

Pendampingan pengenalan makhluk hidup melalui media *flashcard* berbahasa inggris di SDN 2 Manukaya

N. W. S. Darmayanti¹, Desak Ayu Kembariasih²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar 1,Fakultas Ilmu Pendidikan,Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali,Indonesia

²Pendidikan Bahasa Inggris,Fakultas Ilmu Pendidikan ,Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali,Indonesia

Penulis korespondensi : N. W. S. Darmayanti

Email : wyndarmayanti@gmail.com

Diterima: 20 Agustus 2024 | Disetujui: 11 September 2024 | © Penulis 2024

Abstrak

Kegiatan ini didasarkan pada pentingnya pengenalan bahasa Inggris sejak dini, terutama dalam memahami konsep-konsep dasar seperti makhluk hidup, yang sekaligus meningkatkan literasi sains. kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai makhluk hidup melalui media *flashcard* berbahasa Inggris di SD N 2 Manukaya.sasaran dalam kegiatan ini adalah kelompok belajar siswa kelas 3 dan 4 SD N 2 Manukaya yang berjumlah 15 siswa. metode pelaksanaan kegiatan meliputi pembuatan dan distribusi media *flashcard*, pelatihan penggunaan *flashcard* melalui pendampingan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Siswa diperkenalkan dengan berbagai jenis makhluk hidup melalui gambar yang disertai nama dalam bahasa Inggris. Proses belajar mengajar juga melibatkan aktivitas interaktif untuk memperkuat pemahaman dan penguasaan kosakata. hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris terkait makhluk hidup, Secara kualitatif, siswa menjadi lebih aktif dalam menggunakan bahasa Inggris selama pembelajaran.Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan di sekolah dasar.

Kata kunci: pendampingan; media *flashcard*; berbahasa inggris

Abstract

This activity is based on the importance of early introduction to English, especially in understanding basic concepts such as living things, which at the same time increases science literacy. This service activity aims to increase students' understanding of living things through United Kingdom flashcard media at SD N 2 Manukaya.The target of this activity is a learning group of 3rd and 4th grade students of SD N 2 Manukaya totaling 15 students. The method of implementing the activity includes the creation and distribution of flashcard media, training in the use of flashcards through direct assistance in learning activities. Students are introduced to different types of living things through pictures accompanied by names in English. The teaching and learning process also involves interactive activities to strengthen understanding and mastery of vocabulary. The results of the activity showed a significant increase in vocabulary related to living things, qualitatively. This activity is expected to be an innovative and sustainable learning model in elementary schools.

Keywords: mentoring; flashcard media; english

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha dalam menciptakan sumber daya manusia yang makin bagus. Pendidikan berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan makin berkembangnya keahlian dalam pengetahuan. (Okdiansyah et al., 2021)

Pesatnya perkembangan dan peradaban dunia semakin terasa di berbagai bidang kehidupan seperti ekonomi, politik, budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi. secara tidak langsung manusia pun dituntut untuk dapat meningkatkan kemampuan di berbagai bidang. Salah satunya yaitu Bahasa (Yasa & Sudirman, 2023)

Bahasa adalah suatu alat komunikasi antar manusia di berbagai negara, bahasa digunakan untuk menyampaikan tujuan yang ingin disampaikan. Bahasa juga berguna untuk menyampaikan berbagai gagasan untuk memperoleh hal yang diharapkan sama halnya dengan bahasa Inggris yang digunakan sebagai bahasa internasional yang berguna untuk berkomunikasi dengan orang – orang yang berasal dari luar negeri yang mana seperti yang kita ketahui setiap negara memiliki berbagai ragam bahasa ,sehingga untuk saling memahami bisa menggunakan Bahasa Inggris. (Lestari, Ro'ifah, and Hana Furaida 2023)

