

**PELATIHAN PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN FLASH CARD SEBAGAI APE
KEPADA GURU-GURU BAHASA INGGRIS UNTUK PEMBELAJARAN WRITING
DI KECAMATAN JALAN CAGAK KABUPATEN SUBANG**

Rasi Yugafiati¹, Evie Kareviati², dan Setya Resmi³

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

tanya.rasiyugafiati@gmail.com¹, akhmadjaelani91@yahoo.co.id², setyaresmini@gmail.com³

ABSTRAK

Kebutuhan peserta didik SMP untuk lulus UN menyebabkan indikasi sebagian guru bahasa Inggris tidak terlalu fokus memberikan keterampilan writing. Diperlukan suatu pelatihan pada para guru untuk menaikkan kemampuan dalam pengajaran keterampilan writing. Penggunaan APE Flash Card (kartu kata) dinilai masuk pada urgensi cukup tinggi dalam pengajaran keterampilan writing. Tahap pelaksanaan pengabdian ini adalah pemaparan tentang pentingnya APE dalam pengajaran writing. Kemudian dilanjutkan pembagian para guru bahasa Inggris dalam sepuluh kelompok. Selanjutnya, dilaksanakan workshop menggunakan alat dan bahan yang mudah didapat di sekitar. Dari hasil pengabdian ini tercapai hasil berupa kemampuan para guru untuk berfikir kritis mengenai pembuatan APE yang kreatif berdasarkan tema pembelajaran yang dibahas di kelas bersama siswa. Implikasi yang diperoleh adalah kemampuan guru bahasa Inggris di kecamatan Jalan Cagak Kabupaten Subang dalam membuat dan menggunakan flash card menjadi semakin terasah.

Kata Kunci : game, APE, Flash Card, guru Bahasa Inggris, writing

ABSTRACT

Teaching English is not an easy one. Furthermore, writing is still considered difficult because of the teacher focuses on National Examination. In order to make writing subject as an interesting thing, the teacher should have a creative method. In this article, the writer wants to deliver the importance of media to the English teachers in Subang, to make them aware that there are still many things to do to make the subject easier. And it is only needed the simple things such as paper or newspaper. The interview is also held to know the response of the teachers. And the results show that the teachers are enthusiastic and realize that they can do the simple things to improve their way in teaching English, especially writing.

Keywords: game, APE, Flash Card, English teacher, writing

Articel Received: 23/11/2019; Accepted: 24/07/2020

How to cite: Yugafiati, R., Kareviati, E., Resmi, S. (2020). Pelatihan pembuatan dan penggunaan flash card sebagai ape kepada guru-guru bahasa inggris untuk pembelajaran writing di Kecamatan Jalan Cagak Kabupaten Subang. *Abdimas Siliwangi*, Vol 03 (02), 371-379. doi: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v3i2p%25p.3573>

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 dihasilkan

pembicaraan dan tulisan yang berterima. Mengerucut pada pengajaran keterampilan writing di SMP yang lebih berorientasi pada kelulusan UN dengan waktu yang sangat terbatas tentu membutuhkan cara tertentu agar efektif dan efisien. Perlu ada inovasi yang membantu mencapai tujuan tersebut. Pengajaran writing rupanya bisa juga didukung dengan penggunaan games. Games tersebut bisa berbentuk permainan maupun APE (alat permainan edukatif).

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 game digunakan untuk mengajarkan keterampilan writing pada para guru di Kecamatan Jalan Cagak di Kabupaten Subang. Ada berbagai cara untuk melatih kemampuan writing 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 writing di SMP apalagi di daerah Kecamatan Jalan Cagak di Kabupaten Subang memang memerlukan pengajar yang memahami kebutuhan peserta didik. Edukasi bahwa writing 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 writing. Pada pengabdian ini, tim berusaha untuk mendedikasikan sejumlah ilmu pengajaran writing dengan menggunakan games 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 writing.

B. LANDASAN TEORI

1. Writing Skill

Writing skill merupakan salah satu di antara empat pilar keterampilan yang seyogyanya dikuasai bagi pada peserta didik yang mempelajari bahasa Inggris. Seperti pun

keterampilan yang harus senantiasa diasah agar menjadi ahli, writing skill pun memiliki Latihan secara berulang-ulang akan 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 meski mereka belum menyadari, kemampuan writing akan membantu kehidupan mereka tak hanya dari segi akademis, tetapi juga tuntutan kehidupan nyata (Hidayati, 2015).

2. Pengertian Game in Writing

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 game yang tepat seperti Flash Card akan memperlancar pengajaran keterampilan menulis dalam bahasa Inggris tersebut.

