
BELAJAR BAHASA INGGRIS DENGAN *FLASHCARD* UNTUK ANAK USIA DINI

Varia Virдания Virdaus
Universitas Narotama Surabaya
varia.virdaus@narotama.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa metode pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini dengan menggunakan media *flashcard* sangatlah beragam. Bukan hanya dapat menambah kosakata baru namun juga dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan mendengar. Berdasarkan Sandra Fox, selain yang pada umumnya untuk menambah kosakata, berikut ada beberapa metode penggunaan *flashcard* yang menarik yaitu, dengan *Cahin Mini-Dialogue*, *Guessing Mimes*, *Guesing Mimes behind Back*, *TPR*, *Describing Activities*, dan *Exchanging Information*. Beberapa metode penggunaan *flashcard* tersebut di atas sangatlah menarik, hal itu membuat peserta didik (anak usia dini) menikmati pembelajaran Bahasa Inggris.

Kata Kunci: *flashcard, metode pembelajaran, bahasa inggris*

ABSTRACT

This study aims to show that there are various methods of learning English in early childhood using flashcard media. It not only can add new vocabulary but it can also improve speaking and listening skills. According to Sandra Fox, apart from generally adding vocabulary, here are some interesting methods of using flashcards, namely Cahin Mini-Dialogue, Guessing Mimes, Guessing Mimes behind Back, TPR, Describing Activities, and Exchanging Information. Some of the methods for using flashcards mentioned above are very interesting, they make students (early childhood) enjoy learning English.

Key words: *flashcard, teaching method, English*

PENDAHULUAN

Santrok (2007) menyatakan bahwa bahasa adalah alat komunikasi baik lisan maupun tulisan, bahkan pada isyarat maupun simbol-simbol. Dengan bahasa seseorang (anak) mampu mengekspresikan pikiran mereka sehingga orang lain mampu memahaminya dan hal tersebut menciptakan hubungan sosial. Bahasa kerap kali menjadi indikator keberhasilan dan kecerdasan seorang anak, anak yang aktif berbicara merupakan cerminan anak yang cerdas.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangatlah penting untuk dikembangkan, apabila tidak dikembangkan secara optimal maka masa emas pengembangan bahasa pada mereka akan menjadi lambat (tidak optimal). Berdasarkan pernyataan Rahman (2002), masa emas (golden age) yaitu usia 0-8 tahun merupakan masa penting bagi anak usia dini karena otaknya berkembang pesat pada masa-masa ini. Oleh karena itu, kita sebagai orang tua maupun pendidik agar mampu mengoptimalkan masa-masa emas pada anak, salah satunya dengan memberikan stimulus untuk perkembangan otak mereka.

Upaya mengoptimalkan perkembangan bahasa anak usia dini salah satunya dengan mengembangkan metode dan media pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran merupakan strategi untuk mentransfer materi. Metode pembelajaran sangat erat hubungannya dengan media pembelajaran, Keberhasilan suatu metode pembelajaran tidak lepas dari media pembelajaran, media pembelajaran yang dimaksud adalah media atau alat permainan edukatif (APE). Dengan APE akan lebih menunjang materi yang akan disampaikan oleh pendidik.

Peneliti akan menjelaskan lebih lanjut mengenai penggunaan media/alat permainan edukatif. APE yang dimaksud adalah penggunaan *Flashcard*. Media *Flashcard* telah dijelaskan oleh Susilana, Riana, dan Riyana (2009) yaitu, media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar. *Flashcard* dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata. Penggunaan media *Flashcard* yang akan peneliti jelaskan yaitu media *Flashcard* dengan gambar yang akan dideskripsikan oleh anak usia dini dengan kosakata (*vocabulary*) Bahasa Inggris.

