



Penggunaan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Pelafalan Kosa Kata di Komunitas *Mangrove Leaf* – Kota Kupang

Visual Teaching-Learning Media To Improve Children's Reading Skills, Vocabulary, And Pronunciation In Mangrove Leaf Community – Kupang City

Elisna Huan¹, Fransiskus Bustan², Novriani R. Manafe³, Gracia M. N. Otta⁴

elisna@staf.undana.ac.id¹, novriani.manafe@staf.undana.ac.id³,

gracia.otta@staf.undana.ac.id⁴

Universitas Nusa Cendana¹²³⁴

Korespondensi penulis : elisna@staf.undana.ac.id

Article History:

Received : 30 November 2023

Accepted : 18 Desember 2023

Published : 30 Desember 2023

Keywords: *Intensive Reading, pronunciation, teaching-learning media, vocabulary*

Abstract. *Numerous efforts have been made to improve English language learning in non-formal institutions. One of them is by developing interesting teaching-learning media. The learning media used in this program is a student final exam product which is assessed in the Intensive Reading Course, where students are asked to read continuously about one short story, then conduct it into literary elements such as characterization, storyline, etc. After this progress, creative visual learning media was created using materials like paper or cardboard equipped with attractive colors. The objectives of this program include several things; firstly, improving the English language skills of children in the Mangrove Leaf Community, secondly, through learning media, it can be integrated into mastering vocabulary and pronunciation, and thirdly, children can retell what they hear in their own words. It is hoped that the method applied will continue to increase children's efforts in creative and enjoyable learning processes in various non-formal institutions. Some things that are considered priority problems that must be resolved include first, increasing English vocabulary, second, pronunciation of English vocabulary, and third, increasing enthusiasm and motivation for learning English. The solution offered is creative and fun English learning through visual learning media.*

Abstrak

Berbagai upaya telah dilaksanakan dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris di Lembaga non-formal. Salah satunya adalah dengan pengembangan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang digunakan dalam PkM ini merupakan produk ujian akhir mahasiswa yang telah dinilai dan diuji dalam Mata Kuliah *Intensive Reading*, dimana mahasiswa diminta untuk membaca secara terus menerus mengenai satu cerita pendek, kemudian dikembangkan ke dalam unsur-unsur sastra seperti karakterisasi, alur cerita, dan sebagainya. Setelah pengembangan tersebut, dibuatlah media pembelajaran visual secara kreatif dengan menggunakan bahan-bahan berupa kertas atau karton dilengkapi dengan warna-warna yang menarik. Tujuan dari PkM ini meliputi beberapa hal; pertama, meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris anak-anak di Komunitas Mangrove Leaf, kedua, melalui media pembelajaran, dapat diintegrasikan ke penguasaan kosakata dan pelafalan, dan ketiga, anak-anak dapat menceritakan kembali apa yang mereka simak dengan kata-kata sendiri. Metode yang diterapkan diharapkan terus meningkatkan usaha anak-anak dalam proses pembelajaran secara kreatif dan menyenangkan di berbagai Lembaga non-formal. Beberapa hal yang dianggap sebagai masalah prioritas yang harus diselesaikan antara lain adalah; pertama, peningkatan kosakata Bahasa Inggris, kedua, pelafalan kosakata Bahasa Inggris, dan ketiga, meningkatkan antusias serta motivasi belajar Bahasa

Penggunaan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Pelafalan Kosa Kata di Komunitas *Manggrove Leaf* – Kota Kupang

Inggris. Solusi yang ditawarkan berupa pembelajaran Bahasa Inggris yang kreatif dan menyenangkan melalui media pembelajaran visual.

Kata kunci : *Intensive Reading*, kosakata, media pembelajaran, pelafalan

PENDAHULUAN

Berbicara mengenai keterampilan berbahasa Inggris, sudah menjadi hal yang sangat familiar di era globalisasi seperti ini. Selain kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris di sekolah secara formal, Lembaga non-formal pun turut serta dalam mendukung pembelajaran tersebut. Tujuannya adalah untuk memberikan keterampilan berbahasa di berbagai lapisan masyarakat termasuk anak-anak.

Belajar yang menyenangkan di lingkungan formal maupun non-formal perlu dilengkapi dengan media pembelajaran, baik visual maupun audio-visual. Kegunaan dari penggunaan media pembelajaran adalah menarik minat belajar peserta didik, sehingga penyampaian materi menjadi mudah dan menyenangkan.

