

**PELATIHAN PEMBELAJARAN MENULIS BAHASA INGGRIS DENGAN
MENGUNAKAN KARTU KATA KEPADA GURU-GURU BAHASA INGGRIS DI
KECAMATAN JALAN CAGAK KABUPATEN SUBANG**

Evie Kareviati¹, Rasi Yugafiati², dan Setya Resmini³

^{1,2,3} **Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Siliwangi**

ahmadjaelani91@yahoo.co.id¹, tanya.rasiyugafiati@gmail.com², setyaresmini@gmail.com³

ABSTRAK

Seperti diketahui bersama bahwa kebutuhan peserta didik di SMP adalah untuk lulus UN, sehingga para guru bahasa Inggris tidak terlalu fokus pada keterampilan menulis. Target khusus yang diharapkan adalah para guru bahasa Inggris dapat merasakan manfaat dari Flash Card (kartu kata) sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) pada pembelajaran keterampilan menulis. Metode pengabdian ini melalui beberapa tahapan yaitu : a) tahap analisa, b) tahap perancangan dan pengembangan konten, c) tahap pelaksanaan dan d) tahap pelatihan. Tahap pelaksanaan pengabdian ini adalah memaparkan tentang pentingnya APE dalam pengajaran menulis. Kemudian dilanjutkan dengan membagi para guru bahasa Inggris dalam sepuluh kelompok dengan tujuan agar mereka mencoba membuat APE menggunakan bahan yang sudah tersedia. Selanjutnya, dilaksanakan workshop menggunakan alat dan bahan yang mudah didapat di sekitar. Untuk menunjukkan hasil dari pengabdian dalam khalayak penggiat ilmu, maka dilaksanakan pembuatan jurnal dan publikasi ilmiah. Setelah merasakan manfaatnya, diharapkan mereka dapat mengaplikasikan dalam pengajaran writing. Hasil yang tampak dari pengabdian ini adalah para guru memiliki motivasi yang lebih tinggi manakala mengetahui bahwa metode mengajar bisa lebih variatif dengan cara berkreasi menggunakan bahan yang mudah didapat menjadi sebuah media atau alat permainan edukatif seperti kartu kata atau *flash cards*.

Kata Kunci : game, APE, *Flash Card*, guru Bahasa Inggris, keterampilan menulis

ABSTRACT

It is believed that the students' needs in Junior High School are passing the final examination. Thus, the English teachers are not really focused on the writing skill. The main focus of the community service is helping the English teachers to get into the using of educational tool. They also can take the benefit of Flash Card in teaching writing skill. The method of community service covers several stages: a) analysing, b) planning and developing the content, c) implementing and d) training. Those supports the importance of educational tools in teaching writing skill. In the community service, the English teachers are divided into ten group to make the educational tool. The community service is covered in the workshop of making the educational tool by using the things around the environment. The goals of the community service are writing and publishing the journal. Hopefully the English teachers can be interested in teaching writing skill because they can make various educational tool with the thing around the environment.

Keywords: game, educational tool, flash card, English teachers, writing skill

Articel Received: 28/09/2019; **Accepted:** 03/01/2020

How to cite: Kareviati, E., Yugafiati, R., dan Resmini, S. (2020). Pelatihan pembelajaran menulis bahasa inggris dengan menggunakan kartu kata kepada guru-guru bahasa inggris di kecamatan Jalan Cagak kabupaten Subang. *Abdimas Siliwangi*, Vol 3(1), 13-22. doi: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v3i1p%25p.3375>

A. PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa dikategorikan pada dua hal: keterampilan menerima yang tak perlu memproduksi bahasa, melainkan cukup menyimak dan membandingkan, yakni membaca dan mendengar; dan keterampilan produktif yang harus menghasilkan bahasa yaitu: berbicara dan menulis (Puspitasari, 2014). Khusus untuk keterampilan produktif, diperlukan latihan yang berkesinambungan agar dapat menghasilkan pembicaraan dan tulisan yang berterima. Mengerucut pada pengajaran keterampilan menulis di SMP yang lebih berorientasi pada kelulusan UN dengan waktu yang sangat terbatas, tentu membutuhkan cara tertentu agar pengajaran keterampilan ini efektif dan efisien. Perlu ada inovasi yang membantu mencapai tujuan tersebut. Pengajaran menulis rupanya bisa juga didukung dengan penggunaan media seperti kartu kata (flash cards) yang termasuk dalam APE (alat permainan edukatif).

