

Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Fun Learning* dengan Media *Flashcard* di Pekon Pujodadi Pringsewu

Dewi Suryanti¹, Dian Windriani², Retno Anggraini³, Sitti Suharni⁴, Muhammad Fadli⁵, Refdi Akmal⁶, Gita Hilmi Prakoso⁷, Ani Novitasari⁸, Rio Eka Nugraha⁹, Mc. Fulvia. Hy¹⁰, Helidatasa Utami¹¹

1234567891011 Politeknik Negeri Lampung

¹dewisuryanti@polinela.ac.id, ²dianwindri@polinela.ac.id, ³retnoanggraini@polinela.ac.id, ⁴suharni.sitti@polinela.ac.id, ⁵muhammadfadliofficial@polinela.ac.id, ⁶refdi@polinela.ac.id, ⁷gitahp@polinela.ac.id, ⁸aninovitasari@polinela.ac.id, ⁹rioekanugraha@polinela.ac.id, ¹⁰mcfulvia@polinela.ac.id, ¹¹helidatasautami@polinela.ac.id

Article Info

Kata Kunci:

Pelatihan Bahasa Inggris, fun learning, flashcard, pengembangan keterampilan mahasiswa

Copyright © 2026

The Author(s)



Lisensi: cc-by-sa

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di Pekon Pujodadi, Kecamatan Pardasuka, Kabupaten Pringsewu, Lampung, dengan fokus pada pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa Sekolah Dasar (SD) menggunakan metode fun learning berbasis media flashcard. Program ini memiliki dua dimensi utama: pertama, memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak-anak SD secara menyenangkan sehingga menumbuhkan minat dan motivasi belajar; kedua, menjadi wahana bagi mahasiswa Program Studi Bispro Politeknik Negeri Lampung (Polinela) untuk mengembangkan kompetensi profesional dan kepekaan sosial mereka di bawah bimbingan dosen sebagai fasilitator. Metode pelaksanaan mencakup observasi lokasi, perancangan media flashcard, pelaksanaan sesi pembelajaran interaktif, serta evaluasi kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif siswa SD dalam belajar bahasa Inggris, serta peningkatan kemampuan mahasiswa dalam merancang pembelajaran yang kontekstual dan berkomunikasi dengan masyarakat. PKM ini menegaskan bahwa program pengabdian dapat berfungsi ganda sebagai layanan masyarakat sekaligus laboratorium pembelajaran nyata bagi mahasiswa.

Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memegang peranan strategis dalam era globalisasi. Kemampuan berbahasa Inggris tidak hanya menjadi keunggulan kompetitif di dunia kerja, tetapi juga menjadi instrumen penting dalam mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, akses terhadap pembelajaran Bahasa Inggris yang berkualitas masih belum merata, terutama di daerah pedesaan. Di Pekon Pujodadi, Kecamatan Pardasuka, Kabupaten Pringsewu, siswa Sekolah Dasar (SD) belum mendapatkan stimulasi Bahasa Inggris yang memadai, baik dari sisi kuantitas jam belajar maupun kualitas metode pengajarannya. Kondisi ini secara langsung berkontribusi pada munculnya kesenjangan penguasaan Bahasa Inggris antara siswa di perkotaan dan pedesaan, sebuah persoalan yang tidak dapat dibiarkan berlarut-larut, mengingat usia SD merupakan masa *golden age* di mana kemampuan anak dalam menyerap bahasa berkembang paling pesat (Richards & Rodgers, 2014; Suryana et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan intervensi pembelajaran yang segera, efektif secara pedagogis, sekaligus menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik psikologis anak.

Merespons persoalan tersebut, Perguruan Tinggi memiliki peran strategis yang tidak dapat diabaikan. Melalui Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pilar Pengabdian kepada Masyarakat (PKM), institusi pendidikan tinggi didorong untuk hadir secara aktif dalam menjawab kebutuhan riil masyarakat di sekitarnya. PKM bukan sekadar kewajiban institusional, melainkan arena strategis untuk mengintegrasikan pendidikan dengan realitas sosial. Dalam konteks inilah Program Studi Bahasa Inggris untuk Komunikasi Bisnis dan Profesional (Bispro) Politeknik Negeri Lampung (Polinela) hadir dengan program PKM yang bertujuan ganda: memberikan layanan pendidikan Bahasa Inggris kepada masyarakat di Pekon Pujodadi, sekaligus menjadi wahana pembelajaran nyata (*real-world learning*) bagi mahasiswa.

