

PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANIMASI PADA GURU DAN SISWA TAMAN KANAK KANAK KABUPATEN MAROS

Sukmawati¹⁾, Bellona Mardhatillah Sabillah²⁾

¹⁾Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP UNIMERZ Makassar

²⁾Pendidikan Guru sekolah Dasar, FKIP UNIMERZ Makassar

ABSTRACT

This community aimed to improve students' and teachers' soft skill, knowledge and interest in learning English through animation method. Then the significance of this community were to improve learning interest based on students' skill in organizing material and method into game gradually by manipulating sound, picture, object colour and text into autoplay application based on development and growth of early students physically. This activity was conducted at TK IT Fajar Mannuruki or also called TK A/TPA Ulul Albab. It took 3 times for doing workshop. The result of community that was conducted was all children having good activity to participate in learning English by manipulating sound, picture, object colour and text into autoplay application. They were confident to answer quiz both individual and group. It can be concluded that the students can improve their skill especially for English and teacher can use this model to encourage students in learning English.

Keywords: *learning interest, English, animation*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak-anak sekolah Taman Kanak kanak berbasis animasi dan menghubungkan dengan 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.

Salah satu cara untuk menerapkan pembelajaran Bahasa Inggris yang sangat disukai oleh anak anak adalah melalui media ajar berbentuk buku bergambar atau animasi. Menurut Lynch-Brown dan Tomlinson (2002), buku bergambar atau animasi yang telah diilustrasikan secara bebas sangat penting untuk memberikan pengertian mengenai cerita kepada pembacanya. Sedangkan menurut Lankford (2010), pemaknaan dari buku bergambar atau animasi dapat dibangun melalui hubungan antara text dan ilustrasi yang memberikan peranan inti dalam membentuk sudut pandang didalam suatu cerita narasi. Animasi sangat penting diterapkan dalam pembelajaran sebagai media. Hal ini sesuai dengan pernyataan Arsyad (2013) bahwa proses belajar mengajar akan lebih menarik apabila menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Menurut Susanto dkk (2013) bahwa media pembelajaran memberikan motivasi dan semangat tinggi bagi siswa.

Penggunaan media animasi berupa buku cerita anak bergambar dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan pendekatan alam atau lingkungan belum sepenuhnya pernah diaplikasikan di Indonesia, terutama di Provinsi Sulawesi Selatan, kabupaten Maros. Bahkan ada beberapa sekolah Taman Kanak-Kanak yang tidak menerapkan buku bergambar mata pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini sangatlah disayangkan terutama pada daerah yang memiliki banyak wisata alam yang memudahkan metode ini. Untuk itu pada pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat ini akan diterapkan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Animasi yang menghubungkan dengan keadaan sekitar/alam pada pada guru dan siswa Taman Kanak Kanak di Kabupaten Maros.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh Tim PKM diketahui bahwa masih terdapat beberapa kelemahan pada minat belajar bahasa inggris taman kanak kanak kab. maros dan masih kurangnya kemampuan bahasa Inggris serta guru belum menerapkan pembelajaran berbasis animasi bertema lingkungan.

¹ Korespondensi penulis: Sukmawati, Telp. 081224885349, sukmar.dilla@gmail.com

Dari uraian dan analisis situasi dapat diidentifikasi permasalahan mitra yang harus diatasi adalah:

1. Permasalahan pendidik mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi dan mengontrol akvitas belajar dalam kelas untuk mendukung proses pembelajaran
2. Permasalahan kurangnya pengetahuan pendidik terhadap media animasi untuk mendukung peningkatan proses pembelajaran dan perkembangan kognitif anak.
3. Permasalahan kurangnya minat belajar anak taman kanak kanak untuk belajar Bahasa Inggris.

2. PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh mitra Guru dan Siswa Taman Kanak kanak di kecamatan Simbang Kabupaten Maros, maka diperlukan solusi atau metode pendekatan dalam penanganannya. Metode pendekatan yang akan digunakan berupa penyuluhan, workshop dan pembinaan/pendampingan.

