

## **Penerapan Media Gambar Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Bahasa Inggris Siswa Madrasah Ibtidaiyah**

Hilda Hastuti<sup>1</sup>, Fatimatuzzahra<sup>2</sup>, Agus Syahid<sup>3</sup>, Fitri Apriliany<sup>4</sup>, Recta Olivia Umboro<sup>5</sup>  
hildahastuti@universitasbumigora.ac.id<sup>1</sup>, azzahrafatima4@gmail.com<sup>2</sup>,  
usyahid@universitasbumigora.ac.id<sup>3</sup>, fitriapriliany@universitasbumigora.ac.id<sup>4</sup>,  
umboroolivia@gmail.com<sup>5</sup>,

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Bumigora

<sup>5</sup>Universitas Qamarul Huda Badaruddin

---

The development of information technology requires teachers to be able to present more interesting English language learning. Picture is a learning medium that can be used as a strategy in learning English at MI NW Karang Bata Mataram. The methods used are (1) Problem identification, at this stage observations are made at the school and analysis of student needs to determine the initial needs of MI NW Karang Bata students regarding materials, media and methods used; (2) the solution offered is picture and game based learning methods. The 'Read for Me' game is an appropriate method to use to make students more interested in learning English; (3) Picture is very helpful for teachers and students in the learning process, because elementary students level need concrete media to be able to understand the information or concepts provided. The aim of this devotion is to create learning that can build students' motivation and interest in learning. The results of the implementation of this service show that the application of image media using the 'Read For Me' game method can create more interesting English learning so as to increase students' motivation and interest in learning English.

**Keywords:** : *media of picture,*  
*game based learning,*  
*extracurricular of English learning*

---

### **Pendahuluan**

Bahasa Inggris yang merupakan Bahasa asing penting untuk dipelajari dan kuasai oleh pembelajar di era globalisasi ini. Menurut Richard & Rodger (Napitupulu, Angelica Tesselonica, Simanjuntak, Gina Wijaya, Silaban, Lusia Pebriyani, Tampubolon, Sintia Erika, Sinaga, Suryani Martalita, Simanjuntak, Tio Lestari Br, Herman, Herman, Munthe, Melda Veby Risthella, Sitanggang, Anita, & Naibaho, 2023) menyebutkan bahwa sebagian besar penduduk di dunia ini menggunakan bahasa Inggris sebagai Bahasa pengantar atau sebagai media komunikasi dalam pertemuan Internasional. Untuk itu salah satu tantangan guru dalam mengajar Bahasa Inggris adalah guru dituntut untuk dapat membangun atmosfer

pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis. Peran penting guru lalu tidak menjadikan guru sebagai pusat dalam pembelajaran di dalam proses pembelajaran tapi diharapkan peserta didiklah yang aktif dalam proses pembelajaran (*student-centered*).

Adapun menurut (Sanjaya, 2014) dunia pendidikan masih dihadapkan dengan masalah lemahnya proses pembelajaran yang ditandai dengan pembelajaran yang menggiring peserta didik menghafal informasi pada saat belajar di kelas, metode ini memaksa anak untuk menampung informasi yang mereka dapatkan tanpa diarahkan untuk memahami informasi yang didapat, akibatnya peserta didik kaya teoritis namun miskin akan aplikasi. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan media pembelajaran yang mana dapat menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan peserta didik lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam belajar Bahasa yang sifatnya praktis, materi pelatihan berbahasa dominan pada pelatihan keterampilan berbahasa yaitu bagaimana bahasa itu dimanfaatkan dalam keterampilan berbicara (*speaking*), keterampilan menyimak (*listening*) yaitu kemampuan mengucapkan bunyi dan mengidentifikasi bunyi; sehingga dapat memahami dan mengerti kosakata yang diucapkan oleh seseorang; keterampilan membaca (*reading*); yakni memahami dan mengerti pesan yang disampaikan oleh seseorang melalui teks tertulis dan dapat memberi respon yang tepat, baik sifatnya perbuatan maupun sifatnya tulisan, keterampilan menulis (*writing*), yakni kemampuan seseorang menuliskan pesannya untuk disampaikan kepada pembaca atau mitra ber komunikasi (Hadi & Syahid, 2022).