Pemerintah Indonesia telah menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa asing pertama yang dipelajari dan digunakan di Indonesia. Dimulai dari tingkat SD, SMP, dan SMA bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran yang begitu penting dan bahkan bahasa Inggris menjadi mata pelajaran paling penting untuk sekolah pariwisata. karena memiliki peluang yang begitu bagus untuk dipakai sebagai bahasa pengantar di sebagian sekolah yang ada di Indonesia.(Sari et al., 2024) Guru sebagai komponen utama dan pengatur jalannya proses belajar mengajar dilaksanakan. Oleh karena itu guru seharusnya dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik dan bermakna bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. (Wahyuni 2020) Metode pengajaran bahasa Inggris yang beragam tentunya dapat menarik minat siswa untuk belajar. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru bahasa Inggris di

SD. Guru harus terus berinovasi agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran melibatkan guru sebagai pihak fasilitator dan peserta didik sebagai pihak pembelajar yang harus mampu memiliki interaksi yang aktif dengan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Interaksi ini lebih mudah diwujudkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. (Mustaqimah et al. 2023)

Sehingga Perlu adanya media pembelajaran kreatif agar siswa lebih aktif, semangat belajar dan membantu dalam proses pembelajaran. biasanya siswa akan lebih tertarik belajar menggunakan media yang mengandung permainan karena siswa cepat bosan dan mengantuk jika proses pembelajarannya tidak variatif. dengan adanya media pembelajaran dapat membawa perubahan dalam belajar mengajar di kelas , di mana siswa diharapkan mampu mengikuti proses pembelajaran secara maksimal dan menyenangkan. Media pembelajaran ini sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran, terutama untuk pembelajaran yang sifatnya abstrak seperti pada pembelajaran Ilmu pengetahuan alam. (Hayati, 2022)

Namun kenyataan dilapangan di SD N 2 Manukaya, metode pengajaran guru masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. proses belajar mengajar hanya menggunakan buku LKS dan juga papan tulis sebagai media pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas. sebagian besar siswa jadi tidak memahami materi yang di ajarkan guru karena metode dan juga media pembelajaran yang kurang menarik. untuk itu perlu ada nya media pembelajaran, seperti media bergambar yang dapat menarik minat siswa untuk belajar dan mudah memahami materi yang di ajarkan. banyak anak yang belum mengetahui nama – nama makhluk hidup dalam Bahasa Inggris. hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi yang telah dilakukan pada kegiatan kelompok belajar siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah cabang ilmu yang bersifat dinamis dan saling berkaitan dengan cabang ilmu lainnya. Materi pembelajaran IPA memiliki karakteristik yang khas. Salah satu materi yang dipelajari pada tingkat Sekolah Dasar yaitu materi klasifikasi makhluk hidup salah satunya tentang nama – nama hewan. (Hayati, 2022)

(Setiawati, Dantes, and Candiasa 2015) menyatakan bahwa *Flashcard* adalah media yang tepat untuk membantu peserta didik dalam mengingat dan mempelajari materi baru. Kartu ini mudah dibuat dan di aplikasikan. permainan *flashcard* merupakan teknik pengajaran yang berupa permainan, dimana siswa diberi suatu potongan tentang suatu informasi yang berkaitan dengan pokok materi dalam suatu

pelajaran pada kertas kecil atau *flashcard*. *Flashcard* seringkali digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris dan pengenalan konsep IPA. tapi bukan berarti tidak bisa digunakan dalam bidang yang lain. Kelebihan Media *flashcard* antara lain mudah dibawa, praktis, gampang diingat dan menyenangkan. Selain itu media *flashcard* dapat membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar sehingga dapat dan kata-kata meningkatkan perbendaharaan kata peserta didik. (Yusuf, Suardana, and Selamet 2021)

Berdasarkan permasalahan tersebut sangat penting untuk dilakukan pendampingan karena mempelajari kosa kata dalam Bahasa Inggris, khususnya Bahasa Inggris terkait makhluk hidup tidak bisa dilakukan sekali, perlu waktu untuk mereka mengingat tulisan, arti dan juga cara baca dari setiap kata dalam Bahasa Inggris. Untuk itu harus dilatih secara continue dan dengan metode yang menarik. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya pendampingan penggunaan media *flashcard* untuk menarik minat siswa dan mempermudah siswa dalam mempelajari tentang makhluk hidup dan kosa kata Bahasa Inggris.

