



Available online at:

<http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jrt/>

Randang Tana: Jurnal Pengabdian Masyarakat

E-ISSN: 2622-0636

Volume 9, No 2, Mei 2026 (58-68)

DOI: <https://doi.org/10.36928/jrt.v9i2.3516>

Pemberdayaan Kemampuan Komunikasi Bahasa Inggris Dasar Siswa SDN 22 Seladu di Wilayah Perbatasan melalui Metode Cue Cards

Nurul Khasanah¹, Idha Nurbaiti², Wa Ode Nuniq Afisha Ahmad³

¹Politeknik Negeri Sambas, Jalan Raya Sejangkung, Sambas, Kalimantan Barat, 79462. Indonesia

e-mail: nurulrul1108@gmail.com

Abstrak

Pendidikan di wilayah perbatasan menghadapi tantangan kompleks, terutama dalam penguasaan kompetensi komunikasi global seperti Bahasa Inggris dasar. Mitra pengabdian, SDN 22 Seladu, menghadapi kendala berupa keterbatasan media pembelajaran interaktif, rendahnya penguasaan kosakata fungsional, serta tingginya kecemasan berbahasa pada siswa. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memberdayakan kemampuan komunikasi Bahasa Inggris dasar siswa melalui implementasi metode *Cue Cards*. Kegiatan dilaksanakan secara intensif pada tanggal 18–22 Desember 2025 dengan melibatkan empat tahapan sistematis: persiapan (observasi awal dan perancangan kartu), pelaksanaan pengajaran interaktif, implementasi IPTEKS (digitalisasi dan hibah media), serta penutupan (evaluasi akhir). Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan berbahasa siswa setelah intervensi dilakukan. Melalui pendekatan tematis yang dekat dengan aktivitas harian, penggunaan *Cue Cards* terbukti efektif memperkaya kosakata fungsional, meningkatkan ketepatan artikulasi, serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa secara drastis dalam mempraktikkan dialog sederhana. Selain itu, digitalisasi melalui *Digital Cue Cards* dan hibah paket media pembelajaran fisik berhasil memberikan alternatif alat bantu ajar yang berkelanjutan bagi guru kelas. Simpulan dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pembatasan geografis di wilayah perbatasan dapat diatasi dengan intervensi metode pembelajaran visual yang adaptif dan menyenangkan.

Kata kunci: Bahasa Inggris Dasar; Cue Cards; Wilayah Perbatasan; Pemberdayaan Komunikasi.

Empowering Basic English Communication Skills of SDN 22 Seladu Students in the Border Region Through the Cue Cards Method

Abstract

Education in border regions faces complex challenges, particularly in mastering global communication competencies such as basic English. The community service partner, SDN 22 Seladu, encounters obstacles including a lack of interactive learning media, low mastery of functional vocabulary, and high language anxiety among students. This Community Service (PKM) program aimed to empower students' basic English communication skills through the implementation of the Cue Cards method. The activities were conducted intensively from December 18 to 22, 2025, involving four systematic stages: preparation (initial observation and card design), interactive teaching execution, science and technology (IPTEKS) implementation (digitalization and media grants), and closing (final evaluation). The results of the program demonstrated a significant improvement in students' language proficiency following the intervention. Through a thematic approach closely related to daily school activities, the use of Cue Cards proved effective in enriching functional vocabulary, improving pronunciation

accuracy, and drastically boosting students' confidence in practicing simple dialogues. Furthermore, digitalization through Digital Cue Cards and the grant of physical learning media packages successfully provided sustainable alternative teaching aids for classroom teachers. In conclusion, geographical constraints in border areas can be overcome with adaptive, creative, and engaging visual learning method interventions.

Keywords: Basic English; Cue Cards; Border Region; Communication Empowerment.