Pada pengabdian ini, tim berusaha untuk mendedikasikan sedikit ilmu pengajaran menulis dengan menggunakan kartu kata pada guru-guru di Kecamatan Jalan Cagak di Kabupaten Subang. Harapan dari tim adalah para guru terinspirasi dan dapat membuat APE sendiri maupun menggunakannya agar membantu pengajaran keterampilan menulis. Penggunaan kartu kata tersebut dikemas dalam sebuah game.

Game dipercaya menjadi media yang membantu pengajaran writing. Di level pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga pendidikan tinggi, game tetap menjadi pilihan yang digandrungi. Oleh karena itu, pengajaran menulis melalui kartu kata dalam sebuah game dipilih sebagai tema pengabdian kepada para guru di Kecamatan Jalan Cagak di Kabupaten Subang. Sebetulnya ada berbagai cara untuk melatih kemampuan menulis menggunakan game. Beberapa di antara game yang digunakan dalam pengabdian kali ini adalah menyusun alfabet, bermain kata, group stories, dan menyusun kalimat. Tentunya game ini membutuhkan Alat Permainan Edukatif. Alat Permainan Edukatif yang digunakan yang terdapat di lingkungan sekitar, baik itu yang sudah berbentuk jadi maupun yang perlu melalui proses hand made.

Pengajaran menulis di SMP apalagi di daerah Kecamatan Jalan Cagak di Kabupaten Subang memang memerlukan pengajar yang memahami kebutuhan peserta didik. Edukasi bahwa menulis adalah keterampilan yang berguna untuk kehidupan peserta didik ketika mereka melanjutkan ke pendidikan tinggi. Oleh karena itu, meskipun kejaran dari para peserta didik adalah lulus UN, namun kemampuan writing pun tidak

dinafikan. Sehingga bilamana peserta didik melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi, mereka akan cukup terbiasa dengan suasana belajar menulis.

Pemilihan kartu kata sebagai isu sentral dalam pengajaran menulis ini adalah karena menurut Lewis (2017) dalam <https://classroom.synonym.com>, *flash cards* adalah alat yang sangat efektif yang dapat membantu siswa belajar materi baru dengan cepat. Kartu kata ini juga memiliki enam kelebihan (Ibid):

- a. Kartu kata adalah alat yang paling murah yang bahkan bisa dibuat dari bahan bekas seperti kertas, karton ataupun koran bekas.
- b. Kartu kata mudah dibawa ke mana-mana, dan dibawa seperlunya sesuai kebutuhan.
- c. Kartu kata yang mudah dibawa ke manapun dapat meningkatkan efisiensi ketika belajar materi baru. Dengan membawa kartu ke manapun, siswa dapat mempelajarinya di manapun.
- d. Kartu kata membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan fokus pada satu hal saja.
- e. Kartu kata membuat pembelajaran menjadi lebih mudah, tidak membahas materi yang terlalu banyak.
- f. Kartu kata bisa dipakai serba guna, untuk berbagai jenis kosa kata dalam berbagai topik.

Berikut ini adalah pengabdian masyarakat yang berkaitan dengan pengajaran menulis menggunakan kartu kata. Seperti yang dilakukan oleh Widya, Yuliana, Sofiani (2018) yang mengemukakan bahwa pengajaran kosa kata bahasa Inggris dengan menggunakan kartu kata dapat secara efektif meningkatkan minat belajar peserta didik. Pengabdian berikutnya dilakukan oleh Muhsin (2018) yang menyampaikan bahwa workshop terkait mendesain dan mengembangkan media sederhana berupa flash cards sebagai media instruksional, membuat keterampilan guru bahasa Inggris lebih meningkat sehingga mendukung keberhasilan pengajaran bahasa Inggris di dalam kelas.

Pengabdian ini menjadi sangat penting karena dilakukan terhadap para guru bahasa Inggris yang berada di daerah perbatasan antara Subang dan KBB di mana mereka sangat membutuhkan ilmu yang berkaitan dengan pengajaran Bahasa Inggris, khususnya keterampilan menulis. Hasil yang diharapkan adalah para guru menjadi termotivasi untuk terus meningkatkan kemampuannya dalam mempersiapkan alat bantu mengajar khususnya media yang murah dan mudah didapat.

B. LANDASAN TEORI

Berikut di bawah ini merupakan teori berkaitan dengan Pentingnya Keterampilan menulis, Pengertian Flash cards, dan Manfaat game dengan menggunakan Flash cards untuk Pengajaran Keterampilan Menulis.