Kelebihan Media *flashcard* yaitu mudah dibawa, praktis, gampang diingat dan membuat siswa merasa senang mengikuti proses pembelajaran. Selain itu media *flashcard* dapat membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar sehingga dan kata-kata. (Yusuf et al., 2021)

Penelitian yang dilakukan oleh (Rohmatin, Akib, and Muhammad 2023) dengan menggunakan media *flashcard* hasil yang didapat adalah siswa dapat menyebutkan bentuk huruf karena kata-kata pada *flashcard* singkat dan bergambar sehingga mudah diingat oleh siswa. Selain itu, dengan menggunakan media *flashcard* siswa juga dapat membedakan bentuk huruf pada nama hewan dan dapat meningkatkan jumlah kosa kata peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hayya, Saidah, and Mujiwati 2022) bahwa Produk pengembangan media *flashcard* dinyatakan layak digunakan, hal ini dilihat dari hasil analisis produk menunjukkan bahwa tingkat persentase dari validator media mencapai presentase 89%, dan dari validator materi memperoleh presentase 87,27%. keefektifan 92% untuk uji coba terbatas dengan jumlah 5 peserta didik sedangkan uji coba luas memperoleh hasil 93% dengan jumlah 20 peserta didik, dari hasil tersebut disimpulkan bahwa media *flashcard* sangat efektif untuk digunakan.

Dan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mustaqimah (2023) dapat ditarik kesimpulan bahwa media *flashcard* memenuhi kriteria kualitas berdasarkan saran dan masukan dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Secara keseluruhan penilaian media *flashcard* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Untuk itu dapat disimpulkan media *flashcard* merupakan media yang cocok untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tingkat sekolah dasar karena media *flashcard* sangat simpel, praktis, mudah dibawa, menarik juga karena berisi gambar – gambar dan juga tulisan dalam bahasa Inggris untuk mempermudah siswa dalam mengingat wujud dan nama – nama makhluk hidup dalam bahasa Inggris.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis akan mengembangkan sebuah media pembelajaran *Flashcard* untuk pembelajaran Bahasa Inggris kelas III dan IV Sekolah Dasar.

Oleh sebab itu, penulis mengambil judul penelitian yaitu “Pendampingan pengenalan makhluk hidup melalui media *flashcard* berbahasa Inggris di SD N 2 Manukaya”.

Dengan harapan siswa dan siswi SD N 2 Manukaya lebih mudah dalam memahami materi makhluk hidup dengan kosa kata Bahasa Inggris dengan cara belajar yang menyenangkan sehingga mereka tidak merasa terbebani ketika mempelajari materi ini, ketika siswa merasa senang dengan metode mengajar yang diterapkan guru nya serta media pembelajaran yang menarik pasti akan membuat siswa menjadi lebih semangat untuk belajar.

METODE

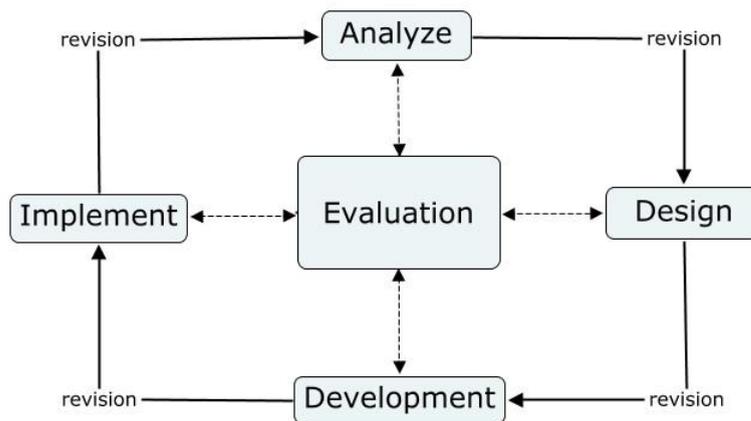
Kegiatan Pendampingan Ini Dilakukan Di Kelompok Belajar Siswa Yang Dimana Bertempat Di Ruang Kelas Sdn 2 Manukaya. Kegiatan Ini Dilakukan Pada Awal Bulan September Sampai Dengan Akhir Bulan September, Dalam Pelaksanaan Pendampingan Ini Dibantu Oleh 5 Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (Kkn) Itp Markandeya Bali. Kegiatan Pendampingan Dilakukan Selama 1 Jam Pada Kelompok Belajar Siswa, Yang Diikuti Oleh 15 Siswa Dari Kelas 3 Dan Kelas 4.