PENDAHULUAN

Pendidikan di wilayah perbatasan negara memegang peranan yang sangat strategis, bukan hanya sebagai sarana mencerdaskan bangsa, melainkan juga sebagai beranda depan yang merepresentasikan kedaulatan dan daya saing sebuah negara (Salfarini et al., 2025). Sebagai wilayah yang berbatasan langsung dengan negara tetangga, interaksi sosial, budaya, dan ekonomi lintas batas menjadi hal yang tidak dapat dihindari. Dalam konteks globalisasi dan mobilitas yang tinggi di kawasan perbatasan, penguasaan bahasa internasional, khususnya Bahasa Inggris, menjadi salah satu kompetensi krusial yang harus ditanamkan sejak dini. Penguasaan Bahasa Inggris dasar bagi generasi muda di perbatasan bukan lagi sekadar pelengkap akademik, melainkan sebuah kebutuhan riil untuk membangun kepercayaan diri dan kemampuan berkomunikasi dalam menghadapi interaksi antar-bangsa di masa depan (Setyawan et al., 2022).

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa penyelenggaraan pendidikan bahasa asing di daerah 3T (Tertinggal, Terdepan, dan Terluar) masih menghadapi tantangan yang kompleks. Sekolah Dasar Negeri (SDN) 22 Seladu yang terletak di wilayah perbatasan Kalimantan Barat, Tepatnya di Kecamatan Sejangkung Desa Seladu. Kabupaten Sambas secara geografis terletak di sebelah utara wilayah Kalimantan dan berbatasan langsung dengan Sarawak–Malaysia. Tim pengusul telah melakukan observasi pada

sekolah tersebut dan hasil yang didapatkan adalah sekolah dasar ini terletak jauh dari pusat kota dan berada jauh dari jalan utama, di sekitar lokasi sekolah tidak ada rumah warga (terdekat sekitar 500 meter), tidak ada sinyal, dan air terbatas. Selain itu, jumlah guru yang mengajar di SDN 22 Seladu hanya berjumlah 5 orang terhitung dengan kepala sekolahnya. Yang terpenting adalah mata pelajaran bahasa Inggris tidak diajarkan dan adanya keterbatasan sekolah menyebabkan belum adanya pelatihan atau pembelajaran khusus bagi anak-anak yang bersekolah di SDN 22 Seladu.



Gambar 1. Lokasi PKM di SDN 22 Seladu (Mitra Pengabdian)

Berdasarkan analisis situasi

awal, pembelajaran Bahasa Inggris dasar bagi siswa di sekolah ini masih memerlukan perhatian khusus. Beberapa kendala utama yang dihadapi meliputi keterbatasan media pembelajaran yang interaktif, minimnya eksposur bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari, serta rendahnya motivasi dan rasa percaya diri siswa dalam mempraktikkan kosakata bahasa asing. Selain itu, proses pembelajaran yang masih didominasi metode teacher-centered menyebabkan siswa cenderung pasif dan menganggap Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Lestari et al., 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif dapat menurunkan minat belajar serta meningkatkan persepsi negatif siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris.

Jika permasalahan ini dibiarkan, kesenjangan kualitas pendidikan antara wilayah perkotaan dan perbatasan akan semakin melebar. Siswa di wilayah perbatasan Kalimantan Barat ini berisiko kehilangan peluang kompetitif mereka akibat tertinggal dalam keterampilan komunikasi global (Sholeh, 2025). Oleh karena itu, diperlukan sebuah intervensi nyata melalui pendekatan pembelajaran yang adaptif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Salah satu media pembelajaran visual yang efektif untuk merangsang kemampuan berbicara dan memperkaya kosakata dasar anak-anak adalah penggunaan *Cue Cards* (kartu petunjuk) (Arvianti & Minsih, 2025; Husen, 2024; Ramlah et al., 2023).