1. Pentingnya Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu di antara empat pilar keterampilan yang seyogyanya dikuasai bagi pada peserta didik yang mempelajari bahasa Inggris selain membaca, mendengar dan berbicara. Seperti pun keterampilan yang harus senantiasa diasah agar menjadi ahli, writing skill pun memerlukan latihan secara berulang-ulang sehingga menghasilkan keterampilan menulis yang baik (Yarmi, 2014). Writing sesungguhnya berusaha untuk mengemas bahasa lisan menjadi ide yang disampaikan ke dalam bahasa tulisan (Ramadani, 2013). Hal ini dibutuhkan oleh para peserta didik yang belajar di SMP agar kemampuan menulis dalam bahasa Inggris dapat berkembang. Tentu saja proses yang demikian berkesinambungan itu memang tak dapat dianggap mudah, namun bila terus menerus dilakukan dapat membuat peserta didik merasa percaya diri, dan dapat menulis secara efektif dan efisien (Fadila, 2015). Karena sesungguhnya walaupun mereka belum menyadari, kemampuan menulis akan membantu kehidupan mereka tak hanya dari segi akademis, tetapi juga tuntutan kehidupan nyata (Hidayati, 2015).

2. Pengertian Flash cards

Flash cards adalah satu di antara berbagai media edukatif yang berisi kata serta gambar yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan dapat dibuat sendiri ataupun menggunakan yang sudah jadi (Hotimah, 2010).

Adapun game memiliki fungsi sebagai media pendukung agar pengajaran writing dapat lebih atraktif (Hidayati, 2015). Hal ini disebabkan pada rentang usia manapun, para peserta didik memiliki minat untuk bermain. Hanya saja permainan yang dilaksanakan tentu harus mengedukasi. Oleh karena itu pemilihan seperti Flash Card yang dikemas dalam sebuah game akan memperlancar pengajaran keterampilan menulis dalam bahasa Inggris tersebut.

3. Manfaat Game dengan menggunakan Flash cards untuk Pengajaran Keterampilan Menulis

Kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dapat jadi kegiatan yang menjenuhkan ataupun menginspirasi bagi peserta didik tergantung dari upaya tenaga pendidik dalam menyediakan kondisi yang kondusif sehingga game menjadi salah satu alternatif untuk membuat peserta didik aktif dalam pelajaran (Nurmala, 2014). Sehingga game bisa membantu menguatkan semangat para peserta didik dalam mempelajari keterampilan menulis.

Adapun cara membuat flash cards adalah sebagai berikut:

- a. Tentukan tema terlebih dahulu, misalnya barang-barang di dalam kelas seperti white board, marker, table dsb.
- b. Untuk lebih menarik, buat/print gambar-gambar tersebut dengan warna yang menarik dalam ukuran yang sesuai dengan kebutuhan
- c. Bila menggunakan kertas bekas, bisa dipakai halaman yang masih kosong
- d. Bila menggunakan koran bekas, dicarikan gambar yang sesuai
- e. Pastikan pada kartu tersebut hanya ada gambar dengan tulisan di bawah atau di belakangnya.

Aturan bermain:

- a. Perlihatkan satu kartu terlebih dahulu, misalnya 'marker'.
- b. Biarkan siswa mengamati dan menyebutkan nama benda tersebut
- c. Setelah sepuluh kata mereka ingat, mintalah siswa untuk membuat kalimat seperti "The marker is on the table" atau "I see the marker on my book"
- d. Lakukan berulang-ulang sampai siswa mengerti bahwa kartu-kartu itu menjadi kosa kata baru yang mereka ingat dan mereka bisa menggunakannya dalam kalimat, dalam kehidupan sehari-hari.

C. METODE PELAKSANAAN

1. Tahapan dan Lokasi Pengabdian

Kegiatan pelatihan ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu : a) tahap analisa, b) tahap perancangan dan pengembangan konten, c) tahap pelaksanaan dan d) tahap pelatihan. Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di GOR Kecamatan Jalan Cagak

Kabupaten Subang yang melibatkan peserta guru-guru bahasa Inggris, termasuk ketua MGMP Mata Pelajaran Bahasa Inggris di daerah tersebut.

2. Peubah yang Diukur

Peubah yang diukur adalah kemampuan para peserta program pengabdian masyarakat untuk membuat APE sendiri, khususnya dari barang-barang yang mudah mereka dapatkan dari lingkungan. Kreativitas dari para peserta menjadi tolok ukur kesuksesan pengabdian ini. Mereka melakukan kerjasama dalam tim. Dan tentu saja, kemampuan berkoordinasi pun menjadi salah satu aspek yang membuat bentuk APE menjadi tambah bervariasi.

