minat belajar anak, sehingga mereka mengikuti kegiatan ini dengan sangat optimal.

Kata kunci - Smart card, Anak-anak, Pelatihan Vocabulary, Minat Belajar, Perkembangan Kognitif

Abstract

This service is the implementation of a program using smart cards in teaching English vocabulary at RA Tunas Cendekia. The implementation of this activity aims to improve children's ability to use new English vocabulary. Smart cards are used in modifications that are tailored to the cognitive development of children. This helps improve children's ability to use new English vocabulary and improve overall English skills. This program is implemented as an effort to increase the enthusiasm of learning English vocabulary for children of RA Tunas Cendekia. The materials we discussed were Daily Activities, Fruits, Various Colors, Etc. This activity we do with visual methods with pictures as the media and given the information, then we make a group guessing game which is expected to be able to create effective and fun learning conditions. This activity runs smoothly and provides positive results, fostering children's interest in learning, so they follow this activity very optimally.

Keywords - Smart cards, Children, Vocabulary Training, Learning Interest, Cognitive Development

PENDAHULUAN

Pengenalan objek dan kosakata pada anak usia dini merupakan langkah penting dalam perkembangan kognitif mereka. Kemampuan mengenal dan memahami akan membuka gerbang bagi anak untuk mempelajari kosakata baru dan bahasa di kemudian hari. Dengan kurangnya media pembelajaran yang efektif untuk mengenalkan kosakata kepada anak-anak usia dini. Hal ini menyebabkan anak-anak di RA Tunas Cendekia mengalami kesulitan dalam mengenal dan memahami kosakata dalam bahasa Inggris.

Maka dari itu tujuan kami adalah untuk membantu anak-anak di RA Tunas Cendekia dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris dengan cara yang efektif dan menyenangkan. Kami berharap metode pembelajaran ini akan menumbuhkan minat mereka dalam belajar bahasa Inggris, memberikan dasar pemahaman yang lebih baik, dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berkomunikasi dengan Bahasa Inggris.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini adalah dengan melatih mereka dengan menebak objek yang ada pada smart card yang telah kami buat yang dimana berisi tentang Warna, Buah-Buahan, Hewan, Dll, dengan menggunakan kosakata bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Yang dimana dengan metode pembelajaran menggunakan smart card ini dapat membantu anak-anak dalam daya mengingat dan memahami objek-objek dalam bahasa Inggris tersebut.

Media smart card ini adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya sekitar 25x30 cm. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keteragannya.

Terdapat beberapa manfaat smart card dalam penggunaan media pembelajaran antara lain :

1. Meningkatkan pemahaman materi.
2. Menghemat waktu dan tenaga guru.
3. Meningkatkan motivasi belajar.
4. Meningkatkan kemampuan berinteraksi.
5. Meningkatkan kemampuan mengingat.

Hasil Pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan meningkatkan minat belajar bagi anak-anak usia dini dalam mengenal kosakata. Serta membantu anak-anak usia dini dalam mencapai kesiapan belajar di sekolah dasar, meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini di RA Tunas Cendekia.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di RA Tunas Cendekia Pada Hari Selasa, 4 Juni 2024 dengan target pada anak-anak usia 4 - 6 tahun dan melibatkan sebanyak 28 anak. Metode pelaksanaan PKM pada penggunaan smart card untuk mengenalkan objek dalam bahasa Inggris kepada anak-anak ini dibagi dalam beberapa tahapan yaitu :

1. Tahap pendahuluan
Dalam tahap ini kita mempersiapkan beberapa surat untuk perizinan dengan pihak sekolah, untuk dapat melangsungkan kegiatan ini di tempat tersebut. Mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan.
2. Tahap Sosialisasi
Pada tahap sosialisasi ini kami memberikan penjelasan tentang pembelajaran mengenai mengenalkan objek dan kosakata dalam bahasa Inggris dengan menggunakan sebuah smart card. Dan menjelaskan tentang pentingnya modifikasi model pembelajaran terutama dalam pembelajaran vocabulary Bahasa Inggris menggunakan smart card.
3. Tahap Pelatihan
Tahap pelatihan ini menggunakan media smart card yang dimana anak-anak disuruh untuk menebak apa saja objek-objek yang ada didalam smart card tersebut. Serta memberikan

kesempatan kepada anak-anak untuk melihat-lihat isi yang ada dalam smart card. Tahap pelatihan smart card ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu :

- a. Dijelaskan terlebih dahulu materi kosakata yang akan digunakan.
- b. Anak-anak dikelompokkan menjadi 5 kelompok.
- c. Setiap kelompok harus menjawab dengan cepat kartu yang gambarnya diperlihatkan dalam Bahasa Indonesia terlebih dahulu.
- d. Lalu ke dalam Bahasa Inggrisnya dengan ditunjuk kelompok yang lebih dulu mengangkat tangan.
- e. Langkah selanjutnya diminta untuk menebak objek apa itu lalu mengeja penulisan Bahasa Inggris yang benar.
- f. Point terbanyak ataupun sedikit akan mendapatkan hadiah sebagai apresiasi kepada mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah dilaksanakan dengan berjalan lancar dan baik. Dengan melibatkan 28 anak-anak dengan rentang usia 4 - 6 tahun dan telah mengikuti kegiatan ini dengan sangat antusias. Selain itu, anak-anak terlihat senang dan tertarik dengan *Smart Card* yang digunakan untuk mengenalkan objek dalam bahasa Inggris.

Smart card adalah alat bantu pembelajaran yang menggunakan teknologi untuk memberikan informasi dan interaksi kepada anak-anak. Teori pengajaran *smart card* didasarkan pada prinsip interaksi, individualisasi, aksesibilitas, portabilitas, dan ketahanan.

Smart card dalam pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak usia dini, memberikan instruksi dan umpan balik yang dipersonalisasi, memberikan akses ke informasi dan sumber daya, memungkinkan pembelajaran di mana saja dan kapan saja. Berdasarkan hasil evaluasi, diketahui bahwa anak-anak telah menunjukkan peningkatan pemahaman tentang kosakata dalam Bahasa Inggris setelah mengikuti kegiatan ini.



Gambar 1.
Sosialisasi Smart card



Gambar 2.
Foto Bersama



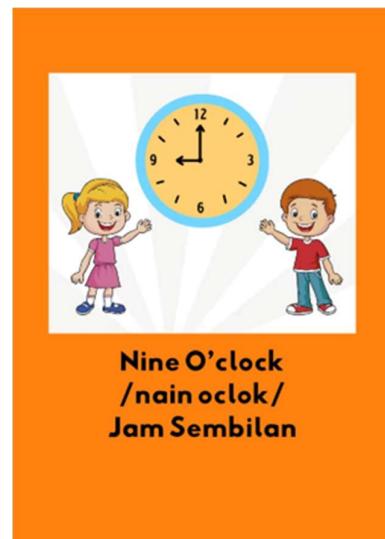
Gambar 3.
Sesi Menebak Objek



Gambar 4.
Pelatihan Smart Card



Gambar 5.
Contoh Smart Card



Gambar 6.
Contoh Smart Card



Gambar 8.
Contoh Smart Card

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan pengabdian masyarakat ini telah mencapai tujuannya, yaitu mengenalkan kosakata dan objek kepada anak-anak usia 4-6 tahun melalui penggunaan *smart card*, meningkatkan pemahaman anak tentang kosakata dan keterampilan membaca mereka, dan mendorong anak-anak untuk belajar bahasa asing dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Media smart card adalah salah satu media yang sederhana dan menarik yang digunakan sebagai teknik latihan-latihan dalam pengucapan bahasa Inggris yang dilakukan secara berulang-ulang dan bersungguh-sungguh. Peningkatan kesadaran pembelajaran dalam mengenalkan objek dan berbicara bahasa Inggris tidak hanya menjadi tanggung jawab pribadi, tetapi juga peranan lingkungan yang sangat mempengaruhinya untuk menambah kata-kata baru sehingga mempermudah anak-anak untuk menggunakan kata-kata baru tersebut dengan tepat dalam berbicara. Dalam hal ini keaktifan dan kreatifitas guru disekolah sangat berperan penting karena pembelajaran ini dapat menumbuhkan minat belajar pada anak-anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang mendalam kami ucapkan kepada RA Tunas Cendekia atas kesempatan dan kepercayaan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang berjalan dengan baik. Dan kami juga mengucapkan terima kasih kepada pembimbing kami yang telah memberikan saran dan masukan atas kegiatan ini. dan terima kasih kepada teman sekelompok atas kerjasamanya dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Irwanda, N., Cahayadi, R., Kasim, Y. B. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Dedikasi*, 3(2).
- Kholidah, R. D. (2023). Pengembangan Media English Vocabulary Card Untuk Meningkatkan Minat Bahasa Inggris di MITA'Limul Huda Bugoharjo Lamongan. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 8(2).

- Kirbillah, N. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 2 Al-Qur'anul Hakim Kota Probolinggo. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri. Puspitasari, N., Izzati, A. U., Darminto, E. (2022). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8545-8559. Salwiah, Asmuddin. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Melalui Media Kartu Huruf di Kelompok B TK Kartika XX-46 Kendari, *Jurnal Smart Paud*, 2(1).