Peran dan manfaat media dalam pembelajaran Bahasa Inggris memiliki peran yang sangat penting guna mencapai capaian pembelajaran. Hal ini ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena implementasi dan penyusunan strategi pembelajaran dibantu oleh teknologi informasi. Mengingat proses pembelajaran (Sanjaya, 2014) menyatakan bahwa proses pembelajaran adalah proses komunikasi dan dalam proses komunikasi tersebut selalu melibatkan tiga komponen penting yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (peserta didik), dan komponen pesan itu sendiri. Dalam hal komunikasi atau proses pembelajaran sering ditemukan peserta didik tidak dapat menerima atau merekam secara optimal penjelasan yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut dapat diatasi dengan guru Menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran. Dengan kata lain peran media

sangat penting dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Menurut (Sari, Indah & Yunus, 2023) guru harus dapat memanfaatkan peran media secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena dapat membantu : (1) peserta didik dalam menyederhanakan proses pembelajaran; (2) menumbuhkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris; (3) peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan; dan (4) menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Penerapan media gambar pada peserta didik MI NW Karang Bata dalam kegiatan ekstra kurikuler Bahasa Inggris dapat menjadikan pembelajaran Bahasa Inggris lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris karena media pembelajaran adalah alat bantu yang berisi pesan atau informasi terkait dengan materi ajar yang disampaikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pernyataan Khaltsum (Kaharuddin & Sapriadi, 2023) media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik minat agar dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Selanjutnya Ilmiah dkk (Kaharuddin, A Husnul Khatimah, 2023) melanjutkan bahwa Media gambar (media visual) adalah media yang dirasa cocok digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan dalam pembelajaran Bahasa.

Untuk itu pengabdian ini bertujuan untuk membantu peserta didik MI NW Karang Bata Mataram melalui kegiatan ekstrakurikuler dengan penerapan media gambar atau media visual. Penerapan media gambar dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih menarik sehingga berpengaruh terhadap meningkatnya minat dan motivasi peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris.

### **Metode**

Strategi yang digunakan dalam pengabdian ini adalah menggunakan *game based learning*. Adapun *game based learning* menurut (Dewi, Ninidian Puspa & Listiowarni, 2019) game yang sengaja dibuat guna menunjang media pembelajaran karena dianggap lebih menarik daripada metode pembelajaran konvensional.

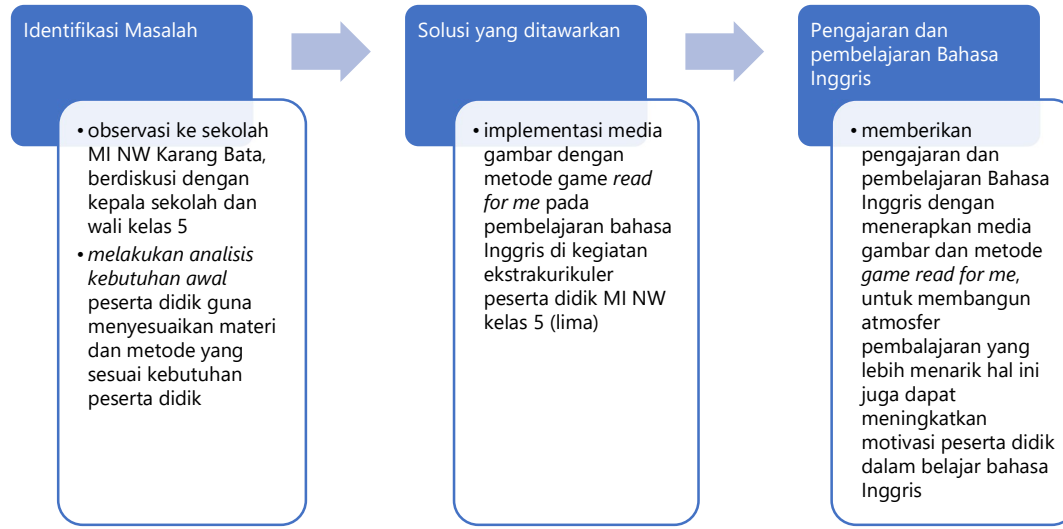
Dalam pembelajaran Bahasa Inggris dalam kegiatan ekstra kurikuler pada pengabdian ini yang dilakukan di MI NW Karang Bata Mataram menggunakan *Game Read for me* yang dimodifikasi dari karyanya (Rini, 2011) yang dirancang agar peserta didik dapat belajar Bahasa Inggris dengan cerdas dan menyenangkan. Adapun tahapan permainan yang diterapkan yaitu guru mempersiapkan 3 (tiga) lembar kertas karton dengan warna yang berbeda, memilih tema yang dijadikan bahan permainan, dalam pengabdian ini tema yang