3. Teknik Pengumpulan dan Analisa Data

Kegiatan pelatihan ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu : a) tahap analisa, b) tahap perancangan dan pengembangan konten, c) tahap pelaksanaan dan d) tahap pelatihan

4. Tahap Analisa

Tahap analisa dilakukan di Kecamatan Jalan Cagak di Kabupaten Subang. Tim dari Fakultas Pendidikan Bahasa IKIP Siliwangi bersinergi dengan para tim pengabdian untuk menganalisa kebutuhan dari guru-guru bahasa Inggris di Kecamatan Jalan Cagak di Kabupaten Subang. Tim pengabdian sendiri mengkhususkan untuk memetakan kebutuhan para guru bahasa Inggris terkait kemampuan mengajarkan writing. Sebelumnya, untuk dapat melakukan tahap analisa, ada serangkaian langkah yang dilakukan. Tim mengamati dari segi apa yang dapat ditingkatkan. Hal ini dilakukan ketika rapat persiapan pengabdian yang dilakukan oleh tim dan juga beberapa tim lain dengan pihak fakultas. Tim juga melakukan pembuatan proposal pengabdian. Setelah itu, tim dari fakultas melaksanakan rapat persiapan pilot project pengabdian di Kecamatan Jalan Cagak di Kabupaten Subang. Setelah dilaksanakan pilot project dan survey oleh tim pendahulu dari pihak fakultas, tim melakukan rapat tentang strategi pengabdian yang tepat guna dengan kebutuhan para guru Bahasa Inggris tersebut.

5. Tahap Perancangan dan Pengembangan Konten

Setelah tahap analisa kebutuhan peserta didik dilakukan, tim berdiskusi terkait rancangan pengajaran writing dan hasil pilot project dan survey yang tepat untuk dilaksanakan di daerah Kecamatan Jalan Cagak di Kabupaten Subang. Tim juga melakukan perencanaan terkait Alat Permainan Edukatif (APE) untuk pengajaran writing. Konten yang diajarkan menggunakan kartu kata sebagai APE.

6. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pengabdian ini dilakukan bersama tim pengabdian dengan tema beragam. Untuk tim pengabdian sendiri fokus untuk melakukan workshop menggunakan game atau APE dari media yang tersedia di lingkungan. Para guru dari sekitar daerah Subang yang berkumpul di Kecamatan Jalan Cagak di Kabupaten Subang tersebut dibagi dalam lima kelompok. Tim pengabdian kemudian memaparkan tentang APE dan manfaat dan materi lainnya. Kemudian diberikan bahan seperti koran bekas, kertas bekas, kain, sedotan, beserta lem dan gunting untuk membuat APE yang disebar oleh para tim pengabdian. Bahan tersebut kemudian dibentuk menjadi berbagai media termasuk flash cards. Di samping itu, tim melakukan pendampingan terhadap para guru Bahasa Inggris tersebut agar terjadi sinergitas. Untuk menunjukkan hasil dari pengabdian dalam khalayak penggiat ilmu, maka dilakukannya pembuatan jurnal dan publikasi ilmiah.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengabdian pada masyarakat menunjukkan bahwa di era teknologi 4.0 ini sebagian guru masih belum terlalu familiar dengan penggunaan gadget. Bahkan ada beberapa sekolah yang masih belum memperbolehkan siswa-siswa untuk membawa alat komunikasi. Oleh karena itu, dengan adanya pelatihan pembuatan APE dengan barang yang mudah ditemukan di sekitar lingkungan, membuat para guru merasa sangat terbantu dan tercerahkan. Terlebih untuk pengabdian pada masyarakat kali ini melibatkan berbagai sekolah dari sekitar kec. Jalan Cagak di Subang, sehingga mereka pun bisa bertukar ide dan gagasan. Ketika pembentukan beberapa kelompok pun dibuat secara random. Oleh karena itu, suasana kompetisi menjadi lebih terasa meriah.

Berdasarkan teori dan konsep dasar yang telah dikemukakan, terdapat korelasi bahwa bentuk dari flashcard umumnya memang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Namun hal tersebut juga disertai dengan variabel lain yakni ketersediaan bahan, serta kemampuan para guru dalam mengaplikasikan media tersebut. Tentu penyampaian media pembelajaran menggunakan flash card ini tak bisa menafikan kemampuan dari para guru untuk mengemas dalam cara yang menarik. Seperti pula game yang memicu dan memacu para peserta didik agar semakin aktif dalam menyerap ilmu dan mengaplikasikannya dengan kaidah kebahasaan yang berterima.