A. Metode Pendekatan

1. Penyuluhan

Penyuluhan dilakukan untuk memberikan tambahan pengetahuan Guru Taman Kanak kanak/mitra tentang pentingnya Bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar yang digunakan di berbagai negara dan berbagai informasi maupun teknologi sehingga sangat penting di dalam berkomunikasi dan memahami berbagai informasi dan teknologi. Selanjutnya diberikan materi tentang model pembelajaran berbasis animasi dengan mengutamakan topik yang bersentuhan langsung dengan keadaan atau kondisi lingkungan sekitar sehingga akan mampu cepat diserap oleh siswa taman kanak kanak dan suatu hal yang perlu disadari bahwa pada masa anak anak inilah kemampuan menghafal dan mengingat sangat tajam.

2. Workshop

Pelaksanaan model workshop pada pembelajaran ini yaitu para guru taman kanak kanak dilatihkan melakukan pembelajaran berbasis animasi dengan topik lingkungan sekitar, dimana siswanya adalah para guru guru peserta program kemitraan ini. Setelah sudah dimengerti dan dipahami dengan baik dan benar maka baru diujicobakan pada siswa taman kanak kanak (kelas sesungguhnya). Pada praktek pembelajaran ini pengabdian hanya mengujicobakan atau dipraktekkan oleh 2 (dua) orang guru taman kanak kanak, dipilih secara acak dengan asumsi bahwa semua guru guru peserta PKM ini telah memahami dan telah mampu melaksanakan pembelajaran berbasis animasi dengan topik lingkungan sekitarnya. Selanjutnya pada guru guru akan melaksanakan atau menerapkan pembelajaran ini di sekolah taman kanak kanak masing masing.

3. Pembinaan/Pendampingan

Pendampingan dilakukan melalui pembinaan yang terus menerus dilakukan secara rutin pada saat pelatihan dan setelah selesai workshop atau setelah guru-guru kembali ke sekolah masing masing. Kegiatan pembinaan dan pendampingan ini dimaksudkan agar jika ada terjadi kekurangan dan permasalahan yang dihadapi, maka secepatnya dapat dianalisis permasalahan tersebut, dan melakukan tindak lanjut.

Agar kegiatan program PKM ini berjalan lancar sesuai yang diharapkan maka akan dilakukan evaluasi. Evaluasi akan dilakukan sejak awal mulai kegiatan, selama kegiatan berlangsung dan pada akhir kegiatan. Evaluasi ini dimaksudkan sebagai antisipasi dini apabila ditemukan masalah atau penyimpangan dari tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan evaluasi direncanakan meliputi evaluasi proses dan evaluasi hasil sebagai berikut :

Evaluasi proses, dimaksudkan untuk mengevaluasi tahap demi tahap pelaksanaan kegiatan dan sifatnya adalah evaluasi formatif, sehingga apabila terjadi penyimpangan dari tujuan akan segera dapat diatasi.

Evaluasi hasil, dimaksudkan untuk mengetahui keberhasilan tujuan kegiatan pengabdian ini dan tanggapan masyarakat Mitra mengenai program kegiatan ini. Evaluasi ini dilakukan dengan pengamatan langsung dan meminta pendapat para peserta pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

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. Pertemuan kordinasi antara tim pelaksana dengan ketua kelompok mitra yaitu Kelompok TK-Islam Tepadu dan TPA diketuai oleh Najmah Hafid, S. Pd I, Desa Mannuruki Kecamatan Sindang Kabupaten Maros. yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 21 Juli 2019 di TK-Islam Tepadu yang membahas tentang jumlah peserta, lokasi pengabdian, dan waktu pelaksanaan dan hal-hal yang perlu disiapkan (termasuk bahan/material bila diperlukan)
 - b. Tim pengabdian mempersiapkan bahan dan peralatan yang diperlukan seperti media presentasi berupa animasi berbasis Bahasa Inggris, buku-buku bergambar maupun buku Iqra dan bacaan lainnya, LCD, persiapan lokasi yang digunakan, dan lain-lain yang diperlukan.
 - c. Pembagian tugas tim pelaksana dan persiapan ke lapangan berdasarkan hasil rapat dengan sekolah TK-Islam Tepadu Najmah Hafid, S.Pd.I..