Keunikan PKM ini terletak pada pendekatan yang menempatkan mahasiswa bukan sekadar sebagai pelaksana teknis di lapangan, melainkan sebagai agen perubahan yang dibimbing langsung oleh dosen. Dalam hal ini, dosen berperan sebagai fasilitator yang mendampingi mahasiswa untuk memahami dinamika sosial masyarakat, merancang program pembelajaran yang kontekstual, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan empati sosial secara nyata (Nations et al., n.d.). Model keterlibatan seperti ini menjadikan PKM bukan sekadar kegiatan seremonial, melainkan ruang konvergensi yang bermakna antara pengembangan kapasitas mahasiswa (*student development*) dan pemberdayaan masyarakat (*community empowerment*) (Sama' et al., 2022). Dengan demikian, manfaat PKM ini bersifat resiprokal: masyarakat memperoleh layanan pendidikan, sementara mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang autentik dan transformatif.

Adapun metode *fun learning* dengan media flashcard dipilih sebagai pendekatan utama dalam kegiatan ini. Flashcard sebagai media visual terbukti efektif membantu siswa mengasosiasikan kata dengan gambar, mempercepat

proses pemerolehan kosakata, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan (Astuti & Chandra, 2023; Saputra et al., 2025; Syamsiyah & Sayid, 2023). Pendekatan ini dipandang paling sesuai dengan karakteristik psikologis anak usia SD yang cenderung belajar lebih optimal melalui stimulus visual dan aktivitas yang melibatkan gerak serta permainan. Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan melaporkan pelaksanaan, hasil, dan refleksi kegiatan PKM di Pekon Pujodadi, dengan penekanan pada dua manfaat sekaligus: bagi siswa SD sebagai penerima manfaat langsung, dan bagi mahasiswa sebagai pelaksana yang turut bertumbuh melalui proses pengabdian.

Metode

Kegiatan PKM ini dirancang dan dilaksanakan secara sistematis melalui empat tahap yang saling berkesinambungan, yakni observasi dan identifikasi kebutuhan, perancangan program dan media pembelajaran, pelaksanaan kegiatan, serta evaluasi dan refleksi. Keempat tahap tersebut tidak hanya berorientasi pada keberhasilan program di lapangan, tetapi juga dirancang secara sadar untuk memaksimalkan nilai pembelajaran bagi mahasiswa yang terlibat. Sasaran utama kegiatan adalah siswa Sekolah Dasar di Pekon Pujodadi, Kecamatan Pardasuka, Kabupaten Pringsewu, yang selama ini belum mendapatkan stimulasi Bahasa Inggris yang memadai. Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka dengan pendekatan *fun learning* menggunakan media flashcard bertema kosakata sehari-hari, seperti anggota tubuh, buah-buahan, dan hewan. Tim pelaksana terdiri dari dosen dan mahasiswa Program Studi Bispro Politeknik Negeri Lampung (Polinela), di mana dosen berperan sebagai supervisor dan fasilitator, sementara mahasiswa bertindak sebagai pengajar langsung (*peer teacher*) yang berinteraksi langsung dengan siswa. Model pelaksanaan dua lapis ini, antara dosen yang membimbing mahasiswa, dan mahasiswa yang mengajar siswa, menjadi ciri khas sekaligus kekuatan utama PKM ini, karena menciptakan rantai pembelajaran yang bersifat resiprokal dan berlapis.

Tahap Observasi dan Identifikasi Kebutuhan

Sebelum kegiatan dimulai, tim PKM yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Bispro Polinela melakukan kunjungan awal ke Pekon Pujodadi. Pada tahap ini, mahasiswa diajak untuk secara langsung mengamati kondisi sosial, ekonomi, dan pendidikan masyarakat setempat, khususnya terkait kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris bagi anak-anak SD. Dosen membimbing mahasiswa dalam melakukan wawancara sederhana dengan kepala pekon, guru setempat, dan orang tua siswa. Tahap ini melatih mahasiswa untuk peka terhadap kebutuhan masyarakat dan membangun komunikasi yang efektif dengan berbagai lapisan sosial.