Bila dibandingkan dengan pengabdian masyarakat sebelumnya, maka diperoleh hasil yang tidak jauh berbeda. Flash cards adalah alat bantu yang efektif yang mudah dibuat dan sangat membantu siswa serta melatih kreativitas guru. Implikasi dari pengabdian ini secara teoretis adalah bagaimana pengajaran bahasa Inggris khususnya kemampuan menulis perlu dirasakan oleh khalayak ramai. Sedangkan penerapan dari pengabdian ini adalah terkumpulnya para guru untuk diberi pengarahan dan pemahaman terkait pembuatan dan penggunaan flash card.



Gambar 1. workshop pembuatan APE secara berkelompok



Gambar 2. tim dosen bahasa Inggris yang menjadi panitia pelaksana pengabdian pada masyarakat



Gambar 3. tim dosen menjadi fasilitator dalam pengabdian pada masyarakat



Gambar 4. Rangkaian kegiatan pengabdian

E. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan APE dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di sekitar. Dari keseluruhan, pelatihan ini membuka wawasan guru-guru bahasa Inggris untuk berkontribusi dalam membuat media ajar yang membantu pengajaran writing khususnya di daerah jalan Cagak Subang.

Saran dari tim pengabdian adalah perlu diajarkan pengabdian pada masyarakat di daerah-daerah lain agar kebermanfaatan pelatihan ini dapat dirasakan oleh lebih banyak peserta didik di Indonesia.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Fadila, S. F. (2015). *Improving Students' Writing Skill in Narrative Text Through Movies*. 2015: Syarif Hidayatullah State Islamic University (Unpublished).
- Hidayati, I. N. (2015). *Improving English Writing Skills Through Board Games for Grade X Students in Semester 1 of SMA Negeri 1 Pengasih in the Academic Year of 2014/2015*. Yogyakarta: Yogyakarta State University (Unpublished).
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flash cards dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut Vol.04, No. 01 hal 10-18 ISSN. 1907-932X*
- Lewis, J. (2017). The Advantages of Flash cards in <https://classroom.synonym.com>. Retrieved at August, 30, 2019.
- Muhsin. (2018). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Pelatihan Pengembangan Modul di Madrasah Tsanawiyah Kabupaten Sigi Sulteng. *Jurnal Dedikasi Masyarakat, 1(2) Maret 2018 hal.79-89 ISSN. 2598-7984 (cetak), ISSN. 2598-8018 (online)*.
- Nurmala, A. (2014). *Penggunaan Metode Permainan dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris*. Surabaya: Program Studi Magister Psikologi (SAINS) Fakultas Psikologi Universitas Airlangga (Unpublished).
- Puspitasari, E. Y. (2014). *The Use of Picture Series to Improve the Writing Skills of Tenth Grade Students of SMA N 1 Srandakan in Writing Narrative Texts in THE Academic Year of 2013/2014*. Yogyakarta: Yogyakarta State University: Unpublished.
- Ramadani, S. A. (2013). *Improving Students' Writing Ability in Writing Descriptive Texts Through Field Trip at SMA N 1 Godean*. Yogyakarta: English Language Education Department Faculty of Language and Arts State University of Yogyakarta (Unpublished).
- Septiani, M. (2015). Pengalaman Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) dalam Memfasilitasi Masyarakat Belajar Sepanjang Hayat . *Jurnal Ilmiah VISI PPTK*

PAUDNI - Vol. 10, No. 2, Desember 2015, 67-76.

Setia, L. D., & Lestariningsih, T. (2018). Pelatihan Karya Tulis Bagi Guru Non Formal (PKBM Kelurahan Kertosari Ponorogo). ISSN: 2581-1932. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. No. 01, Mei tahun 2018, 1-6.*

Widya, Yuliana T.I., Sofiani, Y. 2018. Pengajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan media Realia dan Flash card. *Jurnal PKM: Pengabdian pada Masyarakat p-ISSN 2614-574X, e-ISSN 2615-4749. Vol. No. 01. Januari 2018 hal 39-47*

Yarmi, G. (2014). Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Whole Language Dengan Teknik Menulis Jurnal. *Perspektif Ilmu Pendidikan, Vol. 28. No. 1 April 2014, 8-16.*

Zuharty, Iskandar, I., & Budiarti, E. (2010). Learners' Needs and Curriculum Demands of English (A Case Study of PackageC Program at PKBM). *Jurnal Ilmiah VISI PTK-PNF - Vol 5, NO. 1, Juni 2010, 40-46.*