2. Pelaksanaan; Pelaksanaan kegiatan ini meliputi kegiatan penyuluhan dan workshop.
 - a. Kegiatan penyuluhan dilaksanakan satu hari yaitu pada hari Selasa Tanggal 20 Agustus 2019 di TK-IT Arrahman dengan materi pentingnya belajar Bahasa termasuk Bahasa Inggris sebagai Bahasa Internasional dan bagaimana pentingnya media untuk membangkitkan maupun meningkatkan minat berbahasa Inggris bagi anak TK, dan juga diberikan penyuluhan tentang media animasi yang dibawakan oleh Bellona dan Sukmawati. Pelaksanaan ini dilakukan setelah shalat Ashar hingga menjelang shalat Magrib. Hal ini dilakukan karena TK-Islam Tepada maupun TPA dilaksanakan pada sore hari. (masuk Sore). Penyampaian materi teori menggunakan media LCD yang disediakan/disewa oleh tim pengabdian. disampaikan secara lisan dengan menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab juga secara
 - b. Kegiatan Workshop dilaksanakan pada hari Rabu dan Kamis tanggal 21 dan 22 Agustus 2019. Pelaksana kegiatan workshop pembelajaran Bahasa Inggris berbasis animasi ini dilakukan oleh Sukmawati dan Bellona dan diikuti sebanyak 32 santri (putra dan putri) serta enam guru TK/TPA. Anak santri sangat antusias mengikuti pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis animasi ini. Hal ini dikarenakan animasi yang digunakan sering dan familiar dengan daerah sekitarnya seperti animasi binatang, warna, angka, maupun huruf.



4. KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan kegiatan pengabdian kepada masyarakat PKM yang dilaksanakan TK-IT/TPA Ulul Albab, desa Mannuruki Kecamatan Simbang Kabupaten Maros sangat berhasil dengan melihat antusias para santri TK-IT/TPA pada pelaksanaan pembelajaran berbasis animasi ini, dan bahkan pada pembagian buku hafalan maupun buku Iqra mereka saling berebutan dan kegirangan. Melihat antusias para murid TK-IT dan TPA ini, maka sangat diharapkan untuk dapat dilaksanakan pengabdian khususnya pembelajaran yang dapat membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar santri seperti pembelajaran Bahasa Inggris berbasis animasi ini, dan para guru siap untuk digunakan lokasi TK/TPA-nya dalam melaksanakan pengabdian.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1]Ahmad K. “Kamus Bahasa Inggris-Indonesia, Indonesia-Inggris”. [Online]. Tersedia. <https://books.google.co.id/books?id>. [Diakses 21 Juli 2017].
- [2] Arsyad, Azhar. “Media Pembelajaran”. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 2013
- [3] Lankford, M . “Nature and Greif: An Ecocriticism Reader: Landmark in Literary Ecology”. Athens and London: The University of Georgia Press. 2010.
- [4] Susanto dkk. “*Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Education Game pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Cahaya untuk Siswa SMP/MTs*”. Journal USEJ 2 (1):231. 2013
- [5]Tomlison,Carl & Brown, Carol Lynch. “Essentials of Children’s Literature”. Boston: A Pearson Education Company. 2002.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada DITLITABMASDIKTI (DRPM) atas dana yang diberikan sehingga kegiatan PKM ini dapat dilaksanakan ,juga kepada mitra para guru dan santri TK-Islam Terpadu dan TPA di Desa Mannuruki Kecamatan Simbang 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.