Tahap Perancangan Program dan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi, tim merancang program pembelajaran bahasa Inggris yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan usia siswa SD. Mahasiswa, di bawah supervisi dosen, merancang flashcard yang menarik secara visual dengan tema-tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti anggota tubuh (*body parts*), buah-buahan (*fruits*), dan hewan (*animals*). Proses perancangan ini menjadi pembelajaran berharga bagi mahasiswa dalam hal desain instruksional, pemilihan materi yang relevan, serta pemahaman tentang tahapan perkembangan kognitif anak (Ghafar, 2024).

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Sesi pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dengan metode *fun learning* yang melibatkan berbagai aktivitas interaktif, antara lain: permainan flashcard (tebak gambar, mencocokkan kata dan gambar), nyanyian berbahasa Inggris, dan kuis berhadiah. Mahasiswa bertindak sebagai pengajar langsung (*peer teacher*) sementara dosen mengamati, memberikan umpan balik, dan sesekali memberikan demonstrasi teknik mengajar. Model ini menciptakan dinamika yang unik: siswa SD belajar dari mahasiswa yang lebih muda dan energik, sementara mahasiswa berlatih keterampilan mengajar dalam kondisi nyata yang tidak dapat disimulasikan di dalam kelas.

Tahap Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan terhadap dua subjek sekaligus: (1) peningkatan antusiasme dan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa SD melalui observasi langsung dan kuis akhir sesi; (2) perkembangan kompetensi mahasiswa melalui sesi refleksi terbimbing yang difasilitasi dosen setelah setiap pertemuan. Mahasiswa diminta menuliskan jurnal refleksi sebagai dokumentasi pembelajaran mereka dari pengalaman lapangan.

Hasil

Dampak terhadap Siswa SD di Pekon Pujodadi

Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode *fun learning* berbasis flashcard mendapat respons yang sangat positif dari siswa SD di Pekon Pujodadi. Pada pertemuan pertama, sebagian besar siswa terlihat malu-malu dan ragu untuk berpartisipasi aktif. Namun, seiring berjalannya sesi dengan pendekatan permainan dan nyanyian, antusiasme siswa meningkat secara signifikan. Siswa berlomba-lomba menjawab kuis dan menirukan pengucapan kata Bahasa Inggris.

Untuk mengukur efektivitas kegiatan secara lebih terukur, tim PKM melaksanakan asesmen lisan sebelum dan sesudah rangkaian sesi pembelajaran berlangsung. Asesmen dilakukan dengan meminta siswa menyebutkan kosakata Bahasa Inggris yang mereka ketahui berdasarkan tiga tema utama, yaitu buah-buahan (*fruits*), hewan (*animals*), dan anggota tubuh (*body parts*). Pada asesmen

awal, rata-rata siswa hanya mampu menyebutkan sekitar 2–5 kosakata dari masing-masing tema, mencerminkan minimnya paparan Bahasa Inggris yang pernah mereka terima sebelumnya. Setelah mengikuti seluruh sesi pembelajaran berbasis flashcard, kemampuan siswa meningkat secara signifikan — pada asesmen akhir, rata-rata siswa mampu menyebutkan hingga 15 kosakata dari tema-tema yang sama. Peningkatan ini mengonfirmasi bahwa media flashcard efektif dalam membantu siswa mengasosiasikan kosakata Bahasa Inggris dengan representasi visual yang konkret, sehingga mempercepat proses pemerolehan dan penghafalan kata.

Lebih dari itu, suasana belajar yang menyenangkan berhasil mengubah persepsi siswa bahwa Bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan menjadi sesuatu yang menarik dan menggembirakan. Hal ini sejalan dengan prinsip *affective filter hypothesis* (Miguel & Santos, 2020) yang menyatakan bahwa suasana belajar yang nyaman dan positif akan menurunkan hambatan psikologis dalam pemerolehan bahasa, sehingga proses belajar berlangsung lebih alami dan efektif.

Respons positif tidak hanya datang dari siswa, tetapi juga dari orang tua. Sebagai bagian dari evaluasi program, tim PKM melakukan wawancara singkat dengan beberapa orang tua siswa yang hadir mendampingi anak-anak mereka selama kegiatan berlangsung. Secara umum, para orang tua menyampaikan kesan yang sangat baik terhadap kegiatan ini. Mereka mengungkapkan bahwa pendekatan *fun learning* yang diterapkan terasa segar dan berbeda dari metode belajar yang selama ini dikenal anak-anak mereka. Beberapa orang tua menyatakan bahwa ini merupakan pertama kalinya anak mereka mendapatkan pengalaman belajar Bahasa Inggris yang terasa menyenangkan dan tidak menegangkan, serta membuat anak pulang ke rumah dengan antusias menceritakan kosakata baru yang mereka pelajari. Respons ini memperkuat temuan dari sisi afektif bahwa kegiatan PKM ini tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, yakni peningkatan penguasaan kosakata, tetapi juga berhasil membangun motivasi dan sikap positif siswa terhadap Bahasa Inggris sejak dini.

