
**PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
UNTUK ANAK-ANAK PADA GURU KKG BUNGO DANI**

Diana Oktavai¹, Nur Habibah², Winda Trisnawati³, Levandra Balti⁴, Rahayu Sartika⁵
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Email : dianaoktavia@gmail.com¹, nhabibah.siman01@gmail.com², trisnawatiwinda@gmail.com³
levandrabalti@gmail.com⁴ rahayusartikaa26@gmail.com⁵

ABSTRAK

Program pengabdian masyarakat ini dilatarbelakangi oleh penerapan kebijakan kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Penerapan kurikulum ini menggarisbawahi implementasi pengajaran Bahasa Inggris di SD. Berdasarkan penelitian *need analysis* yang dilaksanakan, ditemukan bahwa SD di Kecamatan Bungo Dani masih sangat membutuhkan pembinaan dan pendampingan dalam pengajaran dan persiapan pengajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak. Pelatihan pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak ini dilaksanakan untuk membantu persiapan guru-guru dalam pengajaran Bahasa Inggris di sekolah. Pelatihan yang diikuti oleh 25 guru SD ini memperkenalkan beberapa aplikasi game yang bisa dimanfaatkan sebagai media ajar Bahasa Inggris kepada anak-anak serta mengajarkan cara pemanfaatannya. Dengan diadakannya pelatihan ini, guru-guru memiliki referensi baru untuk pengembangan media ajar.

Kata Kunci :

Media Ajar, Bahasa Inggris, Guru, KKG

ABSTRACT

Implementing the Merdeka Curriculum in elementary school motivates this community service program. The implementation of this curriculum highlighted English teaching in Elementary school. Based on the initial need analysis study, it was found that the Elementary schools in Bungo Dani need training in teaching media development to support teaching English to young learners. This training involved 25 Elementary school teachers as the participants. Those participants were introduced and trained to prepare and develop the teaching media.

Keywords:

Learning Media, English for Young Learner; Teacher, KKG

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris untuk anak-anak merupakan pembelajaran Bahasa Inggris khusus di desain dan dikembangkan untuk pelajar anak-anak. Pembelajaran ini menyesuaikan dengan perkembangan, kesiapan, dan karakter peserta didik dalam menerima pembelajaran Bahasa Inggris. Habibah dan Oktavia (2022) menyatakan bahwa perkembangan peserta didik dalam menerima dan belajar Bahasa Inggris sebagai Bahasa asing berbeda dengan perkembangan peserta didik dalam menerima dan menghadapi pembelajaran mata Pelajaran lain pada umumnya. Hal ini terjadi dikarenakan Bahasa Inggris merupakan Bahasa asing yang tidak digunakan secara intensif dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai pendidikan awal atau dasar, pengajaran Bahasa Inggris di SD butuh persiapan yang lebih matang, sehingga dapat diterapkan dengan lebih efektif. Peserta didik sekolah dasar merupakan peserta didik anak-anak yang membutuhkan perhatian dan perlakuan khusus dalam belajar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Bahasa asing. Materi, metode, dan strategi yang digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris kepada anak-anak berbeda dengan yang diterapkan pada peserta didik dewasa. Peserta didik anak-anak memiliki karakter yang unik, dimana mereka lebih cenderung memiliki rasa bosan dan mood yang berubah dengan mudah (Oktavia, et al: 2022). Peserta didik anak-anak merupakan peserta didik yang sedang berada difase memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang Bahasa dan dunia, tetapi mereka memiliki daya fokus yang sebentar dan cepat merasa bosan terhadap sesuatu (Hammer dalam Oktavia dkk: 2023).

Merujuk tentang kesiapan pengajaran Bahasa Inggris di SD, hal ini menjadi permasalahan yang dilematis bagi para guru dan pihak lainnya di SD se-Kecamatan Bungo Dani. Pasalnya, pengajaran Bahasa Inggris sudah lama pengajaran Bahasa Inggris tidak lagi ditawarkan pada kurikulum sekolah dasar. Tentunya, pada umumnya sekolah dasar tidak lagi memiliki guru Bahasa Inggris atau guru yang memiliki latar belakang pendidikan Bahasa Inggris. Sebagaimana yang ditemui oleh peneliti

need analisis kebutuhan guru-guru SD yang bergabung pada KKG di kecamatan Bungo Dani akan persiapan materi ajar dan media ajar Bahasa Inggris di SD, Oktavia & Habibah (2022). Pada umumnya, SD di kecamatan ini tidak memiliki guru Bahasa Inggris, mata Pelajaran ini diajarkan oleh guru kelas yang notabennya adalah pendidikan guru sekolah dasar.

Permasalahan ini memberikan dampak kurang efektifnya pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Sebagai salah satu komponen terpenting dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru hendaknya menguasai materi yang diajar dan menguasai media serta strategy pembelajaran yang sesuai dengan mata Pelajaran yang diajarkan di kelas. Guru yang baik merupakan guru yang mampu menjadi controller, manager, evaluator, dan fasilitator (Hammer, 2003). Guru yang memenuhi kriteria tersebut tentunya guru yang memahami materi ajar dan mempersiapkan media ajar sesuai dengan kebutuhan materi.

