

PKM PENGABDIAN MASYARAKAT BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA SEKOLAH MELALUI VIDEO ANIMASI PENGENALAN FAUNA DI BANJAR SIGARAN DESA SEDANG KECAMATAN ABIANSEMAL KABUPATEN BADUNG

Si Putu Agung Ayu Pertiwi Dewi^{1*}, Ni Komang Purwaningsih²

^{1,2} Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bina Usada Bali
Email : gungayoe@gmail.com ; purwacham89@gmail.com

ABSTRACT

Introduction to fauna in English through animated videos is an effort to introduce the names of animals and their habitats orally and in writing. The purpose of this community engagement activity is to (1) imitate and pronounce the English names of animals according to the pictures, (2) match the English words with the animal pictures, and (3) connect the pictures with the written English words. The method used is socialisation and mentoring, by providing materials on the introduction of fauna in English through animated videos. The participants of this activity are 23 students from the 2nd and 3rd grades of SD Negeri 1 Sedang. The results of this activity are: (1) conducting field approaches and observations, (2) the team providing facilities such as material delivery, videos, gifts, and snacks in the form of biscuits and milk to the participants, (3) providing training through materials, games, and question-and-answer sessions, (4) evaluating the participants' understanding of the given materials. The observations and evaluations show that the participants have understood several English vocabulary words related to the names of animals and their habitats.

Keywords: *fauna, animated fauna videos, English*

ABSTRAK

Pengenalan fauna dalam bahasa Inggris melalui video animasi merupakan upaya untuk mengenalkan keseluruhan kata nama hewan dan tempat tinggalnya dalam bahasa Inggris baik secara lisan maupun tulisan. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah : (1) meniru dan mengucapkan kata bahasa Inggris nama hewan sesuai gambar, (2) mencocokkan kata bahasa Inggris sesuai gambar hewan, dan (3) menghubungkan gambar dan tulisan kata bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah sosialisasi dan pendampingan, dengan memberikan materi pengenalan fauna dalam bahasa Inggris melalui video animasi. Peserta kegiatan ini adalah anak usia sekolah kelas 2 dan 3 SD Negeri 1 Sedang yang berjumlah 23 orang. Hasil kegiatan ini adalah : (1) melakukan pendekatan dan observasi ke lapangan, (2) tim memberikan fasilitas berupa penyampaian materi, video, hadiah, dan konsumsi berupa biskuit dan susu kepada peserta. (3) pelatihan dilakukan melalui materi, permainan, tanya jawab, (4) penilaian kegiatan menyangkut tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan. Hasil observasi dan penilaian menunjukkan bahwa peserta memahami beberapa kosakata bahasa Inggris terkait nama hewan dan tempat tinggalnya.

Kata kunci : *fauna, video animasi fauna, bahasa Inggris*

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris di Indonesia diajarkan sebagai bahasa asing. Istilah ‘bahasa asing’ berbeda dengan ‘bahasa kedua’ pada bidang pengajaran. Bahasa asing yaitu bahasa dimana di negara tersebut diajarkan akan tetapi tidak digunakan untuk alat komunikasi. Sedangkan bahasa kedua yaitu bahasa yang digunakan di suatu negara. Sedangkan bahasa asing biasanya diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah untuk tujuan komunikasi dasar serta menguasai 4 keahlian berbahasa (menyimak, membaca, menulis, berbicara) dalam bahasa. Di Indonesia pelajaran bahasa Inggris untuk siswa SD berlandaskan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 tanggal 25 Februari dimungkinkan bahwa program bahasa Inggris akan di mulai pada kelas 4 SD dan dijadikan mata pelajaran muatan lokal SD. Kebijakan ini diambil untuk mengikuti era globalisasi yang semakin maju. Dengan perkembangan bahasa Inggris yang dari awal hanya mata pelajaran muatan lokal pilihan sekarang mata pelajaran muatan lokal wajib di beberapa daerah. Awal mulanya pelajaran bahasa Inggris dimulai kelas 4 SD tetapi sekarang dimulai dari kelas 1 (Hapsari, 2012).

Mata pelajaran bahasa Inggris penting untuk dipelajari, karena setiap harinya segala aktifitas manusia selalu bersinggungan dengan lingkungan sekitar. Peran guru dalam proses pembelajaran bahasa Inggris sangat berpengaruh terhadap tersampaikan atau tidaknya pemahaman baru. Siswa harus diberi kesempatan mendapatkan media pembelajaran yang memadai sehingga mereka dapat mengamati, mengeksplorasi, mencari tahu nama-nama hewan dalam bahasa Inggris. Permasalahan yang sering terjadi adalah tenaga pengajar di kelas menggunakan cara pembelajaran konvensional akibatnya peserta didik merasa bosan. Solusi untuk mencegah permasalahan itu menggunakan media pembelajaran interaktif (Ayuningtyas, 2018).