diangkat adalah *'my school'* dari karya (Nursetyawathie, 2008), setelah itu guru membuat narasi cerita, membuat pertanyaan terkait dengan benda yang sesuai dengan tema yang diangkat dan yang membuat permainan ini menarik bagi peserta didik adalah peran gambar dilengkapi dengan kata yang digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat konsep kata benda yang diberikan. Pada tahapan terakhir persiapan, guru menggunting narasi cerita, dan pertanyaan yang terkait kata benda yang sesuai dengan tema. Setelah itu guru menempelkannya ke kertas karton, lalu peserta didik diminta untuk menempelkan kata bergambar yang sesuai dengan narasi cerita dan pertanyaan yang diberikan dan membacanya di depan kelas kepada teman-temannya dengan tuntunan guru.

Setelah semua media yang dibutuhkan sudah disiapkan dengan baik. Lalu guru dan peserta didik memulai permainan *Read for me* dengan tahapan-tahapannya, yaitu (1) guru meminta peserta didik untuk mengambil nomor urut secara acak, ini dilakukan guna menentukan urutan peserta didik dan nomor urut soal yang harus dijawab; (2) guru membagikan gambar kepada peserta didik; (3) peserta didik diminta maju ke depan sesuai dengan nomor urut yang diberikan; (4) peserta didik yang maju sesuai dengan nomor urutnya, diminta untuk membaca narasi yang mendeskripsikan benda yang dimaksud dalam kata bergambar, pertanyaan yang berisi (*what is that?/what am I?*), dan (5) peserta didik lalu menempel gambar yang sesuai dengan isi narasi dan pertanyaan yang ada.

Pengabdian ini dilaksanakan pada kegiatan ekstrakurikuler Bahasa Inggris peserta didik kelas 5 (lima) di jenjang sekolah MI NW Karang Bata kota Mataram. Pengabdian ini difokuskan pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan memanfaatkan media kata bergambar guna membangun lingkungan belajar yang lebih menarik dan membangun ketertarikan dan motivasi peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris yang mana akan berdampak pada peserta didik yang menjadi lebih mudah dalam memahami konsep kata benda.

Adapun tahapan kegiatan pengabdian ini sebagai berikut.



Gambar 1 Tahapan kegiatan Pengabdian

## Pembahasan

Pengabdian ini dilakukan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran Bahasa Inggris dalam kegiatan ekstrakurikuler dengan pemanfaatan gambar dan *game* yang digunakan sebagai media dan metode dalam kegiatan ini. Baik media dan metode adalah cara untuk merealisasikan strategi pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru Bahasa Inggris.

Pada tahap ini dilakukan dengan dua tahapan, yaitu (1) tahap pengamatan atau observasi dan; (2) Analisis kebutuhan. Dua hal tersebut dilakukan sebagai tahapan awal guna mengetahui topik atau materi, metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik siswa MI NW Karang Bata Mataram. Perlu diingat Kembali bahwa keterampilan berbahasa Inggris itu memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sugiyono (Lestari, 2012) bahwa bahasa itu memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia dan secara umum keterampilan berbahasa seseorang itu mencerminkan pemikirannya. Tarigan (Sumantri, Made, Sudana, Dewa Nyoman, 2017) menekankan bahwa semakin terampil seseorang itu berbahasa maka semakin cerah juga ia dalam berpikir atau semakin cerah pemikirannya. Untuk itu guru harus mampu melatih keterampilan berbahasa siswa agar mampu menguasai Bahasa dengan baik dan benar guna

siswa mampu memperoleh informasi yang dibutuhkannya.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada kegiatan ekstra kurikuler siswa MI Karang Bata Mataram memerlukan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran anak MI atau sederajat memiliki peranan penting penjelasan ini sejalan dengan pedanpatnya Dina (B. L Ode Muhammad Idrus Hamid, 2014) yang menjelaskan bahwa kehadiran atau peran media dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena dapat membantu menyederhanakan atau menyampaikan informasi yang tidak dapat tersampaikan dengan sempurna melalui kata-kata dan informasi-informasi abstrak dapat dikonkretkan dengan bantuan media. Untuk itu dalam pengabdian ini pembelajaran Bahasa Inggris dilakukan dengan bantuan media gambar dan metode permainan (*game*).