PEMBAHASAN

Berbahasa Inggris sejak dini harus ditanamkan dan menjadi kesadaran bagi orang tua maupun sekolah-sekolah untuk membantu anak lebih siap bersaing di era global saat dewasa nanti. Selain itu dengan belajar Bahasa Inggris dapat membantu pikiran anak dalam mengekspresikan diri mereka dari sudut pandang lain, karena mereka akan memiliki banyak pilihan untuk menyuarakan pendapat mereka. Masa sekarang juga sudah banyak sekali sekolah-sekolah yang memasukkan Bahasa Inggris dalam mata pelajaran di sekolah. Hal ini akan mendukung anak dalam proses belajar Bahasa Inggris dan juga orangtua bisa melatih anak mereka untuk mengasah kemampuan Bahasa Inggris mereka di rumah. Demi mencapai tujuan menumbuhkan minat dalam belajar Bahasa Inggris kita sebagai pendidik perlu memahami

karakteristik anak sehingga bisa memilih metode pembelajaran yang tepat. Penggunaan metode permainan *Flashcard* menjadi salah satu metode pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan untuk anak-anak.

Dalam penelitian ini akan mendeskripsikan mengenai penggunaan *Flashcard* sebagai media pembelajaran bahasa, khususnya Bahasa Inggris. Dengan *Flashcard* akan mempermudah belajar dan mengingat tentang kosa kata (*vocabulary*), selain itu juga lebih anak-anak akan belajar lebih dari sekedar pengenalan kosa kata (*vocabulary*) seperti misalnya: *chain mini-dialogue* yang bertujuan untuk melatih kemampuan berbicara (*speaking skill*); TPR (Total Physical Response) yang lebih fokus pada gerak tubuh; mendeskripsikan kegiatan (*describing activities*); dan masih banyak lagi.

Peneliti fokus pada media *Flashcard* untuk pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. Melalui webinar yang diselenggarakan oleh Cambridge English Assessment pada 13 dan 15 Desember 2022, dengan Sandra Fox sebagai pembicara, dan direkam pada kanal Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=0LIX0ubZzzM>. Peneliti mengulas video dari Sandra Fox yang berjudul *Flashcards Aren't Just to Test Vocabulary*.

Selain digunakan sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menghafal kosakata (*vocabulary*), *Flashcard* juga memiliki peran penting lain yaitu sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara (*speaking skills*), keharmonisan gerak tubuh dan kosakata, kemampuan mendengar (*listening*), dan kemampuan mendeskripsikan aktivitas atau benda pada *Flashcard*.

Pada era sekarang ini beberapa orang tua menyekolahkan anak-anak mereka pada sekolah yang memiliki mata pelajaran Bahasa Inggris. Sekolah pun telah menyiapkan kurikulum terbaik mereka untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Langkah awal dalam mempelajari suatu bahasa adalah dengan mempelajari kosakata dari bahasa tersebut. Begitu banyak kosakata dalam Bahasa Inggris yang sesuai dengan Anak Usia Dini. Pendidik menggunakan *Flashcard* sebagai media atau alat permainan edukatif, karena diyakini bahwa belajar sambil bermain mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memahami pelajaran secara tidak langsung.

Ukuran *Flashcard* yang beraneka ragam mulai dari 7cmx10cm dan lain sebagainya memudahkan pendidik maupun peserta didik karena bentuk yang sederhana (*simple*), menyenangkan, dan menarik karena bergambar dan berwarna. Dari penjelasan Sandra Fox pada

webinar yang diselenggarakan oleh Cambridge English Assessment pada tanggal 13 dan 15 Desember 2022 menyebutkan macam-macam topik pada *Flashcard*:

