



PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN MEDIA KOMPUTER DI SDN NEGERI 5 JEBUS KECAMATAN PARIT TIGA BANGKA BARAT

Oleh

Sinta S¹, Maya Saftari², Yuni Iswanto³

^{1,2}Teknik Informatika, ISB Atma Luhur

³Sistem Informasi, ISB Atma Luhur

E-mail: ¹sinta@atmaluhur.ac.id, ²mayasaftari@atmaluhur.ac.id,

³yiswanto@atmaluhur.ac.id

Article History:

Received: 03-11-2021

Revised: 13-12-2021

Accepted: 03-01-2022

Keywords:

Vocabulary, English,
Computer

Abstract: *Vocabulary means something that is crucial and very influential on all aspects of language skills, including reading skills. Students will be more practical to know a text if their vocabulary dominance level is high, and conversely they have difficulty understanding the text and quickly get bored of reading if they only know a little vocabulary. Without vocabulary a language will not function properly, structure and grammar cannot be used. Without structure and grammar one can still convey a little message, but without vocabulary no message can be conveyed. The language quality of students is determined by the quantity and quality of vocabulary. Given the importance of term vocabulary in language, vocabulary learning needs to be done in English learning*

PENDAHULUAN

Alhamdulillah kami ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat sehingga kami dapat berhasil menyelenggarakan Pengabdian kepada Masyarakat Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur Pangkalpinang yang berjudul "Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Media Komputer Di SD Negeri 5 Jebus Kecamatan Parit Tiga Bangka Barat" yang dilaksanakan pada tanggal 15 November 2021. Hal ini sejalan dengan perwujudan salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu Pengabdian kepada Masyarakat.

Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 22 Tahun 2006 halaman 277 wacana standar Isi, pemerintah memutuskan bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di tingkat sekolah menengah. Pembelajaran Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar ditargetkan agar siswa bisa mencapai taraf functional yakni berbahasa buat menyelesaikan masalah sehari-hari. Supaya siswa mampu berbahasa Inggris diperlukan penguasaan kosakata yg relatif. Kosakata artinya hal yang krusial serta sangat berpengaruh pada semua aspek keterampilan berbahasa, termasuk keterampilan membaca. Peserta didik akan lebih praktis tahu sebuah teks jika tingkat dominasi kosakata mereka tinggi, dan sebaliknya mereka kesulitan memahami teks serta cepat bosan membaca bila hanya sedikit kosakata yg mereka ketahui. Tanpa kosakata suatu bahasa tak akan berfungsi sebagaimana mestinya, struktur serta tata bahasa tak bisa



digunakan. Tanpa struktur dan tata bahasa seseorang masih bisa sedikit menyampaikan pesan, akan tetapi tanpa kosakata tidak ada pesan yang mampu disampaikan. Kualitas berbahasa peserta didik ditentukan sang kuantitas dan kualitas kosakata. Mengingat pentingnya kosakata istilah dalam berbahasa maka pembelajaran kosakata perlu dilakukan pada pembelajaran bahasa Inggris. Bersama LPPM Atma Luhur dalam menjalankan peran tri darma perguruan tinggi akan melaksanakan PKM di Desa Sungaibuluh. Serta Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat ISB Atma Luhur (LPPM Atma Luhur), merespon akan kepedulian tersebut dengan ikut serta dalam “Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris menggunakan media komputer di SDN 5 Jebus Desa Sungaibuluh Kecamatan Jebus Bangka Barat. LPPM Atma Luhur melibatkan dosen dan mahasiswanya untuk ikut dalam kegiatan PkM ini.

METODE

Peserta Pengabdian kepada Masyarakat terdiri atas 3 narasumber dan 1 panitia (Mahasiswa). Berikut ini adalah daftar narasumber/pemateri dan panitia pada “Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris menggunakan media komputer di SDN 5 Jebus Desa Sungaibuluh Kecamatan Jebus Bangka Barat”.

Tabel 1. Narasumber dan Panitia

No	Nama Dosen	No	Panitia (mahasiswa)
1	Sinta S,S.Pd.,M.Pd.	1	Gugud Putra Babel
2	Yuni Iswanto, S.Pd.I., M.Pd.		
3	Maya Saftari, S.Si., M.Pd..		

Sedangkan dalam pelaksanaan kegiatan, peserta juga dibekali silabus sebagai pendamping belajar pada saat kegiatan maupun bahan belajar seususai berakhirnya program kegiatan, antara lain sebagai berikut :

Tabel 2. Silabus

HARI	PELATIHAN	MATERI
Senin, Tgl 15 November 2021		▪ Motivasi
		▪ Warming up
		▪ Materi
		▪ Praktek
		▪ Controlling
		▪ Penutup

HASIL

Pada saat pelaksanaan kegiatan, para peserta menunjukkan antusiasme yang cukup dapat diapresiasi mengingat peserta didik yang excited memegang dan mengoperasikan komputer sehingga mereka bersemangat untuk memperbanyak mempelajari kosakata dalam bahasa Inggris. Sedangkan pada pelaksanaan “Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris menggunakan media komputer di SDN 5 Jebus Desa Sungaibuluh Kecamatan Jebus Bangka