Pendampingan pengenalan makhluk hidup melalui media *flashcard* berbahasa Inggris di SDN 2 Manukaya

Metode Pelaksanaan Yang Akan Digunakan Untuk Mengatasi Permasalahan di SDN 2 Manukaya Yaitu Metode ADDIE (*Analysis*), (*Design*), (*Development*), (*Implementation*), (*Evaluation*)

- 1) Tahap Pertama : Menganalisa permasalahan
- 2) Tahap Kedua : Persiapan media ajar
- 3) Tahap Ketiga : Pengembangan media ajar
- 4) Tahap Keempat : pelaksanaan program atau implementasi
- 5) Tahap Kelima : Evaluasi program

Mulyatiningsih (2016) mengemukakan Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.



Gambar 1. Metode Pemecahan Masalah

Agar Metode Pelaksanaan Pada Masing – Masing Tahap Dapat Lebih Jelas, Maka Diuraikan Sebagai Berikut :

Kegiatan Tahap Pertama :

Penulis Mengidentifikasi Masalah Yang Terdapat Pada Siswa Dikelompok Belajar Siswa Yang Terdiri Dari Kelas 3 Dan 4 Dalam Memahami Kosa Kata Bahasa Inggris Dan Mengenal Makhluk Hidup.

Kegiatan Tahap Kedua :

Persiapan Program Seperti Menyusun Bahan Ajar Yang Akan Diberikan Kepada Siswa Yang Mengikuti Kelompok Belajar Siswa.

Kegiatan Tahap Ketiga :

Pengembangan media ajar yang akan digunakan pada kelompok belajar siswa, baik itu flash card, materi, serta permainan yang sudah dirancang dengan baik.

Kegiatan Tahap Keempat

Pelaksanaan Program Dimana Dalam Pelaksanaan Program Ini Dilakukan Dengan Memberi Bimbingan Secara Langsung Di Kelompok Belajar Siswa Yang Dilakukan Diluar Jam Pembelajaran Berlangsung. Dalam Pendampingan Pembelajaran Siswa Dibantu Untuk Menghafalkan Nama – Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Dan Juga Tulisan Dalam Bahasa Inggris Serta Latihan Menulis Langsung Dari Kata Bahasa Indonesia Ke Bahasa Inggris.

Kegiatan Tahap Kelima :

Evaluasi, Tahap Ini Merupakan Akhir Dimana Penulis Melakukan Uji Kemampuan Kepada Siswa Yang Mengikuti Kelompok Belajar Siswa Dengan Memberikan Tes Beberapa Soal Dalam Tulisan Bahasa Indonesia Yang Harus Ditulis Oleh Siswa Kedalam Bahasa Inggris Serta Melaksanakan Evaluasi Terkait Sebagaimana Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Kosa Kata Bahasa Inggris.

Pendampingan pengenalan makhluk hidup melalui media *flashcard* berbahasa inggris di SDN 2 Manukaya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap satu identifikasi atau analisis

Adapun yang dilakukan dalam tahap identifikasi masalah yaitu diawali dengan observasi kepada siswa yang mengikuti kelompok belajar siswa terkait sebagaimana pengetahuan siswa dalam menulis kosa kata Bahasa Inggris. Kegiatan ini dilakukan di ruang kelas 4 SDN 2 Manukaya pada 2 September 2024. Kegiatan ini dilakukan sambil tanya jawab kepada siswa terkait materi makhluk hidup yang diberikan oleh gurunya saat pembelajaran efektif di kelas berlangsung, lalu tim pendamping memberikan sebuah contoh soal dari Bahasa Indonesia kemudian merubah nya ke dalam Bahasa Inggris.