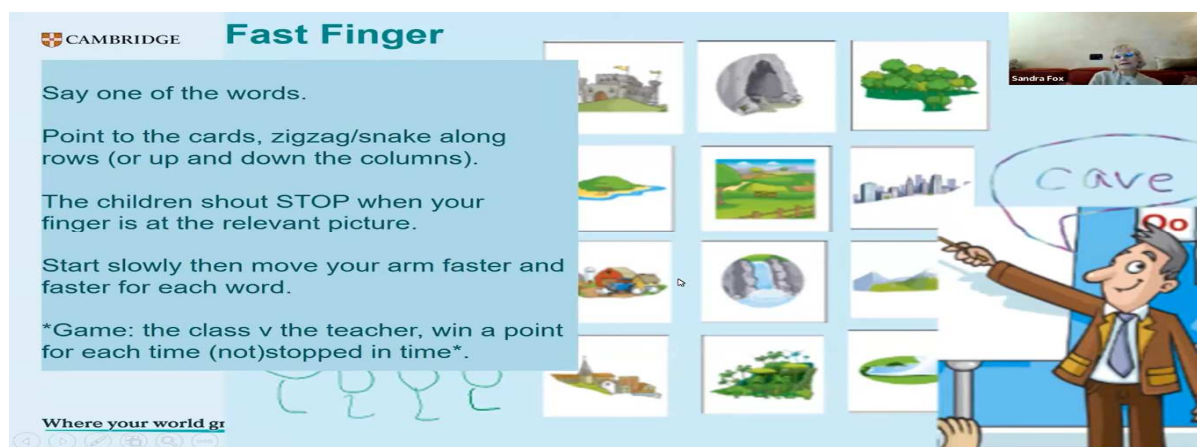
Tangible Objects: Foods, Animals, Furnitures, Toys, etc

Other Nouns: Sports, Jobs, Places, Numbers, The Time, Seasons, etc.

Verbs/ Actions: Running, Dreaming, Eating, etc.

Adjectives: Feelings, Describing Words, etc

Dalam belajar dan bermain menggunakan *Flashcard* salah satunya dengan cara *Fast Finger*, ini yang paling sering digunakan. Permainan *Fast Finger* yaitu ketika guru/ pendidik menyediakan layar *flashcard* pada LCD/Proyektor kemudian guru menyebutkan satu kata misalnya “cave”, pada layar *Flashcard* guru akan menunjuk secara *zig zag* kemudian siswa akan bilang “stop” ketika tepat pada gambar (flashcard) yang dimaksud. Ulangi langkah-langkah tersebut untuk kata-kata yang berbeda. Dengan *Fast Finger* akan membuat belajar Bahasa Inggris menggunakan *Flashcard* menjadi yang ditunggu-tunggu anak-anak (siswa). *Fast Finger* melatih kemampuan siswa untuk menghafal kosakata (vocabulary).



Topik tertentu pada permainan *Flashcard* mampu memberikan informasi terpusat pada topik tersebut. Seperti misalnya topik mengajar hari ini adalah tentang transportasi, maka guru akan memberikan contoh kata-kata mengenai jenis-jenis kendaraan (vehicles), bahkan hal-hal lain terkait dengan transportasi. Setelah memberikan kata-kata kepada para siswa, kemudian guru merevisi jika ada salah dalam pengucapan (pronunciation).



What is your favourite flashcard activity?

- Pre-teaching for another activity
- New words in a topic
- Revising lexis

Where your world grows



Kim's game (disappearing words) merupakan permainan lain dari penggunaan media *Flashcard*. Permainan ini juga dianggap menarik untuk diberikan kepada anak-anak dalam mempelajari kosakata. Mereka akan berlatih mengingat setiap kosakata yang melekat pada referen (benda). Kemudian jika benda itu dihilangkan (disappear) mereka akan menebak nama benda yang hilang tersebut. keseruan ini membuat anak-anak saling berebut untuk menjawab dan kelas akan sangat menyenangkan.