Guna memecahkan masalah yang ada di lapangan atau dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa MI NW karang Bata maka diterapkan pembelajaran Bahasa Inggris dengan pemanfaatan media gambar dengan metode permainan *read for me* guna menyederhanakan dan menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, menarik dan mampu meningkatkan kretivitas dan motivasi peserta dalam belajar Bahasa Inggris.

Permainan (*game*) *read for me* sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Kehadiran permainan dalam pembelajaran menjadikan pembelajaran jadi jauh lebih menarik. Suyatna (Elizar, 2022) menjelaskan bahwa belajar yang dilakukan dengan metode permainan jauh lebih menarik dalam menjelaskan konsep-konsep yang rumit atau sulit dibandingkan disampaikan dengan kata-kata selain itu, permainan juga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman tentang konsep: prinsip (guru), andalan, proses, konsekuensi, dan lain sebagainya. Jadi dalam implementasinya atau proses pembelajaran Bahasa Inggris harus dilakukan dengan hal-hal yang konkret dalam pengabdian ini dilakukan dengan media gambar dan metode permainan (*game*) *read for me*.

### **Implementasi Media gambar dalam pembelajaran**

Guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, menarik atau pembelajaran yang aktif (*active learning*). Untuk mencapai hal-hal tersebut maka guru harus mampu merancang dengan memanfaatkan media, metode dan model pembelajaran secara optimal. Sehingga tercipta proses dan *outcome* pembelajaran yang diharapkan dengan tidak menghilangkan esensi dari pembelajaran yang dilakukan.

Dalam pengabdian ini lakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan metode permainan (*game*) *read for me* dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada kegiatan ekstrakurikuler di MI NW Karang Bata. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan media gambar dengan metode permainan *read for me*, yaitu (a) guru menjelaskan tahapan-tahapan pembelajaran bahasa Inggris dengan pemanfaatan media gambar dan metode game kepada peserta didik MI NW Karang Bata Mataram; (b) guru membagikan gambar yang sudah disiapkan kepada peserta didik sesuai dengan jumlah narasi cerita dan pertanyaan yang disiapkan oleh guru; (c) guru meminta peserta didik mencabut lot undian nomor untuk menentukan urutan peserta didik untuk maju ke depan untuk menempel gambar sesuai dengan narasi cerita dan pertanyaan yang ada; dan tahap akhir (d) peserta didik diminta membaca hasil pekerjaannya dengan di depan kelas dan dituntun oleh guru. Adapun dokumentasi pelaksanaan kegiatan pengabdian pembelajaran Bahasa Inggris pada kegiatan ekstrakurikuler peserta didik MI NW Karang Bata Mataram.



Gambar 2. Proses Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Medi Gambar

Penerapan media gambar dengan metode *game based learning* sangat efektif dalam menunjang pembelajaran Bahasa Inggris pad peserta didik MI NW Karang Bata pada kegiatan ekstra kulikuler. Siswa lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti tiap prosesi pembelajaran. Peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir. (Santoso, Doni Anggoro Ari, Muniroh, Zumrotul & Akmaliah, 2019) menjabarkan bahwa media gambar merupakan alat bantu efektif karena dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar serta media gambar dapat merangsang kinerja otak peserta didik dalam mengembangkan dan menyampaikan ide, gagasan dan pikirannya.

Pemanfaatan media gambar bila ditinjau dari segi biaya dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk peserta didik MI dan sederajat. Pada umumnya diketahui ada tiga macam media pembelajaran seperti yang sebutkan oleh Sadiman (Achmad, 2018), (a) audio; (b) audio visual; dan (c) visual. Menurutnya dari ketiga media pembelajaran yang ada, media visual lah yang paling sering digunakan oleh guru dalam membantu peserta didik memahami materi ajar diberikan karena dianggap paling mudah dilakukan. Selain itu media visual dapat memperlancar pemahaman peserta didik melalui elaborasi struktur dan organisasi dan memperkuat ingatan. Media visual juga dapat menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara materi dan dunia nyata. Media visual atau gambar dipilih dalam pengabdian ini dengan metode permainan (*game based learning*). Hal ini dilakukan selain untuk menyederhanakan penyampaian materi, ini juga dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan mampu menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik MI NW Karang Bata dalam belajar Bahasa Inggris.