Media pembelajaran interaktif ini akan memuat materi, latihan soal, dan quiz. Soal latihan dan quiz akan diberikan skor jawaban. Dengan perkembangan jaman sekarang teknologi sudah semakin berkembang pesat untuk belajar di SD dan akan mempengaruhi materi pembelajaran serta metode penyampaian materi pada saat KBM. Pendidikan pada anak usia SD, anak akan tertarik game yang terdapat gambar yang menarik perhatian anak. Dengan dirancangnya media pembelajaran akan sangat membantu siswa untuk belajar di sekolah, siswa akan mudah menyerap materi karena media atau alat belajar dibuat semenarik mungkin dan siswa akan merasa senang. Dalam pengenalan nama hewan ini, siswa akan mempelajari macam-macam nama hewan dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia serta ciri-ciri dan karakteristik dari hewan tersebut. Media pembelajaran akan dibuat dengan tampilan yang menarik sehingga siswa akan lebih mudah untuk mempelajari dan mengenal nama hewan dalam bahasa Inggris. merasa senang. Dalam pengenalan nama hewan ini, siswa akan mempelajari macam-macam nama hewan dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia serta ciri-ciri dan karakteristik dari hewan tersebut. Media pembelajaran akan dibuat dengan tampilan yang menarik sehingga siswa akan lebih mudah untuk mempelajari dan mengenal nama hewan dalam bahasa Inggris. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris (Tehwani, 2019).

Media pembelajaran interaktif ini disemogakan dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman bahasa Inggris pada anak Sekolah Dasar kelas 2 dan 3 di Banjar Sigaran Desa Sedang Kecamatan Abiansemal Kabupaten Badung.

2. METODE PELAKSANAAN

Pertama, kegiatan pengabdian masyarakat ini ditujukan kepada anak usia sekolah kelas 2 dan 3 di Banjar Sigaran Desa Sedang Kecamatan Abiansemal Kabupaten Badung. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan ilmu pengetahuan tentang bahasa Inggris kepada anak usia sekolah dan membuat media pembelajaran untuk diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah nanti.

Kedua, penyediaan fasilitas dimana dalam kegiatan pengabdian ini berupa pemberian ilmu pengetahuan tentang bahasa Inggris melalui video animasi pengenalan fauna pada anak usia sekolah untuk membantu mereka meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, yang dimana memerlukan beberapa fasilitas seperti ruangan untuk terselenggaranya acara ini, LCD proyektor, microphone/TOA yang difasilitasi oleh Kampus STIKES Bina Usada Bali, Laptop dan Power Point untuk menampilkan materi yang akan di presentasikan.

Ketiga, memberikan pelatihan pada anak-anak untuk mewujudkan tujuan dari program yang kami buat. Pelatihan yang kami berikan di lakukan secara offline selama 2 hari, dalam melakukan pelatihan ada 2 metode yang dilakukan yaitu pemberian teori dan pemberian praktik. Pemberian teori dilakukan untuk memberikan pemahaman awal kepada peserta melalui video animasi bertemakan fauna setelah itu dilanjutkan dengan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab, selanjutnya peserta akan dilakukan pemberian praktik dengan menebak nama-nama fauna, kemudian peserta yang dapat menjawab pertanyaan dengan tepat akan diberikan hadiah.

Keempat, Evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan melalui video animasi. Evaluasi dilakukan dengan melakukan diskusi tanya jawab.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil luaran dan capaian yang didapatkan dari penerapan kegiatan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris untuk anak usia sekolah melalui video animasi pengenalan fauna adalah : (1) Kegiatan PKM ini telah dilakukan melalui 2 tahap dimana pada tahap ini, tim melakukan observasi dengan terjun ke lapangan untuk melihat dan mencari informasi terkait bagaimana kemampuan berbahasa Inggris siswa dan siswi di Banjar tersebut. Tim bertemu dengan Kelian Dinas Banjar Sigaran dan mendapatkan informasi bahwa belum ada penyuluhan mengenai PKM pengabdian masarakat bahasa Inggris untuk anak usia sekolah melalui video animasi pengenalan fauna. Tahap kedua Tim terjun ke lapangan untuk melakukan evaluasi tindakan pada tahap pertama untuk anak-anak yang mengikuti pengabdian masyarakat ini. (2) Penyediaan Fasilitas, dimana tim memberikan fasilitas berupa penyampaian materi, hadiah, dan memberikan konsumsi berupa jajan biskuit dan susu kepada anak-anak yang mengikuti kegiatan pengabdian