Media *Cue Cards* yang mengombinasikan visualisasi gambar menarik dan kata kunci singkat terbukti mampu menurunkan tingkat kecemasan anak dalam mengeksplorasi bahasa baru

(Deswita & Mubarok, 2025). Melalui media ini, proses retensi memori terhadap kosakata baru menjadi lebih kuat karena melibatkan asosiasi visual. Melalui program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini, tim pengusul mengimplementasikan metode *Cue Cards* sebagai stimulus untuk member-dayakan kemampuan komunikasi Bahasa Inggris dasar siswa SDN 22 Seladu. Diharapkan, kegiatan pengabdian ini tidak hanya mampu meningkatkan capaian akademis dan keterampilan berbahasa siswa secara aplikatif, tetapi juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri serta motivasi belajar yang tinggi bagi anak-anak di beranda depan Nusantara.

METODE PELAKSANAAN

Metode tahapan pelaksanaan yang ditawarkan tim pengabdian dibagi menjadi beberapa tahapan, yakni persiapan (observasi awal dan rancangan *cue cards*), pelaksanaan kegiatan pengajaran, implementasi IPTEKS, dan penutupan. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 18 – 22 Desember 2025. Berikut deskripsi dari tahapan kegiatan.

1) Observasi awal (18 Desember 2025)

Tahap ini merupakan landasan krusial untuk memetakan kondisi riil di lapangan, terdapat tiga aktivitas pada tahapan ini, yaitu observasi awal, perancangan *cue cards*, dan koordinasi dan perizinan. Pada aktivitas observasi awal, tim pengabdian melakukan identifikasi kendala spesifik yang dihadapi guru dan siswa, serta melakukan wawancara kepada kepala sekolah untuk mengukur pemahaman awal kosakata (*vocabulary*) dan tingkat kepercayaan diri siswa dalam melafalkan Bahasa Inggris dasar. Selanjutnya, aktivitas perancangan *cue cards* dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan

kepala sekolah SDN 22 Seladu. Kartu ini dirancang secara khusus berukuran genggam yang mengombinasikan visualisasi gambar berwarna (ilustrasi objek konkret yang akrab dengan lingkungan anak di perbatasan). Aktivitas terakhir pada tahap awal adalah koordinasi dan perizinan resmi dengan pihak mitra, dalam hal ini SDN 22 Seladu, serta menyusun jadwal kegiatan yang selaras dengan agenda internal sekolah.

2) Pelaksanaan kegiatan Pengajaran (19-20 Desember 2025)

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari transfer pengetahuan yang dilakukan secara interaktif dan menyenangkan guna meminimalkan kecemasan berbahasa (*language anxiety*) pada anak. Implementasi pengajaran dilaksanakan melalui strategi berbasis *cue cards* dan *ice breaking*. Tim pengabdian mengenalkan kosakata baru menggunakan visualisasi pada *Cue Cards*. Siswa dibimbing untuk melafalkan kata secara berulang dengan intonasi dan pelafalan (*pronunciation*) yang benar. Setelah siswa memahami arti kata melalui gambar, kartu dibalik untuk memperlihatkan teks/kata kunci pembantu. Selanjutnya, untuk mengukur pemahaman siswa, aktivitas interaktif berbasis lagu pendek berbahasa Inggris digunakan untuk mencairkan suasana, menarik perhatian, dan memotivasi keterlibatan aktif siswa sejak menit pertama.

3) Implementasi IPTEKS (21 Desember 2025)

Sebagai upaya berkelanjutan dampak program (*Sustainability*) serta percepatan adaptasi iptek di wilayah perbatasan, tim pengabdian mengintegrasikan aspek Ilmu pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS) ke dalam sistem pembelajaran yang meliputi digitalisasi media pembelajaran dan penerapan aspek seni pedagogis. Selain membagikan kartu fisik (*hardcopy*), tim pengabdian memperkenalkan dan

menyerahkan paket *Digital Cue Cards* dalam bentuk dokumen interaktif yang dapat diakses melalui gawai atau komputer sekolah, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri di luar jam pelajaran kelas. Desain grafis visual pada kartu dan metode penyampaian pengajaran mengintegrasikan seni peran (bermain peran/*roleplay*) dan gim edukatif berbasis kartu (seperti tebak gambar cepat dan estafet kata) (Permatasari et al., 2023). Hal ini bertujuan untuk mentransformasi paradigma pembelajaran bahasa asing yang semula kaku menjadi aktivitas artistik-kinestetik yang memicu kreativitas anak.

