

Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa TK IT Fajar Mannuruki Kabupaten Maros Berbasis Animasi

Sukmawati^{1)}; Bellona Mardhatillah Sabillah²*

¹Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Megarezky,
Makassar

²Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Megarezky, Makassar

e-mail: sukmar.dilla@gmail.com; bellona.sabillah@gmail.com

Abstract. *English language becomes International language in which all people have to learn it. Nevertheless, English language in Bantimurung Subdistrict of Maros regency is still low. The problem faced by team of service community namely : (1) students have less interest to learn English, (2) students do not have knowledge about strategy of English learning. The solution offered in community activity is to conduct workshop involving the strategy of English learning based animation for TK IT Fajar Mannuruki of Bantimurung Subdistrict in Regency of Maros. The objective of this community was to build students' interest in learning strategy of English learning based on animation by connecting sound, picture, object colour and text into autoplay application. The method used in achieving these objectives is divided into three stages namely: preparation of training materials, the implementation of English learning based animation and evaluation. The result of this activity community showed that students participate in English learning based animation and students have spirit in answering quiz of vocabulary by connecting sound, colour, picture dan text.*

Kata kunci: *strategy, vocabulary, animation*

ABSTRAK. *Bahasa Inggris menjadi bahasa Internasional dimana semua orang harus mempelajarinya mulai tingkat TK sampai tingkat universitas. Namun, Bahasa Inggris di Kecamatan Bantimurung masih rendah. Masalah yang dihadapi antara lain : (1) Kurangnya minat siswa dalam mempelajari bahasa Inggris. (2) Siswa tidak memiliki pengetahuan tentang multimedia dalam pembelajaran bahasa Inggris. Solusi yang ditawarkan dalam pengabdian masyarakat adalah melakukan workshop meliputi strategi pembelajaran bahasa Inggris berbasis animasi pada TK IT Fajar Mannuruki, kecamatan Bantimurung, Kabupaten Maros. Tujuan dilaksanakan pengabdian ini untuk membangun minat siswa tentang strategi belajar bahasa Inggris berbasis animasi dengan menghubungkan suara, gambar, warna objek teks dalam aplikasi pembelajaran bahasa Inggris. Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan pengabdian tersebut terbagi dalam tiga tahap, antara lain : persiapan materi pelatihan yang akan diajarkan pada siswa, pelaksanaan strategi pembelajaran bahasa Inggris berbasis animasi dan evaluasi kegiatan. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa siswa berpartisipasi dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis animasi dan siswa memiliki semangat dalam menjawab kuis berupa kosakata dengan menghubungkan suara, warna, gambar dan teks.*

Keywords: *strategi, kosakata, animasi*

Pendahuluan

Anak-anak memiliki kemampuan berpikir yang masih fresh, dimana anak-anak tersebut mengalami suatu periode yang dinamakan masa keemasan anak usia dini yang begitu peka atau sensitive untuk mendapat rangsangan dari luar. Menurut beberapa hasil penelitian pada bidang neurologi terbukti bahwa ada 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 (empat) tahun

pertama. Setelah itu anak yang berusia 8 (delapan) tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 (delapan belas) tahun mencapai 100% (Atri, 2012). Anak-anak juga memperoleh pelajaran dari pengalaman yang menarik. Mereka senang dengan suatu permainan yang bersifat menyenangkan. Sebagaimana yang dicantumkan dalam Hamid (2012:18-19) bahwa bermain dengan suasana menyenangkan merupakan faktor sangat penting dalam pendidikan. Bahasa Inggris menjadi bahasa Internasional dimana semua orang harus memperlajarinya mulai tingkat TK sampai tingkat universitas.