Media pembelajaran yang digunakan dalam PkM ini merupakan produk ujian akhir mahasiswa yang telah dinilai dan diuji dalam Mata Kuliah *Intensive Reading*, dimana mahasiswa diminta untuk membaca secara terus menerus mengenai satu cerita pendek, kemudian dikembangkan ke dalam unsur-unsur sastra seperti karakterisasi, alur cerita, dan sebagainya. Setelah pengembangan tersebut, dibuatlah media pembelajaran visual secara kreatif dengan menggunakan bahan-bahan berupa kertas atau karton dilengkapi dengan warna-warna yang menarik.

Tujuan dari PkM ini meliputi beberapa hal. Pertama, meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris anak-anak di Komunitas Manggrove Leaf. Kedua, melalui media pembelajaran, dapat diintegrasikan ke penguasaan kosakata dan pelafalan. Ketiga, anak-anak dapat menceritakan kembali apa yang mereka simak dengan kata-kata sendiri. Dari tujuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran mempunyai peranan penting di ranah Pendidikan non-formal.

Berdasarkan komunikasi dengan menyesuaikan kebutuhan mitra, maka Tim PkM merencanakan sebuah program pengabdian yang diharapkan dapat menjadi kegiatan unggulan yang akan berdampak positif di masa datang bagi para pengajar di Komunitas Manggrove Leaf maupun peserta didiknya. Manggrove Leaf adalah sebuah Lembaga non-profit yang didirikan sebagai sarana belajar bagi anak-anak di sekitar Pantai Oesapa-Kota Kupang.

PERMASALAHAN

Sesuai analisis situasi, beberapa hal yang dianggap sebagai prioritas yang harus dijalankan antara lain adalah: perlunya peningkatan kosakata Bahasa Inggris, peningkatan pelafalan kosakata Bahasa Inggris, dan meningkatkan antusias dan motivasi belajar Bahasa Inggris.

METODE

Sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris bagi anak-anak di Komunitas Manggore Leaf, terlebih dahulu dilaksanakan pendekatan dan penentuan program yang tepat dalam pelaksanaan pelatihan, pengembangan, serta evaluasi penggunaan media pembelajaran. Sebagai bentuk kemitraan, tim pelaksana merancang sebuah kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan melibatkan anak-anak guna mengidentifikasi peluang peningkatan minat dan motivasi belajar Bahasa Inggris.

Terkait pengertian pembelajaran, Gagne dan Briggs (1979:3) mendefinisikan sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Selanjutnya, menurut Sharon E, Smaldino, et.al., dalam Pujiriyanto (2012: 20) menyatakan bahwa media yang menyajikan pesan – pesan terkait dengan tujuan pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad (2014: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Media pembelajaran visual yang digunakan dalam kegiatan ini diharapkan menambah semangat dan motivasi belajar Bahasa Inggris bagi anak-anak. Azhar Arsyad di dalam bukunya *Media Pembelajaran* menyatakan kegunaan media pembelajaran sebagai berikut : (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dikuasai oleh siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. (3) Metode mengajar menjadi lebih bervariasi sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. (4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.

Penggunaan media pembelajaran dalam PkM ini juga untuk meningkatkan kosakata serta pelafalan. Pembelajaran kosa kata membantu siswa tidak hanya sekedar mengetahui

Penggunaan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Pelafalan Kosa Kata di Komunitas *Manggrove Leaf* – Kota Kupang

makna kata tetapi secara tidak langsung berhubungan dengan pembelajaran pengucapan, penulisan, dan penggunaan kata dengan mengikuti aturan Tata Bahasa Inggris yang baik dan benar.

Kegiatan ini akan dilaksanakan dengan berpedoman pada mekanisme yang meliputi tahapan berikut: (1) Pembentukan kelompok dosen pengabdian, (2) Konsultasi dan negosiasi dengan Mitra PkM, (3) Diskusi kelompok dosen pengabdian untuk menentukan pola dan program kerja, dan (4) Penyiapan alat dan bahan untuk kegiatan PkM.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan mitra, maka tim pelaksana membagi kegiatan ke dalam dua tahap, yaitu : Tahap I : pelatihan dan penerapan media pembelajaran visual, Tahap II : evaluasi kegiatan PkM melalui kuis. Sebelum pelaksanaan PkM, Tim pelaksana akan melakukan pendekatan dan tanya jawab kaitan kebutuhan mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Target yang telah dicapai melalui kegiatan PkM penggunaan media pembelajaran guna untuk meningkatkan kosakata serta pelafalan Bahasa Inggris ini dapat dilihat dari beberapa poin berikut:

1. Memperkenalkan Media Pembelajaran untuk mendukung penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.

Pengenalan pembelajaran Bahasa Inggris yang kreatif dan menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran guna menarik minat dan memberi warna baru dalam mempelajari Bahasa Inggris. Menyesuaikan solusi yang ditawarkan, guna membuahkan hasil positif dalam model pembelajaran Bahasa Inggris yang praktis, kreatif, dan menyenangkan.