masyarakat ini di Banjar Sigaran Desa Sedang Kecamatan Abiansemal Kabupaten Badung. (3) Pelatihan, kegiatan penyuluhan ini dilakukan selama 2 hari, di hari pertama dimulai dengan menampilkan video fauna sebagai bentuk pendekatan awal dan dilanjutkan dengan pemberian materi mengenai video animasi pengenalan fauna, disela pemberian materi anak-anak diajak bermain games dengan menebak nama-nama hewan beserta tempat tinggal hewan tersebut, jika anak-anak mampu menjawab pertanyaan maka akan diberi hadiah. Kegiatan hari pertama ditutup dengan menyanyikan Lagu baby shark. Di hari kedua kegiatan dilakukan mengulang kembali apa yang sudah di ajarkan pada hari pertama dan selanjutnya bermain game dengan menebak nama-nama hewan beserta tempat tinggal hewan tersebut jika anak-anak mampu menjawab pertanyaan maka akan diberi hadiah, selanjutnya penyerahan kenang-kenangan kepada Banjar Sigaran yang diwakili oleh Sekretaris Desa dan Kelian Dinas Banjar Sigaran dan foto bersama. (4) Evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah di sampaikan.

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat bahasa Inggris untuk anak usia sekolah melalui video animasi pengenalan fauna ini diperoleh hasil dari pengamatan bahwa peserta telah memahami beberapa kosa kata berbahasa Inggris khususnya nama hewan dan tempat tinggal hewan tersebut. Peserta mengikuti serangkaian kegiatan dengan baik dan tertib mulai dari pemaparan materi, games, hingga tanya jawab. Di sela-sela penyajian materi, anak-anak diberikan pertanyaan terkait dengan materi pelatihan. Hal ini dimaksudkan untuk mengevaluasi dan memantau kemajuan pemahaman peserta pelatihan tentang meningkatkan kemampuan bahasa Inggris untuk anak usia sekolah melalui video animasi pengenalan fauna.

Partisipasi Mitra

Peserta pengabdian masyarakat ini dihadiri oleh 23 anak-anak usia sekolah, yang sangat antusias mengikuti kegiatan ini. Hal ini terlihat saat penyajian materi, tanya jawab, dan praktik menyebutkan nama hewan dan tempat tinggal hewan. Anak-anak di Banjar Sigaran Desa Sedang Kecamatan Abiansemal Kabupaten Badung menyimak materi dengan baik, menjawab pertanyaan dengan benar, serta mengikuti games yang diberikan oleh narasumber. Selama kegiatan pengabdian masyarakat anak-anak merespon narasumber dengan sangat baik dan positif. Hal ini dilihat dari banyaknya anak-anak yang bersemangat menjawab pertanyaan dan games yang diberikan. Peserta pelatihan mengatakan kegiatan ini menyenangkan, mendapatkan hadiah, serta melatih mengenal nama hewan dan tempat tinggal hewan tersebut. Dengan demikian, keseluruhan tujuan dan harapan dari kegiatan ini telah tercapai dengan baik.



Gambar 1. Foto kegiatan pemberian materi pada Anak-anak di Banjar Sigaran Desa Sedang Kecamatan Abiansemal Kabupaten Badung



Gambar 2. Pelatihan, kegiatan penyuluhan sebagai bentuk pendekatan awal dan dilanjutkan dengan pemberian materi mengenai video animasi

4. UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesainya kegiatan PKM ini kami tim pelaksana mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pembimbing STIKES Bina Usaha Bali atas perhatian, dorongan semangat pengabdian, sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Ucapan terima kasih juga kami haturkan kepada Kepala Desa Sedang, Kelian Dinas Banjar Sigaran, dan Kepala Sekolah SD Negeri 1 Sedang atas kesediaan dan kerjasamanya sehingga kegiatan ini dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan Pengabdian Masyarakat Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Sekolah Melalui Video Animasi Pengenalan Fauna berhasil meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris peserta. Hasil observasi dan evaluasi menunjukkan bahwa peserta telah memahami beberapa kosa kata bahasa Inggris terkait dengan nama-nama hewan dan tempat tinggalnya. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahap, termasuk penyediaan fasilitas dan pelatihan dengan menggunakan video fauna sebagai pendekatan awal. Selanjutnya pengembangan program pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini diperlukan upaya-upaya yang tepat untuk mencapai keberlanjutan kegiatan ini. Dengan upaya yang berkelanjutan, diharapkan program ini dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kemampuan bahasa Inggris anak usia sekolah.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningtyas, I., Fadhilah, M. A., & Arifin, R. W. (2018). Media Pembelajaran Mengenal Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif. *PIKSEL: Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded and Logic*, 6(1), 85-94.
- Hapsari. (2012). Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian*, 120-128.
- Tehwani, R., & Husni Thamrin, S. T. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).