Tinjauan Teori

Pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak-anak sekolah Taman Kanak-kanak berbasis animasi dengan menghubungkan keadaan lingkungan sekitar saat ini belum sepenuhnya dianggap penting bahkan oleh pemerintah masih dipandang sebelah mata. Metode pembelajaran ini juga akan meningkatkan kemampuan bahasa anak-anak yang akan sangat berguna bagi kehidupan mereka di masa depan nantinya. Sayangnya hal ini sepertinya terkendalanya dengan banyaknya asumsi dalam masyarakat yang beranggapan bahwa menguasai bahasa Inggris akan membuat mereka lupa budaya dan bahasa lokal mereka. Jika hal ini yang terus menjadi pegangan akan penting atau tidaknya Bahasa Inggris bagi anak-anak, maka kesadaran mereka akan lingkungan juga akan terbentuk karena menghubungkan pembelajarannya dengan keadaan lingkungan sekitar dan tentunya secara otomatis soft skill yang akan membantu mereka di kemudian hari akan terwujud. dinyatakan Mustafa (2007), bahwa anak yang menguasai bahasa asing memiliki kelebihan dalam hal intelektual yang fleksibel, keterampilan akademik, berbahasa dan sosial. Selain itu, anak akan memiliki kesiapan memasuki suatu konteks pergaulan dengan berbagai bahasa dan budaya. Sehingga ketika dewasa anak akan menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan bisa berprestasi. Mustafa (2007) menambahkan bahwa pemahaman dan apresiasi anak terhadap bahasa dan budayanya sendiri juga akan berkembang jika anak mempelajari bahasa asing sejak dini (Khairani 2009). Untuk itulah mendesain strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk anak usia dini merupakan sesuatu tugas yang wajib untuk pengajar atau guru yang mengarah pada pembelajaran anak usia dini. Dalam hal ini pendidik atau guru harus mampu mengelola suatu kegiatan belajar mengajar agar mampu menciptakan interaksi pembelajaran yang baik terhadap peserta didik. (Dedi, 2012). Disisi lain strategi pembelajaran membutuhkan kreatifitas pengajar untuk mengatur semua persiapan pembelajaran, guna mencapai tujuan belajar mengajar yang mendorong motivasi peserta didik untuk semangat dengan pelajaran yang diberikan. Seperti halnya pada pelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini, yang mana pengajar harus mempunyai kemampuan untuk mengubah suasana pembelajaran yang tadinya jenuh menjadi lebih menyenangkan. Maka kami tertarik mengadakan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul: Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa TK Fajar Kabupaten Maros Berbasis Animasi.

Metode

Tempat Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada siswa TK Fajar Mannuruki Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros Sulawesi Selatan. Pada hari senin 21 Juli 2019 diadakan pertemuan kordinasi antara tim pelaksana pengabdian dengan ketua kelompok mitra yaitu Kelompok TK-Islam Tepadu Fajar Mannuruki Rosnah, S. Pd I, di Dusun Mannuruki Kecamatan Bantimurung membahas tentang persiapan materi, jumlah peserta dan hal-hal yang diperlukan. Siswa TK diberikan

penyuluhan mengenai strategi belajar bahasa Inggris melalui animasi yang berkaitan dengan lingkungan pada hari selasa tanggal 20 Agustus 2019. Kemudian, workshop berupa demonstrasi penggunaan software yang berbasis animasi dilaksanakan dari 23-24 September. Pendampingan sekaligus mengevaluasi kegiatan dilaksanakan setiap hari kamis mulai tanggal 3 Oktober 2019 hingga proses kegiatan ini selesai

Khalayak Sasaran. Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini pada siswa TK Fajar Mannuruki Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros Sulawesi Selatan.

1. Persiapan materi

Tim pelaksana memberikan materi berupa buku pelajaran khusus untuk usia dini. Materi yang diberikan membahas tentang kosakata yang terdiri dari number, alphabet, music, shape, animal, and colour. Siswa TK diajarkan cara pengucapannya yang dilakukan secara berkelompok, individu dan berpasangan. Materi yang dipersiapkan ini berkaitan langsung dengan lingkungan untuk memudahkan siswa TK dalam menghafal dan mengingat kosakata tersebut.

2. Workshop

Model workshop pada pembelajaran bahasa Inggris dilatihkan melakukan pembelajaran berbasis animasi dengan topik lingkungan sekitar. Apabila kosakata tersebut sudah dipahami dan diingat oleh siswa TK, kemudian diujicobakan pada siswa menggunakan pembelajaran berbasis animasi. Setelah diujicobakan, tim pengabdian menunjuk siswa dalam satu kelompok untuk menjawab kuis dengan mengikuti irama suara dalam aplikasi. Kemudian tim pengabdian, menunjuk siswa taman kanak-kanak Ada 2 (dua) orang siswa taman kanak-kanak yang berpasangan juga memperagakan penggunaan animasi dalam pembelajaran bahasa Inggris.