3. Manfaat Game untuk Pengajaran Keterampilan Writing

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).

4. Manfaat Flashcard untuk Pengajaran Keterampilan Writing

Game bisa membantu menguatkan semangat para peserta didik dalam mempelajari keterampilan menulis. Penelitian lain pun mengungkapkan bahwa strategi menggunakan flashcard membuat peserta didik meniru tulisan guru secara berulang (Aisyah, 2018). Media flashcard dianggap sangat cocok untuk membantu meningkatkan writing skill pada peserta didik (Ulwiya, 2018).

C. METODE PELAKSANAAN

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.

Peubah yang diukur adalah kemampuan para peserta program pengabdian masyarakat untuk membuat APE sendiri, khususnya dari barang-barang yang mudah mereka dapatkan dari lingkungan. Kekreatifan 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. Kegiatan pelatihan ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu : a) tahap analisa, b) tahap perancangan dan pengembangan konten, c) tahap pelaksanaan dan d) tahap pelatihan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. 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.

2. 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.

3. 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.



Gambar 1. Guru bahasa Inggris berkelompok dan berdiskusi tentang pembuatan APE

Pada gambar 1 tampak para guru bahasa Inggris telah berkelompok. Setiap kelompok sudah dipersiapkan dengan bahan-bahan membuat APE. Mereka mempelajari bahan APE yang tersedia. Kemudian mulai menganalisa kemungkinan APE berupa flash card yang memiliki kemungkinan untuk dibuat dengan media tersebut. Mereka tampak menikmati proses diskusi ini. Bahkan sebagai peserta tak sungkan untuk duduk di lantai agar lebih akrab dalam berdiskusi dan lebih leluasa mengkreasi APE.



Gambar 2. Peneliti sedang mendampingi para guru yang membuat APE

Tim peneliti kemudian memaparkan tentang APE dan manfaat dan materi lainnya. Seperti tampak pada gambar 2, peneliti berupaya mengedukasi para guru. Selain menggunakan sistem kolosal, peneliti dan tim panitia mulai masuk pada kelima kelompok dan menjadi fasilitator. Para peneliti dibantu oleh tim dosen selaku panitia memberikan media untuk membuat APE. Media tersebut kemudian dibentuk menjadi flash cards. Di samping itu, tim melakukan pendampingan terhadap para guru Bahasa Inggris tersebut agar terjadi sinergitas.



Gambar 3. Peneliti sedang mengamati antusiasme para guru yang kritis dalam membuat APE

Pada gambar 3, tampak tim peneliti saling berkolaborasi untuk menyampaikan langkah demi langkah pembuatan APE. Termasuk pada sesi ini, setiap kelompok diperlombakan. Lomba antar kelompok adalah berupa jumlah terbanyak APE yang dibuat. Perwakilan mereka diminta untuk tampil dan menjelaskan filosofi setiap APE yang dibuat. Menariknya, mereka bahkan sampai ada yang menampilkan nyanyian yang sesuai dengan tema APE yang mereka buat. Pada sesia ini, cukup meriah karena para panitia turut membagikan doorprice pada semua kelompok sebagai wujud apresiasi.

Dari hasil penjelasan dan wawancara kepada para guru SMP, diperoleh hasil sebagai berikut: guru- guru menjadi lebih semangat dan merasa bahwa metoda mengajar dapat dibuat sangat menarik hanya dengan menambahkan media atau alat permainan edukatif yang sederhana. Menggunakan kertas atau koran bekas pun jadi. Ia bisa dibuat flashcards atau alat peraga lainnya. Dengan adanya semangat dari para guru yang kreatif, diharapkan siswa pun mulai menyukai pelajaran menulis bahasa Inggris.

Pembahasan

Berikut di bawah ini merupakan pemaparan mengenai kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan.

Tabel 1. Kegiatan Pelatihan

Kegiatan	Pemaparan
a) tahap analisa	Memetakan kebutuhan, pilot project, rapat tentang strategi pengabdian
b) tahap perencanaan dan pengembangan konten	berdiskusi tentang rancangan pengajaran writing dan hasil pilot project
c) tahap pelaksanaan	Menyiapkan workshop di lokasi
d) tahap pelatihan.	workshop menggunakan game atau APE

Berdasarkan tabel 1, terdapat empat tahap dalam kegiatan pelatihan. Pertama adalah tahap analisa. Sesuai dengan pemaparan dari Puspitasari (2014) bahwa menulis merupakan salah satu keterampilan produktif yang perlu menghasilkan bahasa, maka ada analisa yang perlu dilakukan agar tujuan ini tercapai. Analisa ini merujuk pada satu fenomena bahwa APE perlu diajarkan untuk menggugah kesadaran atas pentingnya memproduksi bahasa secara berterima. Terlebih bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang masih perlu dibiasakan dalam penggunaannya.