Peran Ganda PKM: Pembelajaran Nyata bagi Mahasiswa

Dimensi yang tidak kalah penting dari PKM ini adalah dampaknya terhadap mahasiswa Bispro Polinela yang terlibat. PKM ini dirancang secara sadar sebagai *experiential learning* (Kolb, 2015), di mana mahasiswa tidak hanya mengaplikasikan teori yang dipelajari di kelas, tetapi juga menghadapi tantangan nyata yang membutuhkan kemampuan adaptasi, kreativitas, dan empati.

Pertama, dari aspek kompetensi pedagogis, mahasiswa belajar bagaimana menerjemahkan pengetahuan bahasa Inggris yang mereka miliki menjadi materi ajar yang sesuai usia dan konteks. Mereka belajar bahwa mengajar anak kecil sangat berbeda dengan komunikasi formal di dunia bisnis, sesuatu yang tidak dapat diperoleh hanya dari textbook. Pengalaman merancang flashcard dan sesi bermain juga mengasah kemampuan desain instruksional dan kreativitas mereka.

Kedua, dari aspek kompetensi sosial dan kemasyarakatan, mahasiswa dihadapkan pada realitas kehidupan masyarakat pedesaan yang mungkin berbeda jauh dari latar belakang mereka. Di sinilah peran dosen sebagai fasilitator menjadi sangat krusial. Dosen tidak hanya membimbing teknis pelaksanaan program, tetapi juga memfasilitasi mahasiswa untuk memahami konteks sosial-budaya masyarakat, membangun komunikasi yang efektif dengan warga, serta mengembangkan kepekaan terhadap kesenjangan akses pendidikan. Dosen menjadi jembatan antara dunia akademik dan realitas sosial, memastikan bahwa mahasiswa tidak sekadar "turun ke masyarakat" tetapi benar-benar "berbaur dengan masyarakat" (community immersion).

Ketiga, melalui sesi refleksi terbimbing, mahasiswa dilatih untuk melakukan evaluasi diri secara kritis. Mereka belajar mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan diri sebagai calon profesional, serta merumuskan rencana pengembangan diri ke depan. Kemampuan refleksi kritis ini merupakan fondasi penting bagi pembentukan profesional yang adaptif dan bertanggung jawab.



Gambar 1 Mahasiswa dan Dosen membuat flashcard



Gambar 2 Siswa SD bermain game sambil belajar bahasa Inggris



Gambar 3 Siswa SD belajar mengingat kosakata menggunakan flashcard



Gambar 4 Mencocokkan flashcard dengan kata yang sesuai

Dosen sebagai Fasilitator: Model Pendampingan yang Bermakna

Salah satu keistimewaan PKM ini adalah model keterlibatan dosen yang tidak bersifat top-down, melainkan fasilitatif. Dosen hadir bukan untuk mengambil alih peran mahasiswa, melainkan untuk membimbing, mengarahkan, dan mendampingi proses belajar mahasiswa dalam lingkungan yang sesungguhnya. Model ini mencerminkan pendekatan scaffolding (Scorrige et al., 2021; Sun et al., 2023), di mana dosen memberikan dukungan yang secara bertahap dikurangi seiring meningkatnya kepercayaan diri dan kompetensi mahasiswa.

Dalam praktiknya, dosen berperan dalam tiga fungsi utama: (1) sebagai konsultan teknis yang memastikan kualitas dan ketepatan materi ajar; (2) sebagai observer yang memberikan umpan balik konstruktif setelah setiap sesi; dan (3) sebagai role model yang menunjukkan bagaimana seorang profesional berinteraksi dengan masyarakat secara etis, empatik, dan efektif. Model ini terbukti lebih efektif dalam membentuk kompetensi holistik mahasiswa dibandingkan pembelajaran teori semata di dalam kelas (Muhammadiyah et al., 2022).