Barat”. terbagi ke dalam beberapa kegiatan sebagai berikut :

Tabel 3. Jadwal Pelatihan

TANGGAL	KEGIATAN	TEMPAT
14 Oktober 2021	Briefing dosen dan Mahasiswa	ISB Atma Luhur
16 Oktober 2021	Persiapan peta lokasi	ISB Atma Luhur
15 November 2021	Pelaksanaan Kegiatan	Desa Sungaibuluh
16 Nopember 2021	Pembuatan Laporan	ISB Atma Luhur
Januari 2022	Penyerahan Laporan	ISB Atma Luhur

Pengajaran Menggunakan Komputer

Pada hari pelaksanaan para peserta didik berkumpul di ruang komputer. Kegiatan program diawali dengan perkenalan diri para narasumber dan panitia kemudian acara dilanjutkan dengan memberikan Motivasi kepada para peserta. Serta dilanjutkan langsung kegiatan praktek pengoperasian komputer. Tarigan (1993, p.2) mengatakan bahwa keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya. Semakin tinggi penguasaan kosakata semakin besar kemungkinan terampil dalam memahami teks. Karena itu media pembelajaran kosakata ini lebih memfokuskan pada kegiatan pembelajaran kosakata untuk memahami teks.



Gambar 1. Peserta bersiap mengoperasikan komputer



Gambar 2. Peserta memulai membuka pembelajaran



Pengajaran kosakata bahasa inggris

Constantinescu (2007, p.2) menyatakan “computer based systems that use various types of content, such as text, audio, video, graphics, animation, and interactivity”. Mak sudnya media berbantuan komputer adalah sistem berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis isi seperti teks, audio, video, grafik, animasi, dan interaktivitas. Suyanto (2003, p.21) mengemukakan bahwa berbantuan komputer adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks-teks, grafik, audio, Gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link atau tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Sebagian kecil dari peserta telah menunjukkan ketidak asingan terhadap pengoperasian komputer dan langsung browsing materi pembelajaran. Karena materi dasar berupa pemahaman melalui gambar jadi mereka sangat antusias sekali.



Gambar 3. Peserta melaksanakan pembelajaran

Pengajaran kosakata bahasa inggris

Pada kegiatan ini, para peserta langsung mempraktekkan pembelajaran melalui media komputer untuk lebih meningkatkan pemahaman dan mengingat. Para peserta sesuai dengan media komputer yang ada didepan peserta masing-masing. Menurut Wahono (2006) kriteria media pembelajaran pada aspek desain pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis), (2) relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum, (3) cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran, (4) ketepatan penggunaan strategi pembelajaran, (5) interaktivitas, (6) pemberian motivasi belajar, (7) kontekstualitas dan aktualitas, (8) kelengkapan dan kelayakan bahan bantuan belajar, (9) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, (10) kedalaman materi, (11) kemudahan untuk dipahami, (12) sistematis, runtut, alur logika jelas, (13) kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan, (14) konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, (15) ketepatan dan ketetapan alat evaluasi, (16) pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi. Jadi membuat media menarik yang bisa membuat peserta tertarik adalah goal utama.



Gambar 4. Peserta mendapatkan eksternal motivasi

Pada sesi akhir acara, para pemateri kemudian memberikan evaluasi dengan mengontrol kegiatan peserta menggunakan media komputer dan memfasilitasi mereka dengan beberapa pertanyaan ringan tentang kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran melalui media komputer satu persatu. Evaluasi kemudian dilanjutkan dengan membaca beberapa oleh sebagai peserta yang telah lebih memahami tentang materi kosakata bahasa Inggris. Secara garis besar, peserta menunjukkan peningkatan pengetahuan serta kemampuan dalam mengoperasikan media pembelajaran melalui komputer dan mengingat banyak kosakata dari materi pengajaran yang telah dilaksanakan.



Gambar 5. Peserta dan Pemateri melakukan controlling dan Evaluation

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, yaitu bahwa peserta menunjukkan semangat dan keinginan untuk menguasai kosakata bahasa Inggris melalui media yang tidak membosankan yaitu komputer. Metode yang ringan dan suasana yang nyaman disertai canda gurau dan contoh kehidupan sehari-hari dirasa lebih menarik dan memberi pemahaman kepada peserta. Terdapat banyak potensi dari para peserta yang memang sangat menyukai teknologi informasi. Semoga dengan kegiatan ini bisa memberi motivasi kepada para guru untuk segera “melek teknologi” dan mulai up-date mengenai perkembangan teknologi informasi.

**DAFTAR REFERENSI**

- [1] Constantinescu, A. I. (Februari 2007). Using technology to assist in vocabulary acquisition and reading comprehension TESL Journal, Vol. XIII, No. 2 Diambil tanggal 7 Agustus 2011, dari <http://iteslj.org/Articles/Constantinescu/Vocabulary.html>
- [2] Suyanto. (2003). Multimedia: Alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing. Yogyakarta
- [3] Tarigan, H. G. (1986). Pengajaran kosakata. Bandung: angkasa.
- [4] Wahono. (2006). Media pembelajaran Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.