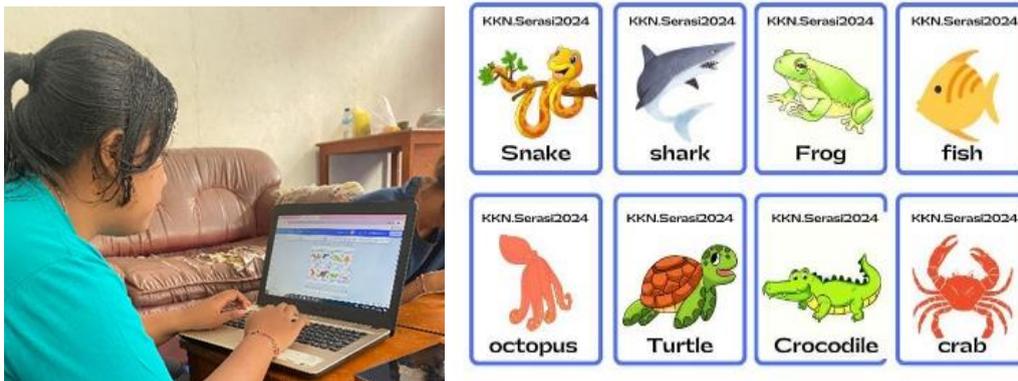


Gambar 2. Kegiatan observasi kepada siswa

Hasil yang diperoleh dalam kegiatan observasi sangat mengejutkan karena siswa yang mengikuti kelompok belajar tersebut banyak yang belum hafal dengan huruf ABCD. Sehingga sangat sulit untuk memperkenalkan Bahasa Inggris melalui metode ceramah dan papan tulisan, mereka sulit untuk mempunyai bayangan terkait hal itu. Jadi dengan tidak hafalnya huruf ABCD, hasil tes awal siswa sangat amburadul dalam penulisan nama – nama hewan. Terdapat solusi yang dapat diberikan yaitu berupa penyediaan media ajar kepada siswa berupa flashcard bergambar hewan yang terdapat nama hewan dalam Bahasa Inggris. guna sebagai panduan siswa dalam menulis nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris serta untuk membantu siswa dalam menghafalnya.

Tahap kedua persiapan program

Berdasarkan hasil dari observasi penulis menemukan solusi yaitu penyediaan media ajar berupa *flashcard* bergambar hewan dan nama hewan dalam Bahasa Inggris. Maka dari itu dalam tahap persiapan program tim pendamping menyiapkan media pembelajaran berupa *flashcard* bergambar hewan dan nama hewan dalam Bahasa Inggris yang akan diberikan kepada siswa setiap pertemuan pendampingan kelompok belajar siswa. Dan juga di akhir pendampingan akan di tempel di setiap kelasnya guna untuk memudahkan akses siswa dalam menghafalkan nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris.



Gambar 3. Pembuatan *flashcard* bergambar hewan

Sesuai gambar diatas merupakan gambar dalam persiapan program yaitu membuat media ajar yang akan diberikan kepada siswa yang ikut dalam kelompok belajar siswa. Media tersebut adalah *Flashcard* bergambar hewan yang mana terdapat nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris. Hal tersebut sangat perlu diketahui oleh siswa karena itu bagian dasar dari pengetahuan makhluk hidup serta kosa kata dalam Bahasa Inggris untuk Tingkat sekolah dasar. Dengan adanya media ajar yang telah disediakan, siswa dapat memahami nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris dengan lebih mudah dan gampang untuk dilihat maupun dimengerti.

