

PENGGUNAAN SLIDER (SLIDE AND LADDER) BOARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS IV SDN KAWENGAN KEDEWAN

Oktha Ika R

Pendidikan Bhs Inggris, FPBS, IKIP PGRI Bojonegoro, oktha_ika@ikippgribojonegoro.ac.id

Meiga Ratih Tirtanawati

Pendidikan Bhs Inggris, FPBS, IKIP PGRI Bojonegoro, meigaratihirtanawati@gmail.com

Rika Pristian F. A

Pendidikan Ekonomi, FPIPS, IKIP PGRI Bojonegoro, rika_pristian@ikippgribojonegoro.ac.id

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa sekolah dasar terutama siswa di daerah. Kemampuan siswa dalam mengingat kosakata merupakan salah satu kesulitan yang sering ditemui dikarenakan bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang tidak pernah kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kesulitan tersebut dapat teratasi dengan menggunakan media yang tepat dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Ular tangga yang dalam kegiatan pengabdian ini dimodifikasi menjadi Slide dan Ladder (seluncuran dan tangga). Media ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva dimana disetiap kotaknya terdapat benda yang harus dijawab oleh siswa. Dalam penerapan media ini dapat dilihat bahwa siswa bersemangat untuk mengikuti permainan yang diberikan. Siswa juga terlihat termotivasi untuk berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan disetiap kotak yang mereka pijak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran dapat memicu siswa untuk bersemangat sehingga apa yang mereka dapatkan dapat tertanam lama di dalam *long term memory* siswa.

Kata Kunci: Slider Board, Bahasa Inggris, Canva

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Dengan adanya mata pelajaran bahasa Inggris di SD, diharapkan peserta didik akan memiliki bekal kemampuan dasar-dasar bahasa Inggris yang akan bermanfaat ketika mereka melangkah ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Materi yang diajarkan merupakan materi dasar yang berhubungan dengan kosakata benda-benda atau aktivitas dan juga kalimat-kalimat sederhana. Walaupun hanya mempelajari hal-hal yang sederhana namun banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam mempelajarinya terkhusus bagi siswa sekolah dasar di daerah. Hal ini dapat disebabkan oleh banyak faktor misalnya alokasi waktu pembelajaran bahasa Inggris yang hanya satu kali dalam seminggu. Hal tersebut akan menjadi lebih buruk jika pembelajaran bahasa Inggris tidak diajarkan dengan media dan metode yang menyenangkan. Penggunaan metode dan media yang menarik dalam pembelajaran bahasa Inggris sangatlah penting karena bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang tidak pernah digunakan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan menggunakan media yang tepat, peserta didik akan tertarik dan merasa senang dalam belajar sehingga mereka akan termotivasi untuk belajar bahasa Inggris (Falahudin, I., 2014). Selain itu penggunaan media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan perhatian siswa sehingga siswa dapat menerima pesan yang ingin disampaikan oleh guru dengan baik dalam proses pembelajaran bahasa Inggris (Priyastuti MT, Resanti M, Yoga GS, 2020).

Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Inggris di SDN Kawengan masih jarang digunakan. Untuk kelas 4,5, dan 6, guru lebih menekankan pada pemahaman terkait bahasa Inggris itu sendiri dengan mengerjakan soal-soal yang ada di buku paket, sedangkan untuk kelas 1,2, dan 3 siswa sering diajak untuk menyanyi dan

dengan permainan ular tangga pada umumnya, hanya saja disini yang akan menjadi “lakon” adalah siswa itu sendiri. Kemudian siswa harus menebak isi atau menjawab pertanyaan dari guru tentang isi di dalam kotak dimana mereka berada. Contoh siswa berada di kotak nomor 4, maka guru dapat menanyakan, “ what are there?” atau “ how many book are in the box?”, jika jawaban mereka benar mereka akan maju selangkah sebagai *reward*, akan tetapi jika jawaban mereka salah, mereka harus mundur satu langkah. jika mereka mendapati Ladder di dalam kotak mereka, siswa dapat naik hingga mencapai dimana tangga itu berhenti, namun jika mereka mendapatkan slide maka mereka harus meluncur hingga nomor dimana slide itu berakhir. Begitu seterusnya hingga siswa yang mencapai nomor terakhir, dialah pemenangnya. Setelah menentukan aturan main dalam penggunaan Slider Board ini, permainan inipun diterapkan di dalam pembelajaran di kelas IV SDN Kawengan. Berikut dokumentasi terkait penggunaan Slider Board di dalam kelas.