Kim's Game
Disappearing Words

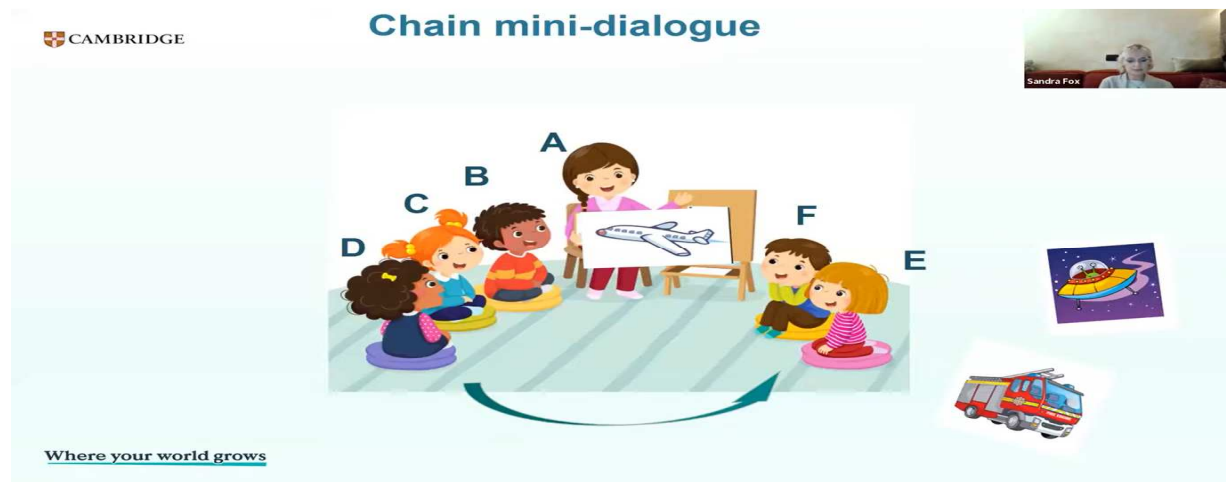


Where your world grows



Manfaat menggunakan media *Flashcard* selain mampu meningkatkan kosakata anak-anak, juga mampu meningkatkan kemampuan mendengar (listening) dan berbicara (speaking). Salah satu kegiatan bermain *Flashcard* yang berfungsi untuk melatih kemampuan mendengar adalah dengan *Chain Mini-Dialogue*. *Chain Mini-Dialogue* merupakan tebak gambar yang disertai dengan percakapan singkat. Sebagai contoh, gambar pesawat yang ditunjukkan oleh guru namun siswa harus membuat pertanyaan sebagai awal percakapan: *What is this?; It's a plane; Thank you*. Ini merupakan pertanyaandengan jawaban singkat (yes – no question) yang

diperuntukkan bagi *young learner*. *Chain mini-dialogue* akan melatih kemampuan berbicara anak-anak.



Selanjutnya dikenal dengan TPR (Total Physical Response), metode yang dikembangkan oleh Dr. James Asher. TPR dikenal sebagai metode dalam mempelajari bahasa kedua, untuk lebih mengenal kosakata dengan cara fokus pada pergerakan tubuh dan reaksi. TPR merupakan koordinasi perkataan (perintah) dan perbuatan. Sebagai contoh, “*stand up*”, “*sit down*”, *etc.* Pada permainan *flashcard* dengan kombinasi metode TPR ini merupakan langkah yang sangat kreatif dan menarik, sehingga tidak terkesan monoton yang hanya tebak gambar saja. Sebagai contoh, guru memberikan perintah untuk ketentuan sebagai berikut: “*this is monkey, you stand up; if this is elephant, you sit down.*” Metode ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara dan menambah kosakata Bahasa Inggris melalui mendengarkan perintah guru mereka, kemudian mereka berbicara/ menanggapi dan diikuti melakukan kegiatan (sesuai yang diminta guru).