4) Penutupan (22 Desember 2025)

Tahap akhir penutupan ini ditujukan untuk memberikan apresiasi kepada peserta dan penyerahan penghargaan kepada siswa yang menunjukkan progres, keaktifan, dan keberanian selama kegiatan. Di samping itu, tim pengabdian juga melakukan sesi diskusi reflektif bersama kepala sekolah dan guru SDN 22 Seladu untuk menyampaikan hasil evaluasi, serta memberikan rekomendasi praktis mengenai cara merawat dan mengintegrasikan media *Cue Cards* ke dalam kurikulum lokal sekolah secara mandiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan, kegiatan pengabdian ini berorientasi untuk memberdayakan kemampuan komunikasi bahasa Inggris dasar siswa SDN 22 Seladu di wilayah perbatasan Sambas, Kalimantan Barat telah diselenggarakan secara intensif dan berjalan dengan lancar. Evaluasi keberhasilan program diukur berdasarkan ketercapaian target pada setiap tahapan kegiatan dan respon partisipasi siswa. Deskripsi hasil pencapaian dari masing-masing tahapan diuraikan secara mendalam sebagai berikut.

1) Ketercapaian Persiapan

Pada tahap persiapan yang dilaksanakan pada 18 Desember 2025, tim pengabdian berhasil memetakan akar permasalahan pembelajaran bahasa asing di SDN 22 Seladu melalui observasi, yaitu Bahasa Inggris tidak diajarkan, tidak ada akses internet, fasilitas kurang memadai, dan kurangnya SDM/guru yang mengajar.

Sebagai solusi konkret atas temuan tersebut, tim pengabdian memfinalisasi rancangan media *Cue Cards* yang adaptif. Keberhasilan taktis pada tahap ini ditunjukkan melalui terwujudnya desain media visual berukuran genggam yang mengombinasikan ilustrasi objek lokal berwarna dengan panduan fonetik alfabetis. Penggunaan ilustrasi objek yang akrab dengan lingkungan harian anak di wilayah perbatasan terbukti mempermudah jembatan asosiasi memori siswa ketika diperkenalkan pada struktur bahasa yang baru. Berikut desain *cue cards* yang dirancang untuk

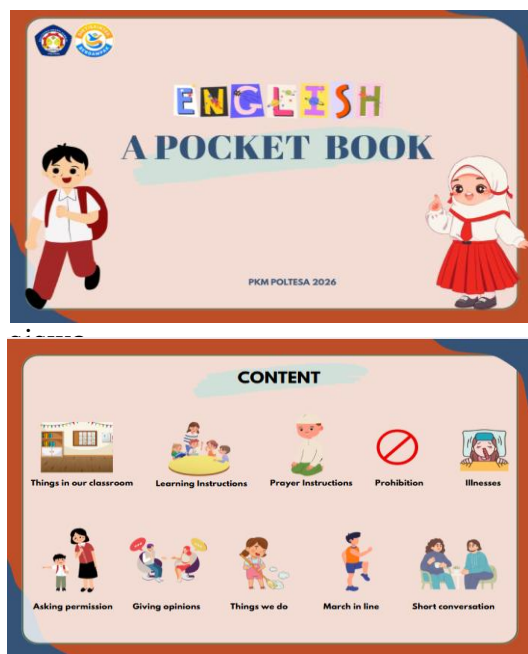
Gambar 2. Desain Cover dan Content Cue Cards

Cue Cards dirancang dalam sebuah buku saku sebanyak 50 halaman dengan delapan konten yang disesuaikan dengan kemampuan dasar siswa SDN 22 Seladu. Konten yang diajarkan yaitu (a) Pengenalan benda di ruang kelas (*Things in Classroom*), (b) Instruksi beribadah (*prayer instruction*), (c) Larangan (*prohibition*), (d) instruksi belajar (*learning instruction*), (e) meminta izin (*asking permission*), (f) memberikan saran (*giving opinion*), (g) kegiatan harian (*things we do*), (h) percakapan pendek (*short monologue*).