HASIL dan PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 5 Juni 2023 di SDN Kawengan. Kegiatan ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris. Dalam kegiatan ini, siswa yang terlibat adalah siswa kelas empat. Untuk permainan ini, banner diletakkan di lantai untuk dimainkan oleh siswa. Sebelum permainan dimulai, siswa dibacakan aturan dalam permainan ini. Siswa akan bermain secara individu. Setiap siswa akan bergantian melempar dadu sebanyak satu kali. Siswa akan bergerak sesuai dengan jumlah dadu yang mereka dapatkan. Dinomor yang mereka pijak, siswa akan mendapatkan sebuah pertanyaan sesuai dengan gambar yang ada di dalam kotak, contohnya gambar di no 13. Gambar di kotak no. 13 adalah gunting, pertanyaan yang dapat diberikan adalah “what is it?” atau “what is the color of it?”, atau “what is the function of it?”. Jika siswa dapat menjawab maka siswa akan maju satu langkah sebagai *reward*, tetapi jika tidak dapat menjawab siswa akan mundur satu langkah. Kemudian, jawaban yang benar dari setiap siswa akan ditulis di papan tulis untuk dibahas setelah permainan selesai. Permainan ini sama dengan permianan ular tangga, jika siswa mendapati tangga di dalam kotak yang mereka, mereka dapat menaiki hingga tangga berhenti di nomor berapa, namu jika mereka bertemu dengan *Slide* (seluncuruna), maka mereka harus berseluncur ke nomor dimana seluncuruan itu berhenti. Permainan akan berlangsung hingga tiga orang berhasil mencapai nomor terakhir. Berikut adalah gambar banner dari Slider Board



Gambar 2. Banner Slider Board dan Dadu

Dalam kegiatan ini siswa dapat belajar tentang kosakata yang berada di dalam kelas mereka. Kosakata yang dapat mereka jawab akan di tulis di papan tulis, kemudia guru akan membahas terkait dengan kosakata tersebut ketika permainan selesai. Selain kosakata, siswa juga diajak untuk membahas pertanyaan yang diberikan oleh guru. Degan begitu siswa belajar tentang kalimat tanya. Dalam permainan ini, dapat dilihat bahwa siswa

bersemangat dalam mengikuti permainan. Permainan berlangsung dengan seru dan menyenangkan. Setiap siswa juga terlihat berusaha untuk dapat menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan. . Jika siswa tidak dapat menjawab atau kesulitan dalam menjawab, maka guru akan membantu untuk menjawab dan menuliskan jawaban



Gambar 3. Saat siswa bermain Slider Board

Dari hasil permainan slider board, dapat kita lihat bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran siswa. Penggunaan media yang sesuai di dalam proses pembelajaran dapat menciptakan dan mengoptimalkan hasil pembelajaran yang efektif dan efisien (Karo-Karo dan Rohani, 2018; Istiqlal, 2018). Selain itu, penggunaan media dalam proses belajar di kelas dapat membangkitkan keinginan baru, membangkitkan motivasi membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajar. Penggunaan media juga akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi kepada peserta didik (Falahudin, 2014). Dengan begitu siswa akan dengan mudah menyerap apa yang disampaikan oleh guru dan siswa juga akan dengan mudah mengingat apa yang mereka dapatkan didalam kelas karena proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

yang tepat di papan tulis. Usaha yang dilakukan oleh siswa menunjukkan bahwa siswa termotivasi dan bersemangat untuk belajar walaupun mereka mengalami beberapa kesulitan namun mereka tetap berusaha untuk menjawab sehingga mereka dapat menjadi pemenang dalam permainan ini. Dalam kegiatan ini dapat dilihat juga bahwa pembelajaran yang sulit dapat menjadi menyenangkan jika diajarkan menggunakan media, terutama media tersebut dapat mengikutsertakan siswa aktif didalamnya.



PENUTUP

Pada kegiatan pengabdian kepada Masyarakat kali ini kami memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris siswa sekolah dasar. Dengan pemanfaatan media ini dalam pembelajaran diharapkan siswa akan termotivasi untuk senang belajar bahasa inggris karena mereka tahu bahwa belajar bahasa inggris tidaklah sulit. Dengan penggunaan media ini, diharapkan siswa akan lebih bersemangat lagi untuk belajar bahasa inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4), 104-117.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139-144.).

- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25-33.
- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 44-47.)
- Priyastuti, M. T., Resanti, M., & Yoga, G. S. (2020). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72-78.

www.canva.com