Simpulan

Kegiatan PKM pembelajaran bahasa Inggris berbasis fun learning dengan media flashcard di Pekon Pujodadi, Pringsewu, telah berhasil mencapai tujuan gandanya. Bagi siswa SD, kegiatan ini berhasil memperkenalkan bahasa Inggris dalam suasana yang menyenangkan, menumbuhkan minat, dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan bahasa Inggris. Bagi mahasiswa Bispro Polinela, PKM ini menjadi laboratorium pembelajaran nyata yang mengembangkan kompetensi pedagogis, sosial, dan profesional mereka secara simultan.

Yang paling penting, PKM ini menunjukkan bahwa pengabdian kepada masyarakat, jika dirancang dengan baik, dapat menjadi instrumen pembentukan karakter dan kompetensi mahasiswa yang jauh lebih efektif dibandingkan pembelajaran di dalam kelas semata. Peran dosen sebagai fasilitator, bukan sekadar supervisor administratif, menjadi kunci keberhasilan model ini. Ke depan, model PKM serupa perlu direplikasi dan dikembangkan di wilayah-wilayah lain yang memiliki keterbatasan akses terhadap pendidikan bahasa Inggris berkualitas, dengan tetap mengintegrasikan pengembangan kapasitas mahasiswa sebagai komponen utama program.

Ucapan Terima Kasih

Tim PKM mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Politeknik Negeri Lampung (Polinela) yang telah memberikan dukungan pada kegiatan ini. Terima kasih kepada Kepala Pekon Pujodadi dan seluruh masyarakat Pekon Pujodadi, Kecamatan Pardasuka, Kabupaten Pringsewu, atas sambutan yang hangat dan partisipasi aktif mereka. Penghargaan khusus kami sampaikan kepada orang tua siswa yang telah memberikan kepercayaan dan memfasilitasi keterlibatan anak-anak dalam kegiatan ini. Terima kasih pula kepada mahasiswa Bispro Polinela yang terlibat atas dedikasi, semangat, dan komitmen mereka dalam melayani masyarakat.

Daftar Pustaka

- Astuti, S., & Chandra, N. E. (2023). Flashcard as Media in Teaching English: A Systematic Literature Review. *Jurnal Sinestesia*, 13(1), 395–409.
- Ghafar, Z. N. (2024). Enjoying Funny Ways for Learning English Language Skills: An

- Overview. *Journal Of Digital Learning And Distance Education (Jdlde)*, 2(7), 658–666.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning (Experience as the Source of Learning and Development)* (2nd ed.). Pearson Education LTD.
- Miguel, L., & Santos, D. (2020). *The Discussion of Communicative Language Teaching Approach in Language Classrooms*. 7(2), 104–109. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2020.72.104.109>
- Muhammadiyah, M., Hamsiah, A., Muzakki, A., & Fauzi, Z. A. (2022). The Role of the Professional Teacher as The Agent of Change for Students. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14, 6887–6896. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1372>
- Nations, U., Development, S., Shefeld, R., Education, S., & Academy, C. (n.d.). *Design Thinking for Sustainability Education*.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). Approaches and Methods in Language Teaching. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Cambridge University Press. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetungan_Terpusat_Strategi_Melestari
- Sama', S., Bahri, S., & Misbahudholam AR., M. (2022). Realizing Creative Innovative Education through Increasing Digitalization Skills in Learning with Canva Media in the Era of Smart Society 5.0. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–81. <https://doi.org/10.35877/454ri.mattawang864>
- Saputra, R., Maulina, & Nasrullah, R. (2025). The Utilization Of Digital Flashcard In English Vocabulary Learning At Elementary School. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(5), 2327–2340.
- Scorrige, A., Philpot, R., & Bruce, T. (2021). Bringing socially-critical pedagogies to life through stories. *Curriculum Studies in Health and Physical Education*, 12(3), 217–231. <https://doi.org/10.1080/25742981.2021.1906725>
- Sun, L., Kangas, M., Ruokamo, H., & Siklander, S. (2023). A systematic literature review of teacher scaffolding in game-based learning in primary education. *Educational Research Review*, 40(July 2022), 100546. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100546>
- Suryana, D., Tika, R., & Wardani, E. K. (2022). Management of Creative Early Childhood Education Environment in Increasing Golden Age Creativity. *International Conference of Early Childhood Education*, 668, 17–20.
- Syamsiyah, N., & Sayid, M. (2023). The Effectiveness of Using Flashcard to Improve Students' Vocabulary Mastery. *JSER: Journal of Science and Education Resesarch*, 2(2).