Tahap pelaksanaan program

Dalam tahap pelaksanaan program merupakan aksi dari pendampingan ini di kelompok belajar siswa. Maka dari itu setelah dilaksanakan observasi, dan mempersiapkan design yang dirancang lalu dilaksanakannya kegiatan inti yaitu pendampingan belajar dimulai dari memberikan media ajar yang sudah disiapkan, dengan hal itu dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Pemberian media ajar dan pemberian materi makhluk hidup berbasis Bahasa Inggris kepada siswa

Kegiatan utama setelah persiapan program adalah penerapan bahan ajar yang telah disiapkan dalam pendampingan peserta didik dalam kelompok belajar siswa. Dimana pada hasil observasi telah diketahui bahwa siswa belum amat paham terkait dengan nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris. Maka dari itu dalam kegiatan pelaksanaan program ini tahap awalnya diberikan bahan ajar dan tim pendamping memberikan penjelasan terkait hewan - hewan yang ada. Penjelasan terkait gambar hewan adalah sebuah pengenalan awal dari materi atau bahan dasar untuk menulis nama – nama hewan. Pada penjelasan materi seperti pada gambar diatas bertujuan agar peserta didik memahami dan mengenal

Pendampingan pengenalan makhluk hidup melalui media *flashcard* berbahasa Inggris di SDN 2 Manukaya

mahluk hidup secara detail dari wujud, nama hewan dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Setelah dilakukan penjelasan secara detail maka tim pendamping memberikan beberapa kata yang harus dicoba oleh siswa untuk di tulis kedalam Bahasa Inggris .

Tim pendamping membimbing secara langsung mengenai tata cara penulisan Bahasa Inggris dalam kegiatan ini. Pembimbingan ini bertujuan untuk mendampingi para peserta didik di kelompok belajar siswa untuk lebih memahami jenis makhluk hidup, cara baca, beserta cara menulis dalam Bahasa Inggris sesuai contoh yang disediakan, pendampingan juga berfungsi untuk memberikan penguatan terkait proses penulisan kata, juga berfungsi untuk secara langsung memberikan koreksi jika terjadi kesalahan penulisan dan pengucapan yang di tulis oleh peserta didik. Tim pendamping mengevaluasi hasil percobaan yang harus ditulis oleh siswa ke dalam Bahasa Inggris .

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan oleh (Meilinda et al., 2023) yang berjudul Pengembangan Media Flashcard Pada Siswa Kelas III SD Negeri 04 Muara Telang Kabupaten Banyuasin penggunaan media pembelajaran *Flashcard* yang praktis dan efektif, mengingat hasil test latihan soal siswa yang memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang tidak menggunakan alat belajar Flashcard. Reaksi dari guru dan siswa sangat positif, serta menunjukkan kriteria sangat layak

Sejalan dengan penelitian sebelumnya , penulis hasil responnya sangat baik dan validitas skornya cukup tinggi, maka media flash card dinilai layak digunakan dalam kegiatan pendidikan oleh guru dan siswa. (Muzdhalifah et al., 2024)

Tahap evaluasi program

Istilah evaluasi merujuk pada pemahaman penilaian yang dilakukan terhadap suatu kerja dalam hal ini pembelajaran. Dalam kegiatan pendampingan dan pembelajaran ini evaluasi yang dilakukan dengan mengamati secara langsung peserta didik dalam proses penguatan materi Makhluk hidup untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris. Indikator keberhasilan dilihat dari sejauh mana peserta didik mampu mengetahui nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris kemudian mencoba menuliskannya pada bukunya masing-masing. Kemudian indikator keberhasilan lainnya adalah ketika siswa mampu mengucapkan dengan baik nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris.

Siswa dinyatakan sudah mampu dalam memahami nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris serta pengucapannya. Jadi pendampingan ini bisa dinyatakan berhasil karena dari awal siswa belum hafal dan tidak sepenuhnya mengenal makhluk hidup khususnya berbahasa Inggris , sebagai dasar pembelajaran, kini akhirnya siswa mampu menulis yang awalnya hanya menulis huruf abcd hingga mampu merangkai menjadi sebuah kata sederhana yang sebagian besar sudah benar penulisannya.