3. Evaluasi

Setelah workshop dilaksanakan, tim pengabdian melakukan evaluasi agar PKM ini dapat berjalan lancar. Adanya pendampingan berupa pembinaan dilaksanakan secara rutin. Kegiatan pembinaan ini dimaksudkan untuk memonitoring penggunaan strategi pembelajaran bahasa Inggris berbasis animasi. Apabila terjadi kekurangan atau permasalahan, tim pengabdian dapat segera mengantisipasi permasalahan yang terjadi dan melakukan follow up (tindak lanjut).

Metode Evaluasi. Evaluasi yang dilakukan oleh tim pengabdian berupa evaluasi proses yang bertujuan untuk mengetahui tahap demi tahap tentang pelaksanaan kegiatan sehingga dapat diatasi apabila terjadi kerusakan atau penyimpangan. Kemudian dilaksanakan evaluasi hasil dengan melakukan pengamatan langsung terhadap siswa taman kanak-kanak dan meminta pendapat tentang strategi pembelajaran bahasa Inggris berbasis animasi.

Hasil Penelitian

Kegiatan 1

Hasil dan luaran yang telah dilakukan dan dicapai pada pelaksanaan kegiatan PKM ini meliputi tahapan berikut:

1. Persiapan; pada tahap ini dilakukan kegiatan meliputi:
 - a. Pada hari senin 21 Juli 2019 diadakan pertemuan kordinasi antara tim pelaksana pengabdian dengan ketua kelompok mitra yaitu Kelompok TK-Islam Tepadu Fajar Mannuruki Rosnah,S. Pd I, di Dusun Mannuruki Kecamatan Bantimurung Tim pengabdian mempersiapkan bahan dan peralatan yang diperlukan seperti media presentasi berupa animasi berbasis Bahasa

Inggris, buku-buku bergambar maupun buku Iqra LCD, persiapan lokasi yang digunakan, dan lain-lain yang diperlukan.

Hasil yang diperoleh dari kunjungan :

1. Siswa taman kanak-kanak masih malu-malu belajar bahasa Inggris
2. Kurangnya minat siswa taman kanak-kanak belajar bahasa Inggris
3. Siswa belum mengetahui strategi belajar bahasa Inggris

b. Tim pengabdian mempersiapkan peralatan media presentasi berupa LCD, smartphone disertai perangkat dan software serta buku-buku bergambar dalam bahasa Inggris maupun buku Iqra.

Pembagian tugas tim pelaksana dan persiapan ke lapangan berdasarkan hasil rapat dengan sekolah TK-IT Fajar Mannuruki bersama Rosnah, S.Pd.I.

Kegiatan 2

- a. Kegiatan penyuluhan dilaksanakan satu hari yaitu pada hari Selasa Tanggal 20 Agustus 2019 di TK-IT Fajar Mannuruki dengan materi yang berkaitan dengan lingkungan. Kosakata yang diberikan adalah kosakata yang sering diucapkan sehingga familiar dan mudah diingat oleh siswa taman kanak-kanak. Penyampaian materi teori menggunakan media LCD yang disediakan/disewa oleh tim pengabdian disampaikan secara lepas dengan menggunakan metode demonstrasi, diskusi dan tanya jawab secara langsung.



Gambar2. Memberikan penyuluhan kepada guru tentang pembelajaran animasi

- b. Kegiatan Workshop dilaksanakan pada hari Rabu dan Kamis tanggal 23-24 September. Pelaksana kegiatan workshop strategi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis animasi ini dilakukan oleh Sukmawati dan Bellona dan diikuti sebanyak 32 siswa TK-IT Fajar Mannuruki. Para siswa taman kanak-kanak terlihat sangat antusias dan termotivasi dalam mengikuti pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis animasi ini. Hal ini disebabkan bahwa penggunaan animasi berkaitan dengan lingkungan sekitarnya seperti animasi binatang, warna, angka, maupun huruf.

Tim pelaksana kegiatan memberikan pelatihan kepada guru-guru sebelum diaplikasikan di depan siswa-siswa TK-IT Mannuruki. Guru diajarkan cara menggunakan pembelajaran bahasa Inggris berbasis animasi. Dimulai dari tampilan menu, kemudian memperlihatkan beberapa pilihan kosakata yang akan diajarkan kepada siswa. Kosakata yang digunakan masihlah sederhana karena menyangkut dengan lingkungan sekitar. Hal ini memudahkan siswa untuk mengingat dengan cepat. Kosakata disesuaikan dengan gambar yang dipadukan dengan suara dalam software. Setelah diberikan penjelasan dan demonstrasi dari tim pelaksana kegiatan, masing-masing guru diajarkan cara mengaplikasikannya. Guru yang mempelajari animasi ini berjumlah 3 orang, dimana tim pelaksana memilihnya secara random.