Materi pengenalan komunikasi ini dirancang untuk pembelajaran delapan minggu. Harapannya, guru dapat melanjutkan untuk mengajarkan siswa SDN 22 Seladu. Target kosakata dari tiap-tiap minggu dapat diklasifikasikan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Target Kosakata

Minggu	Kosakata	Konten
1.	Chair, table, whiteboard, door, window, computer, speaker, scissor, bag, book, pencil, eraser, ruler, pen, paper, crayons, glue, lamp, cabinet, clock, calendar, cupboard, curtain, carpet	Things in Classroom
2.	Attention, let's pray together, say greeting, listen to adzan, take ablution, prepare your shaf, let's recite qur'an.	Prayer instruction
3.	Don't be Noisy, be quiet, No Running, no	Prohibition



	cheating, No Talking, No Sleeping, don't play by yourself	
4.	Take your book, open your book, throw out the trash, sit properly, clean your table, tidy your books, let's go home, sit properly, put your book in the bag	Learning Instruction
5.	Can you help me to open my bottle, may I ask tissue, can you help me to open lunch box, can I borrow your pencil	Asking Permission
6.	I like your hair, you are beautiful, I love your dress, I like your outfit	Giving Opinion
7.	I brush my teeth, I clean my bedroom, I write a letter, I wake up in the morning, I ride a bike, I walk with my friends, I play skipping, etc.	Things we do
8.	Self-introduction, family introduction, daily activity, introducing friends, my hobby, my five senses.	Short Monologue

Gradasi penyusunan kosakata ini dirancang secara berjenjang untuk mendukung perkembangan kemampuan bahasa siswa selangkah demi selangkah, dimulai dari kata benda dan ekspresi yang sederhana, hingga meningkat pada frasa fungsional serta kalimat komunikatif pendek. Selain itu, kosakata yang dipilih merefleksikan penggunaan bahasa

yang kontekstual dan praktis, sehingga siswa dapat langsung menerapkan ekspresi bahasa Inggris tersebut dalam lingkungan sekolah sehari-hari. Pendekatan tematis dan kontekstual ini didesain untuk mengoptimalkan pemahaman, partisipasi aktif, serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *cue cards*.

2) Dinamika Pelaksanaan Kegiatan Pengajaran

Tahap pengajaran yang berlangsung pada 19–20 Desember 2025 berfokus pada pengondisian lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Penerapan sesi pengenalan (*ice breaking*) berbasis lagu pendek berhasil memangkas jarak psikologis antara tim pengabdian dan siswa, sekaligus menumbuhkan minat awal belajar. Kegiatan ini diikuti oleh 25 siswa SDN 22 Seladu yang terdiri dari siswa kelas 4,5, dan 6 SD.

Pada saat media *Cue Cards* diimplementasikan, terjadi transformasi perilaku belajar yang signifikan. Proses pelafalan kosakata dasar secara terbimbing (seperti tema *greetings*, *self-introduction*, dan *classroom objects*) menunjukkan peningkatan ketepatan artikulasi (*pronunciation*) siswa dari sesi ke sesi. Lebih lanjut, ketika siswa diorganisasikan ke dalam kelompok kecil untuk mempraktikkan dialog berpasangan menggunakan kartu petunjuk tersebut, suasana kelas menjadi lebih dinamis. Media *Cue Cards* terbukti efektif bertindak sebagai stimulus visual yang menurunkan rasa takut salah pada siswa, sehingga melatih kelancaran (*fluency*) berkomunikasi secara natural.