### **Kesimpulan**

Dari hasil pelaksanaan pengabdian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media visual dalam hal ini gambar dengan metode *game based learning* yakni *Read for Me* dapat dijadikan sebagai salah satu media dan metode yang harus dipertimbangkan dalam menunjang proses pembelajaran Bahasa Inggris pada peserta didik tingkat MI atau sederajat. Implementasi dari media gambar dan metode game ini mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris karena mengingat Bahasa Inggris dianggap sulit untuk dipelajari.

Peran media gambar dan permainan *Read for Me* dalam belajar Bahasa Inggris sangat memiliki peran penting karena peserta didik pada tahap ini dapat memahami konsep jika dibantu atau disampaikan dengan media konkret. Ini mengacu pada penjelasan Piaget (Sumantri, Made, Sudana, Dewa Nyoman, 2017) menjelaskan bahwa rentang usia 7-11 anak berada pada masa tahap operasional konkret di mana anak-anak pada usia ini baru mampu memahami konsep-konsep melalui benda-benda konkret. Sejatinya anak MI atau sederajat pada umumnya masih pada taraf berpikir konkret. Untuk itu, guru MI atau sederajat memiliki tugas untuk membangun atmosfer atau suasana belajar yang lebih menarik guna menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris. Dalam hal ini <https://journal.insankreasimedia.ac.id/index.php/JILPI>



guru harus memaksimalkan penggunaan media ajar.

### **Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terima kasih yang mendalam diucapkan kepada kepala Sekolah secara khusus dan keluarga besar MI NW Karang Bata yang telah memberikan izin dan ruang kepada kami untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran dengan bantuan media gambar dan metode *game based learning* yakni *Read for Me* sehingga pembelajaran Bahasa Inggris pada kegiatan ekstrakurikuler tersebut menjadi lebih menarik.

### **Daftar Pustaka**

- Achmad, H. (2018). Penggunaan Media Gambar pada Kemampuan Menulis Cerita Pendek Bahasa Inggris di SMAN 3 Mataram. *Jurnal Kependidikan*, 4(1), 41–47.
- B. L Ode Muhammad Idrus Hamid. (2014). Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris melalui Gambar Berseri. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(1).
- Dewi, Ninidiana Puspa & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada pembelajaran Bahasa Inggris. *Besti*, 3(2), 14–130.
- Elizar. (2022). Penerapan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Mampu Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa di MTsN 2 Kota Jambi. *Majalah Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2898–2909.
- Hadi, M. Z. P., & Syahid, A. (2022). Pelatihan Bahasa Inggris bagi Pemuda Karang Taruna Desa Bilebante dengan Penerapan Metode Audio Visual. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 297–304.
- Kaharuddin, A Husnul Khatimah, & S. (2023). Penerapan Media Gambar terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Dasar pada Siswa Kelas V SD 268 Mallahae. *Jurnal Panrita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai*, 2(1), 7–12.
- Lestari, U. D. (2012). *Penggunaan Media Gamba untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Menulis Petunjuk Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Kubu*.
- Napitupulu, Angelica Tesselonica, Simanjuntak, Gina Wijaya, Silaban, Lusiana Pebriyani, Tampubolon, Sintia Enrika, Sinaga, Suryani Martalita, Simanjuntak, Tio Lestari Br, Herman, Herman, Munthe, Melda Veby Risthella, Sitanggang, Anita, & Naibaho, W. (2023). Penggunaan Gambar Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Peserta Didik Kelas V SD N 091288 Sibaganding. *Beru-Beru: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–8.
- Nursetyawathie, Y. (2008). *Kamus Bergambar Dua Bahasa* (1st ed.). Pacu Minat Baca.
- Rini, A. (2011). *Be Smart and Fun with English Games* (2nd ed.). KSAINT Blanc.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran* (11th ed.). Kencana Prenadamedia Group.
- Santoso, Doni Anggoro Ari, Muniroh, Zumrotul & Akmaliah, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris. *Jurnal Kredo*, 2(2).
- Sari, Indah & Yunus, R. N. (2023). Pemanfaatan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Murid Sekolah Dasar di Kecamatan Hamparan Perak. *Mandiri: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 12–18.
- Sumantri, Made, Sudana, Dewa Nyoman, & P. I. B. E. Y. A. (2017). Penerapan Media Gambar

dan Katu Huruf untuk Meningkatkan Keteampilan Membaca Permulaan. *International Journal of Elementary Education*, 1(1), 1–10.