Dengan hasil yang telah diperoleh oleh penulis dan hasil pengamatan secara langsung serta berbincang kecil secara mendalam dengan peserta didik di kelompok belajar siswa, maka kegiatan pendampingan pembelajaran menulis nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris ini telah berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Namun dalam prosesnya terdapat beberapa hal yang menjadi kendala diantaranya 1) waktu yang singkat membuat proses pendampingan menjadi kurang maksimal, 2) siswa belum semuanya semangat dalam belajar menulis kosa kata Bahasa Inggris dan bahkan masih ada siswa yang cepat bosan dalam belajar Bahasa Inggris, karena siswa cenderung menganggap Bahasa Inggris itu rumit. Dari beberapa kendala tersebut keberhasilan yang didapat diantaranya 1) mayoritas anak-anak di kelompok belajar siswa sudah mengetahui bahkan memahami wujud makhluk hidup, 2) anak - anak sudah memahami nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris beserta tulisannya. 3) anak - anak juga sudah mampu untuk membaca nama – nama hewan tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Secara umum dapat dijabarkan bahwa pendampingan pengenalan makhluk hidup berbahasa Inggris berbasis *flashcard* bergambar di kelompok belajar siswa SD N 2 Manukaya sudah berjalan dengan baik, mayoritas anak-anak di kelompok belajar siswa sudah mengetahui bahkan memahami wujud makhluk hidup, anak - anak sudah memahami nama – nama hewan dalam Bahasa Inggris beserta tulisannya. Serta anak - anak juga sudah mampu untuk membaca nama – nama hewan tersebut.

Pendampingan pengenalan makhluk hidup melalui media *flashcard* berbahasa Inggris di SDN 2 Manukaya

Dengan diadakanya kegiatan pendampingan ini siswa termotivasi untuk belajar lebih giat untuk meningkatkan pengetahuan kosa kata dalam Bahasa Inggris. Namun karena waktu pendampingan yang terbatas jadi besar harapan penulis ketika setelah pendampingan ini selesai siswa dapat menerapkan ilmu yang didapatkan.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lisfatkandayant et al.2022) penggunaan media pembelajaran *flashcard* ini perlu ditindaklanjuti guna meningkatkan nilai guna dari media pembelajaran *flashcard* berbahasa Inggris.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih yang sebesar besarnya bagi semua pihak yang membantu dalam kegiatan pengabdian pendampingan pengenalan makhluk hidup berbahasa Inggris, sehingga pelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar. Khususnya kepada pihak sekolah yang telah menyediakan tempat untuk melaksanakan kegiatan pengabdian sehingga kegiatan terlaksana dengan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Hayati, D. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 3(1), 82. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v3i1.4910>
- Meilinda, Riyoko, E., & Sholeh, K. (2023). Pengembangan Media Flashcard Pada Siswa Kelas III SD Negeri 04 Muara Telang Kabupaten Banyuasin. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 2174–2187.
- Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 148–154. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1183>
- Sari, N. N. K., Maulida, Z. P., & Salmawati, A. (2024). Pentingnya Bahasa Inggris Pada Era Globalisasi. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3685–3692. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12571>
- Yasa, I. G. S., & Sudirman, I. N. (2023). Penerapan Media Flash Card dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Desa Selat Peken Tahun 2023. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 2807–4246.
- Yusuf, A., Suardana, I. N., & Selamet, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Ipa Smp Materi Tata Surya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 4(1), 69–80. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v4i1.33181>
- Maduwu, B. (2016). Pentingnya Belajar Bahasa Inggris di Sekolah. *Jurnal Warta Edisi* 50, 7(1), 39–45.
- Lestari, S., Ro'ifah, & Hana Furaida. (2023). Pendampingan Pembelajaran Melalui Media Flash Card Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahasa Inggris Siswa Kelas 7 SMP Negeri 1 Bangilan Tuban. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JUDIMAS)*, 1(2), 208–213. <https://doi.org/10.54832/judimas.v1i2.156>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Lisfatkandayant, U., Muharini, R., Sartika, R. P., Enawaty, E., & Erlina, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Materi Perkembangan Teori Atom. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3120–3132. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2577>
- Muzdhalifah, M., Qurbaniah, M., & Mukti Rahayu, H. (2024). Pengembangan Media Flash Card Keanekaragaman Semut (Formicidae) Sebagai Sumber Belajar Biologi Di Smas Mujahidin Pontianak. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 8(1), 20–29. <https://doi.org/10.33369/diklabio.8.1.20-29>