Guniq Afisha Ahmad³



Gambar 3. Kegiatan Pembelajaran hari pertama oleh dosen dan hari kedua oleh mahasiswa

3) Dampak Implementasi IPTEKS

Implementasi aspek IPTEKS pada 21 Desember 2025 memberikan nilai tambah berupa modernisasi alat bantu ajar di sekolah perbatasan. Integrasi seni pedagogis melalui metode bermain peran (*roleplay*) dan gim kompetisi kartu (seperti tebak gambar cepat dan estafet kata) sukses menggeser paradigma lama bahwa pembelajaran bahasa asing bersifat kaku menjadi aktivitas artistik-kinestetik yang menyenangkan.

Dari perspektif teknologi, pengenalan *Digital Cue Cards* membuka akses bagi siswa untuk melakukan pengayaan mandiri di luar jam sekolah menggunakan perangkat digital di luar sekolah. Dampak jangka panjang (*sustainability*) dari program PKM ini dipastikan melalui hibah paket lengkap media pembed-

ajaran *Cue Cards* fisik beserta modul panduan kepada guru kelas. Penyerahan ini memastikan bahwa inovasi metode pembelajaran yang dibawa oleh tim pengabdian tidak berhenti saat kegiatan selesai, melainkan menjadi aset sekolah untuk menunjang kurikulum lokal secara



berkelanjutan.

Gambar 4. Model *Cue Cards* pada Canva

4) Penutupan dan Rekomendasi

Kegiatan PKM ditutup pada tanggal 22 Desember 2025. Pemberian hadiah edukatif pada sesi apresiasi berhasil menguatkan motivasi belajar (*positive reinforcement*) internal siswa. Tahap ini diakhiri dengan sesi refleksi bersama Kepala Sekolah dan jajaran guru SDN 22 Seladu. Pihak sekolah memberikan respon yang sangat positif dan berkomitmen untuk merawat serta mengintegrasikan media *Cue Cards* ini ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran sehari-hari.

Gambar 5. Penutupan dan pemberian apresiasi



PEMBAHASAN

Secara akumulatif, keberhasilan transisi kemampuan komunikasi siswa dari sebelum intervensi hingga pasca-intervensi menggunakan metode *Cue Cards* selama rentang waktu pelaksanaan kegiatan dirangkum dalam indikator capaian berikut:

1. Indikator Evaluasi

Sebelum dilakukan pemberdayaan melalui pengabdian ini, siswa SDN 22 Seladu berada dalam kondisi terbatas. Mayoritas siswa kesulitan mengidentifikasi benda-benda sekitar dalam bahasa Inggris. Setelah adanya pemberdayaan ini, siswa dapat menghafal kosakata baru melalui gambar pada kartu, penyebutan dilafalkan dengan lancar dan yakin.

Hal ini sejalan dengan penemuan (Fadilah et al., 2020) bahwa media pembelajaran pada hakekatnya merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyebarkan informasi atau pesan penting. Pentingnya siswa untuk memperoleh berbagai jenis kemampuan maupun keterampilan maka kita hendaknya memasukkan tidak hanya aspek pengetahuan, tetapi juga sikap, nilai dan keterampilan, dikembangkan untuk membantu siswa yang dibutuhkan dalam pembelajaran yang memberikan keterampilan atau pengalaman salah satunya dengan pembelajaran bahasa (Ningtyas et al., 2020).

2. Kelancaran dan Artikulasi

Dari aspek kelancaran dan artikulasi, sebelum kegiatan dilaksanakan siswa masih menunjukkan kesulitan dalam melafalkan kosakata bahasa Inggris secara runtut dan tepat. Banyak siswa mengucapkan kata secara terbata-bata, melakukan jeda yang panjang saat berbicara, serta mengalami kesalahan fonetik dasar, seperti ketidaktepatan pengucapan bunyi vokal dan konsonan pada kata-kata sederhana, misalnya *table*, *ruler*, *pencil*, dll. Selain itu, intonasi pelafalan masih cenderung datar dan dipengaruhi oleh pola pengucapan bahasa pertama siswa.