Gambar 3. Guru-guru sedang mempelajari cara menggunakan software animasi

Para guru sangat senang dengan pembelajaran animasi tersebut. Software yang digunakan sangat membantu dalam mempelajari bahasa Inggris. Gambar, suara dan warna pada software memberi kemudahan dalam memahami kosakata. Sebagai contoh, saat memilih *test*. Peserta terlebih dahulu menyimak instruksi *native speaker* dari software lalu menjawabnya. Apabila benar, speaker menjawab *Excellent* atau *Good job*. Sedangkan apabila jawab yang diberikan salah, maka terdengar *Try it again*. Setelah guru diberikan workshop, tim pelaksana lalu memberikan workshop pada siswa taman kanak-kanak.

Tim pelaksana kegiatan mendemonstrasikan pembelajaran animasi tersebut kepada siswa taman kanak-kanak. Pada saat mempersiapkan peralatan, para siswa terkagum melihatnya. Suatu perangkat pembelajaran yang sederhana tapi menarik.



Gambar 4. Siswa diajarkan cara menggunakan software animasi

Setelah diberikan penjelasan tentang pembelajaran bahasa Inggris berbasis animasi, tim pelaksana memberikan kuis untuk mengetahui pemahaman siswa tentang strategi belajar bahasa Inggris melalui animasi. Siswa taman kanak-kanak dibagi menjadi beberapa kelompok. Kemudian tim pelaksana menunjuk salah satu kelompok untuk menjawab kuis dengan mengikuti instruksi dari software tersebut.



Gambar 5. Siswa menjawab kuis dengan menggunakan software animasi



Gambar 6. Siswa menjawab kuis secara berpasangan menggunakan software animasi

c. Evaluasi

Dalam kegiatan pengabdian ini, tim pelaksana melakukan evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran bahasa Inggris berbasis animasi yang digunakan oleh guru. Hasil yang diperoleh adalah siswa sangat termotivasi mempelajari bahasa Inggris. Terlihat dalam gambar di bawah ini.

Kesimpulan

Kegiatan ini sangat berhasil dengan melihat semangat para siswa TK-IT Fajar Mannuruki pada pelaksanaan pembelajaran berbasis animasi ini. Mereka akhirnya mengetahui strategi dalam mempelajari bahasa Inggris yang tidak hanya melalui penjelasan. Mereka bermain sambil belajar melalui software animasi.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada DITLITABMASDIKTI (DRPM) atas dana yang diberikan sehingga kegiatan PKM ini dapat dilaksanakan, juga kepada mitra para guru dan siswa TK-IT Fajar Mannuruki di Dusun Mannuruki Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros atas kerjasama dan partisipasinya dalam menyiapkan berbagai perlengkapan pada kegiatan PKM ini, serta terima kasih pula kepada Pemerintah Kabupaten Maros yang telah memberikan izin dan rekomendasi melaksanakan kegiatan di daerah tersebut. Dan juga kepada Rektor, Ketua LPPM, Ketua Jurusan /prodi Pendidikan Bahasa Inggris dan Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar.

Daftar Pustaka

- Ade Irma Khairani. 2009. Pendidikan Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini. (online) <http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Article-23390-%20irma%20khairani.pdf> diakses 9 September 2019
- Agustin, Vivin Nurul. 2013. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning (PBL). Semarang: Journal of Elementary Education , 2 (1), Hlm. 34-44

- Atri. 2012. Kajian Teori <http://eprints.uny.ac.id/9706/2/Bab%20%20-%2009111247004.pdf> (online), (<http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMEDArticle-23390-e%20irma%20khairani.pdf.html>, diakses 26 Agustus 2019).
- Dedi. 2012. Pengertian Strategi Pembelajaran. (online), (<http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Article-23390-e%20irma%20khairani.pdf>, diakses 15 September 2019)
- Moh. Sholeh Hamid. 2012. Metode Edutainment. Jogjakarta: Diva Press.