Metode lain dalam permainan *flashcard* adalah dengan *guessing mimes in team game*. Termasuk disini adalah *guessing mimes behind back*. Semua kegiatan ini mampu melatih perkembangan bahasa terutama bagi pembelajar bahasa kedua. Seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini, permainan dengan *flashcard* yang bergambar orang bermain ski sedang diperagakan oleh guru/ teman, kemudian siswa/ teman lain menebak apa yang sedang diperagakan. Dengan topik tertentu (dalam hal ini adalah *sport*) mampu menambah kosakata baru dan juga kemampuan *speaking* juga akan semakin meningkat. Metode ini biasanya sangat disukai oleh anak-anak karena seperti belajar yang sangat menyenangkan



Tebak mimik yang tidak kalah seru adalah *guessing mimes behind back*. Hampir sama dengan sebelumnya, bedanya adalah ada yang memperagakan gerakan di belakang seorang teman yang duduk di kursi, kemudian teman yang dikursi harus menebak kegiatan apa yang sedang diperagakan (sesuai petunjuk *flashcard*), dan dua orang lainnya membantu menerjemahkan *clue*. Permainan ini pun juga sangat disukai oleh anak-anak, mereka seolah tidak menyadari sedang belajar kosakata baru, belajar berbicara, dan juga mendengarkan teman maupun guru yang sedang berbicara Bahasa Inggris.



Bagi siswa yang lebih dari TK atau pada tingkatan lebih dari permainan *flashcard* bisa mencoba metode seperti pada gambar di bawah ini yaitu, *mime an action from a busy scene*. Dalam hal ini akan disediakan gambar suatu kegiatan kompleks pada satu tempat / lokasi tertentu (sesuai topik), kemudian salah satu siswa memperagakan salah satu gerakan yang ada pada gambar. Bisa juga diperagakan oleh guru kemudian siswa yang akan menebak *action* yang dimaksud. Siswa menjawab dengan menjelaskan detail kegiatannya misalnya, *They're dancing together; they're eating, ets.*

CAMBRIDGE
Variations: they mime an action from a busy scene.

Let's write!
 Activity on page 25

Selanjutnya adalah dengan kegiatan *describing activities* dan juga *information exchange*. Dua kegiatan ini juga sangat menarik dalam pembelajaran bahasa melalui media *flashcard*. Pada *information exchange* juga didalamnya merupakan kegiatan *describing activities*. Sebagai contoh adalah, petunjuk pada *flashcard* adalah sedang berlibur ke suatu tempat wisata, teman/siswa lain harus memulai bertanya dan juga mendeskripsikan dari hal yang paling sederhana terkait gambar tersebut. Bagian ini akan melatih siswa dalam berbicara dengan kalimat kompleks Bahasa Inggris, sehingga dapat meningkatkan kemampuan *speaking* mereka.

CAMBRIDGE **FLYERS Speaking part 2 Information Exc**

George's castle

Where is castle?	?
Where is castle?	?
Who lives there?	?
How old is it?	?
Interesting?	?

Grace's castle

Where is castle?	London
Where is castle?	Silver Castle
Who lives there?	Queen
How old is it?	1000 years
Interesting?	yes

TEST ONE

George's castle

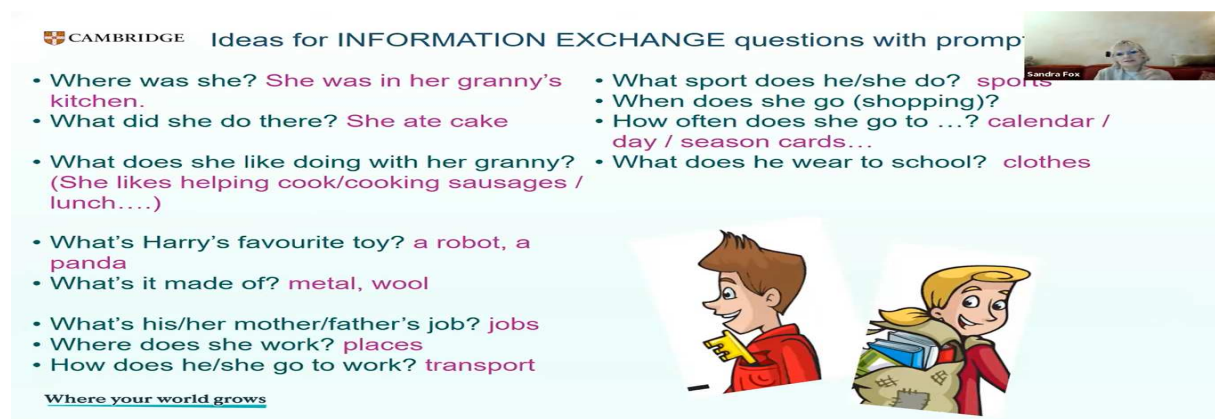
Where is castle?	London
Where is castle?	Silver Castle
Who lives there?	Queen
How old is it?	1000 years
Interesting?	yes