Setelah penggunaan *Cue Cards*, terjadi peningkatan yang terlihat pada kemampuan siswa dalam menyebutkan kosakata dengan pelafalan yang lebih lancar, tempo bicara yang lebih stabil, serta pengurangan kesalahan pengucapan pada bunyi-bunyi dasar bahasa Inggris. Siswa juga mulai menunjukkan artikulasi yang lebih jelas, kemampuan menurunkan model pengucapan dengan lebih akurat, serta penggunaan intonasi yang lebih sesuai ketika mengucapkan kata maupun dialog sederhana dalam aktivitas pembelajaran (Lestari et al., 2025).

3. Rasa Percaya Diri

Pada tahap awal pembelajaran, sebagian besar siswa menunjukkan perilaku pasif, enggan menjawab pertanyaan, serta takut melakukan kesalahan ketika diminta mengucapkan kosakata atau dialog sederhana dalam bahasa Inggris. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh minimnya paparan bahasa Inggris di lingkungan sehari-hari serta keterbatasan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Akibatnya, siswa cenderung mengalami *language anxiety* atau kecemasan berbahasa yang berdampak pada rendahnya partisipasi dalam aktivi-

tas berbicara di kelas (Cummins, 2009).

Setelah implementasi *Cue Cards*, terjadi perubahan perilaku belajar yang cukup signifikan. Media visual yang menarik dan penggunaan aktivitas berbasis permainan kelompok mampu menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan komunikatif sehingga siswa merasa lebih nyaman dalam menggunakan bahasa Inggris. Penggunaan gambar dan kata pada *Cue Cards* membantu siswa memahami konteks makna dengan lebih mudah sehingga mengurangi tekanan ketika berbicara.

4. Ketersediaan Media Ajar

Setelah pelaksanaan program PKM, sekolah dan siswa memperoleh aset pembelajaran mandiri berupa paket *Cue Cards* fisik dan Digital *Cue Cards* interaktif yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan konteks lingkungan siswa. Paket kartu fisik memuat gambar berwarna dan kosakata tematik sederhana yang berkaitan dengan benda di kelas, hewan, buah-buahan, profesi, serta aktivitas sehari-hari, sehingga memudahkan siswa memahami makna kata melalui asosiasi visual.

Sementara itu, Digital *Cue Cards* dikembangkan dalam format yang lebih interaktif dan fleksibel untuk digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran maupun latihan mandiri siswa. Kehadiran media ini tidak hanya membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif, tetapi juga menjadi sumber belajar berkelanjutan yang dapat digunakan secara berulang dalam berbagai aktivitas seperti permainan kelompok, dialog sederhana, kuis kosakata, dan latihan pelafalan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Lanya et al., 2025) bahwa dengan adanya media tersebut media digital, sekolah akan memiliki sarana pembelajaran yang lebih

adaptif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di wilayah dengan keterbatasan akses pendidikan dan teknologi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan pada tanggal 18–22 Desember 2025 di SDN 22 Seladu, wilayah perbatasan Kalimantan Barat, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Cue Cards* efektif dalam memberdayakan kemampuan komunikasi Bahasa Inggris dasar siswa. Pelaksanaan pengabdian melalui empat tahapan terstruktur mulai dari persiapan, pengajaran interaktif, implementasi IPTEKS, hingga penutupan telah berjalan dengan sangat baik dan mencapai target target indikator yang direncanakan.