Tahap perencanaan dan pengembangan konten menjadi langkah berikutnya yang ditempuh setelah menganalisa kebutuhan para peserta. Yarmi (2014) mensugesti bahwa keterampilan menulis yang baik akan diperoleh bilamana dilatih secara berkesinambungan. Itu sebabnya perlu ada perencanaan yang matang agar analisa yang telah dikumpulkan bisa membentuk suatu wacana yang teralisasi. Pengembangan konten yang seyogyanya diaplikasikan ketika pelatihan, perlu membuat gagasan dalam lisan menjadi format baru berupa bahasa tulisan yang selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ramadani (2013).

Pelatihan ini berusaha untuk membuat para guru bisa berkreasi dan menerapkan APE dalam pengajaran writing skill mereka. APE sendiri membuat proses pembelajaran writing yang terus menerus, tidak membuat peserta didik merasa jenuh. Diharapkan, hal tersebut bisa membantu peserta didik untuk lebih percaya diri karena tulisan mereka semakin efektif dan efisien karena semakin terlatih. Hal ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilaksanakan oleh Fadila (2015).

Merujuk pada tabel 1, tahap pelaksanaan yakni workshop digelar dengan peserta guru-guru termasuk MGMP Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Workshop atau pelatihan ini memang memiliki nilai urgensi yang tinggi untuk dilaksanakan. Karena meski seperti yang pernah dipaparkan oleh Hidayanti (2015) dalam penelitiannya, para peserta didik tetap harus dibekali dengan kesiapan untuk mampu berkomunikasi dalam bentuk tulisan. Hal ini akan berimbas tidak hanya dalam dunia yang edukatif, melainkan dalam aktifitas keseharian.

Masih merujuk dari tabel 1, langkah terakhir adalah tahap pelatihan. Tahap pelatihan ini fokus pada pembuatan dan pengajaran APE. APE yang dibuat merupakan flash card. Flash card sendiri dapat dikategorikan sebagai game. Hal ini satu frekuensi dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayati (2015) yang memiliki paradigma bahwa media pendukung berupa game –tentu di antaranya ada flash card- akan membantu pengajaran writing menjadi lebih interaktif.



Gambar 4. Tim dosen bahasa Inggris bersinergi menjadi panitia dalam pengabdian di Kecamatan Jalan Cagak Subang

E. KESIMPULAN

Dari hasil pengabdian dan wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa guru-guru merasa sangat terbantu dengan adanya kegiatan ini. Mereka merasa tercerahkan dan terinspirasi bahwa pembelajaran menulis bisa menjadi lebih menarik hanya dengan memanfaatkan barang yang ada. Dan flashcards adalah salah satu media yang bisa dibuat dengan menggunakan barang bekas seperti kertas bekas, kardus atau bisa dihias dengan kain bekas, sedotan ataupun koran bekas dan gagang es krim.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Peneliti mengucapkan terimakasih pada para pimpinan IKIP Siliwangi yang telah memfasilitasi peneliti untuk melakukan pengabdian sebagai bentuk tridarma perguruan tinggi.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, R. M. (2018). Strategi Pemodelan Bermedia Flashcard Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Siswa Tunarungu Kelas 2 Di SLB-B. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 3-20.
- Fadila, S. F. (2015). *Improving Students' Writing Skill in Narrative Text Through Movies*. Syarif Hidayatullah State Islamic University.
- 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.
- Nurmala, A. (2014). *Penggunaan Metode Permainan dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris*. Surabaya: Program Studi Magister Psikologi (SAINS) Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
- 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 Text in THE Academic YEar of 2013/2014*. Yogyakarta: Yogyakarta State University.
- 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.
- 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. (2018). A. Setia, L. Pelatihan Karya Tulis Bagi Guru Non Formal (PKBM Kelurahan Kertosari Ponorogo). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. No. 01, Mei tahun 2018, ISSN: 2581-1932*. , 1-6.
- Ulwiya, M. N. (2018). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa di Sekolah Dasar. *JPGSD, Volume 06 Nomor 04 Tahun 2018*, 536-545.
- 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, I. I. (2010). Learners' Needs and Curriculum Demands of English (A Case Study of Package Program at PKBM). . *Jurnal Ilmiah VISI PTK-PNF - Vol 5, No. 1, Juni 2010*, 40-46.