Grace's castle

Where is castle?	London
Where is castle?	Silver Castle
Who lives there?	Queen
How old is it?	1000 years
Interesting?	yes

Where your world grows

Selanjutnya adalah dengan kegiatan *information exchange*. Kegiatan ini berdasarkan topik yang diberikan misalnya *jobs, sports, places, transportation*. Pada gambar di bawah ini menunjukkan beberapa contoh stimulasi percakapan yang bisa dilakukan oleh anak-anak/ siswa. Dengan begitu, tidak sekedar kosakata yang akan bertambah banyak, juga kemampuan berbicara sekaligus mendengar akan semakin meningkat.



CAMBRIDGE Ideas for INFORMATION EXCHANGE questions with prompts

- Where was she? **She was in her granny's kitchen.**
- What did she do there? **She ate cake**
- What does she like doing with her granny? **(She likes helping cook/cooking sausages / lunch....)**
- What's Harry's favourite toy? **a robot, a panda**
- What's it made of? **metal, wool**
- What's his/her mother/father's job? **jobs**
- Where does she work? **places**
- How does he/she go to work? **transport**
- What sport does he/she do? **sports**
- When does she go (shopping)?
- How often does she go to ...? **calendar / day / season cards...**
- What does he wear to school? **clothes**

Where your world grows

KESIMPULAN

Penggunaan media *flashcard* pada pembelajaran bahasa khususnya Bahasa Inggris sangat membantu proses pengenalan kosakata dan meningkatkan kemampuan berbicara serta mendengar. Bukan hanya belajar mengenai kosakata baru, dengan media *flashcard* juga bisa belajar lebih daripada itu. *Chain mini-dialogue* menjadi pendekatan yang bagus dibantu dengan petunjuk yang ada pada *flashcard*, dengan metode ini anak-anak akan lebih mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam berbicara Bahasa Inggris.

Selain *Chain mini-dialogue* terdapat metode lain yang tidak kalah menarik yaitu, TPR yang membuat anak-anak mampu mengkoordinasikan gerak fisik dan bahasa verbal sehingga dinamis dan kelebihannya yaitu mampu meningkatkan pemahaman kosakata dan kelancaran berbicara Bahasa Inggris. Metode selanjutnya dalam penggunaan media *flashcard* yaitu dengan bermain *guessing mimes*, suatu permainan yang menggunakan *flashcard* dan metode permainan ini pun secara tidak langsung mampu mengasah kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris sekaligus memperbanyak kosakata. Hal lain yang dapat dieksplorasi dalam hubungannya dengan *flashcard* adalah dengan kegiatan 'mendeskripsikan kegiatan' (*describing activities*) dan juga 'bertukar informasi' (*information exchange*), kedua hal tersebut mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Fox, Sandra. "Flashcards Aren't Just to Test *Vocabulary*". *Youtube*, uploaded by English with Cambridge, 13-15 December. 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=0LlX0ubZzzM>.
- Rahman, Hibama S. (2002). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Galah
- Susilana, Riana dan RIyana, C. (2009) *Media Pembelajaran*. Bnadung: Wacana Prima.
- Santrok, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta: PT. Erlangga.