Intervensi media visual *Cue Cards* terbukti memberikan dampak signifikan dalam beberapa aspek krusial pembelajaran. Pertama, media ini berhasil memperkaya penguasaan kosakata (*vocabulary*) fungsional siswa melalui pendekatan tematis yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kedua, metode ini mampu memangkas tingkat kecemasan berbahasa (*language anxiety*) anak, sehingga menumbuhkan keberanian, kelancaran (*fluency*), serta rasa percaya diri siswa saat mempraktikkan dialog sederhana. Terakhir, pengenalan aspek IPTEKS melalui inovasi *Digital Cue Cards* dan hibah paket media pembelajaran fisik berhasil memberikan alternatif alat bantu ajar yang modern dan interaktif bagi sekolah di beranda depan Nusantara.

DAFTAR PUSTAKA

- Arvianti, D. A., & Minsih, M. (2025). Efektivitas Pemanfaatan Media Kuartet Card Terhadap Parti-

- sipasi Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 51–62.
- Cummins, J. I. M. (2009). *Multilingualism in the English-language Classroom: Pedagogical Considerations*. Linked references are available on JSTOR for this article: *Multilingualism in the English-language Classroom: Pedagogical Considerations*. 43(2), 317–321.
- Deswita, D. F., & Mubarak, H. (2025). The Implementation of Flash Card to Improve Simple English Vocabulary for Young Learners. *Journal on Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 4778, 4923–4933.
<https://doi.org/10.24256/ideas>
- Fadilah, S. N., Ika, C., Nita, R., & Yasa, A. D. (2020). Pengembangan Media E-Puzzle Kemampuan Alam Pada Siswa Kelas IV SDN Tambakasri 3. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 205–210.
- Husen, N. (2024). BARAKATI: Journal of Community Service BARAKATI: Journal of Community Service. *Barakati: Journal of Community Service*, 02(2), 46–53.
- Lanya, K. H., Linarsih, Y., Zayyadi, M., & Prasetya, A. D. (2025). Available online at: Randang Tana: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendampingan Guru Sekolah Dasar dalam Peningkatan Kualitas Asesmen Formatif dan Sumatif melalui E-Assessment untuk Mendukung Pembelajaran Mendalam Assisting Elementary School Teachers in Im. *Randang Tana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(3), 108–119.
<https://doi.org/10.36928/jrt.v8i2.2409>
- Lestari, A. S. A., Anwar, W. P., Sibali, A., Misnawati, M., & Musa, N. A. (2025). Translanguaging sebagai strategi Inovatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Teori, Implementasi, dan Tantangan. *Journal of Indonesian Scholars for Social Research*, 5(1), 1–13.
- Ningtyas, A. S., Triwahyuningtyas, D., Rahayu, S., & Malang, U. K. (2020). Pengembangan E-Modul Bangun Datar Sederhana Berbasis Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Aplikasi Kvssoft Flipbook Maker Untuk Siswa Kelas II. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 10–19.
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Permatasari, I., Anita, A., & Kheryadi, K. (2023). THE EFFECTIVENESS OF QUARTET CARD GAME ON STUDENTS' SPEAKING ABILITY OF JUNIOR HIGH SCHOOL. *Proceeding of Conference on English Language Teaching (CELTi 2023), June 11, 2023 Vol.3*, 21–33.
- Ramlah, F., Mukminin, A., & Jannah, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun Menurut National Association for the Education of Young Children (NAEYC), anak usia dini merupakan seorang anak di ' masa kanak - kan. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 259–271.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.202>
- Salfarini, E. M., Sari, M., & Talis, N. (2025). *Study Of The Effectiveness Of The Cultural Practice Of “ Balale ” (Gotong Royong) Planting Rice Of The Dayak Benyadu Tribe Supporting Family Food Security In Border Area Communities*. 13(2), 1791–

1800.

Setyawan, F. H., Noviantari, I., & Yanti, R. (2022). Pengembangan Modul Literasi Bahasa Inggris Berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-6 (SNIP 2022)*, 6(Snip 2022), 595–603.

Sholeh, M. F. (2025). Relevansi capaian pembelajaran bahasa inggris terhadap dunia kerja lulusan ekonomi syariah. *Jurnal Tahsinia*, 6(11), 1795–1809.