2. Peningkatan Keterampilan Berbahasa Inggris.

Peningkatan keterampilan berbahasa Inggris diperkuat dengan strategi pembelajaran interaktif yang diterapkan, konten yang menarik dan relevan, serta pemberian feedback yang dilakukan secara real-time.

- a) Strategi Pembelajaran Interaktif: media pembelajaran dan modul interaktif yang diberikan melibatkan anak-anak dalam kegiatan seperti permainan kata, uji kosakata, dan latihan pelafalan. Ini membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam belajar bahasa Inggris.



- b) Konten yang Relevan dengan Lingkungan Lokal: konten pembelajaran dengan lingkungan Komunitas Mangrove Leaf dan juga level peserta didik dan ketertarikan. Penggunaan teks dan konten dan media ajar yang dapat diperoleh di sekitar mereka diberikan agar pembelajaran lebih kontekstual dan mudah dipahami.



Penggunaan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Pelafalan Kosa Kata di Komunitas *Mangrove Leaf* – Kota Kupang

- c) Feedback Secara Real-time: pemberian umpan balik langsung sangat berperan penting. Misalnya, memberikan pujian atau bimbingan segera setelah anak menyelesaikan tugas. Ini membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka dengan cepat.

2. Partisipasi Aktif:

- a) Media Pembelajaran yang interaktif. Media yang digunakan dan diaplikasikan dalam memperkenalkan kosakata didesain secara kreatif dan ramah anak-anak, dengan warna-warna cerah dan desain yang menarik. Ini dapat merangsang minat mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.



- b) Kegiatan Kolaboratif: adanya kolaborasi dan komunikasi antar anak-anak dan pengajar, sangat memungkinkan untuk belajar dan bermain bersama atau berbagi pencapaian, menciptakan atmosfer belajar yang bersifat sosial.



- c) Pemberian Penghargaan (reward). Memberikan penghargaan atau reward bagi anak-anak yang mencapai target tertentu. Ini tidak hanya meningkatkan motivasi mereka tetapi juga merangsang partisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran.

Dengan demikian media pembelajaran berhasil menjadi sarana untuk memahami bahasa Inggris tetapi juga menjadi alat yang mengakar dalam kehidupan sehari-hari anak-anak di Komunitas Mangrove Leaf, meningkatkan relevansi dan efektivitas pembelajaran.

KESIMPULAN

Setelah selesai dilaksanakannya program PkM ini, diharapkan memberikan warna baru dan mendukung pembelajaran Bahasa Inggris di Lembaga non-formal dalam hal ini Mangrove Leaf Community. Masih terdapat beberapa hal yang menjadi evaluasi, yaitu target yang belum dicapai adalah Praktek Pendampingan Penerapan Media Ajar berupa Video Pembelajaran yang merupakan hasil kreativitas pengajar. Permasalahan yang menjadi pokok perhatian adalah keterbatasan sarana dan prasarana berupa terbatasnya jaringan internet untuk mengakses berbagai referensi, informasi, dan aplikasi-aplikasi terkait guna mendukung kreativitas dan pengetahuan pengajar. Keterbatasan ini menyebabkan pengajar mengalami kesulitan dalam memperbaharui pengetahuan terkait teknik, sumber ajar dan berbagai kemajuan dibidang pendidikan. Sebagai rencana tindak lanjut, direncanakan sebuah kegiatan *workshop* dan juga pendampingan mengenai pembuatan video pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi dan media sosial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengungkapkan rasa terima kasih dan apresiasi untuk pihak Mangrove Leaf Community, baik pendiri, pengajar, maupun anak-anak terkasih yang turut mengambil bagian dalam program ini. Juga kepada panitia pelaksana, pihak FKIP - Universitas Nusa Cendana, serta semua yang terlibat secara aktif dalam PkM ini.

REFERENSI

- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Bakhsh, S. A. 2016. *Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners*. English Language Teaching; Vol. 9, No. 7; 2016 ISSN 1916-4742 E-ISSN 1916-4750 Published by Canadian Center of Science and Education.
- Dewi, H.C & Puspitasari, T. 2021. *Penerapan Permainan Cross Word Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kosakata Bahasa Inggris*. Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat Vol. 04 No. 05, September-Oktober 2021, p-ISSN 2614-574X, e-ISSN 2615-4749 hal. 467-471.
- Gagne amd Briggs.L.J. 1979. *Principles of Instructional Design*. New York : Holt Rinehart and Winston.
- Peraturan:
- Peraturan Pemerintah No.19 tentang Standar Pendidikan Nasional.
- Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.