Oleh karena itu, pelatihan ini dilaksanakan untuk membantu guru-guru dalam mempersiapkan media ajar Bahasa Inggris berbasis teknologi untuk anak-anak. Media ini dapat membantu dan mempermudah guru dalam mengajarkan Bahasa Inggris kepada peserta didik di SD. Selain itu, media juga dianggap dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar (Oktavia & Lestari, 2021). Media memberikan atmosphere pembelajaran yang tidak monoton, sehingga mampu menutupi kekurangan guru dalam pemahaman materi. Adapun media yang diperkenalkan merupakan media ajar *wordworld game* dan *story jumper web*.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjudul pelatihan pengembangan media ajar Bahasa Inggris untuk anak-anak dilaksanakan pada bulan Agustus di Kelompok Kerja Guru (KKG) kecamatan Bungo Dani. Pelatihan ini diikuti oleh 26 peserta yang merupakan guru-guru dan kepala sekolah yang bergabung pada KKG Bungo Dani. Seluruh peserta merupakan perwakilan dari 11 SD yang berada di wilayah X Bungo Dani. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode campuran yang bervariasi, yaitu ceramah, praktek, dan diskusi. Adapun kegiatan pelatihan dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Metode Ceramah

Metode ini digunakan oleh para pemateri untuk menjelaskan dan menguraikan materi kepada seluruh peserta. Metode ini dilakukan sebagai pengantar agar peserta dapat memahami materi sebelum melaksanakan praktek pengembangan media ajar Bahasa Inggris untuk anak-anak. Menurut Sundahry dkk (2023) Metode ceramah disebut juga metode pidato yang menjelaskan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah Peserta didik.

B. Metode Diskusi

Pada pengabdian ini, diskusi dilaksanakan dalam berbagai arah, yaitu diskusi antara pemateri dan peserta pelatihan serta diskusi antar sesama peserta pelatihan. Metode ini dilaksanakan dengan tujuan menciptakan suasana pelatihan menjadi lebih interaktif dan komunikatif, tidak hanya monoton dengan mendengarkan satu sumber suara dari pemateri, sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta dalam mengikuti proses pelatihan. Metode diskusi bertujuan untuk memberikan motivasi dan stimulasi kepada siswa dalam berpikir kritis dan menyampaikan pendapat terhadap suatu permasalahan (Hamdyana, 2015). Selain itu, Hamdyana (2015) mengungkapkan bahwa metode ini merupakan metode yang dilaksanakan dengan menyajikan materi dalam bentuk pernyataan atau pertanyaan yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan bersama. Metode ini melibatkan seluruh peserta dan pemateri pada pengabdian atau pelatihan.

C. Metode Praktek

Praktek dilaksanakan untuk mempertajam pemahaman para guru peserta pelatihan dalam pengembangan media ajar Bahasa Inggris berbasis digital. Metode praktek ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk dapat mengalami secara langsung inti dari pelatihan ini. Pada pelatihan ini, para peserta yang diwajibkan membawa perangkat laptop dapat langsung melakukan praktek secara individu dengan didampingi para pemateri pelatihan. Metode praktek dianggap sebagai metode yang menyenangkan, karena para peserta dapat mengeksplor pengetahuan dengan cara *learning by doing*. Melalui metode ini, para peserta dapat melihat, melakukan, dan mengalami secara langsung hal-hal yang diperoleh dari pemateri.

Pelatihan pengembangan media ajar Bahasa Inggris berbasis digital untuk anak-anak ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan, yaitu 1) Tahap persiapan, pada tahap ini para pelaksana pengabdian melaksanakan koordinasi dan diskusi dengan pihak Kelompok Kerja Guru SD Kecamatan Bungo Dani, kemudian mempersiapkan materi dan media yang akan digunakan dalam pelatihan, 2) Tahap pelaksanaan meliputi pelaksanaan pelatihan pengembangan media ajar Bahasa Inggris kepada anak-anak di Kelompok Kerja Guru. Pelaksanaan pelatihan ini dilaksanakan secara offline dengan menerapkan metode ceramah, metode diskusi, dan metode praktek. 3) Tahap evaluasi dilaksanakan untuk melihat progress yang diterima para guru setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Evaluasi ini juga digunakan sebagai refleksi atau pertimbangan tindak lanjut kegiatan selanjutnya. Dalam kegiatan ini, semua anggota tim pengabdian berperan sebagai pemateri dengan uraian materi yang disampaikan sebagai berikut:

Tabel 1. Tugas Tim Pengabdian

No	Pemateri	Materi
1	Dr. Ridho Kurniawan, M.Pd	<i>Techonology</i> sebagai media pengajaran
2	Diana Oktavia, S.Pd., M.A	<i>World Wall Game</i>
3	Nur Habibah, S.Hum., M.Pd	<i>Story Jumper Web</i>
4	Winda Trisnawati, S.Pd., M.Hum	<i>Digital Flip Book</i>
5	Levandra Balti, S.S., M.Hum	<i>Digital Flip Book</i>

Berdasarkan tabel 1 dapat dipahami bahwa seluruh tim pengabdian juga berperan sebagai pemateri. Adapun materi yang disampaikan pada pelatihan ini diawali dengan pemaparan mengenai teknologi sebagai media pengajaran Bahasa Inggris kepada anak-anak. Kemudian, dilanjutkan dengan *World Wall Game*, *Story Jumper Web*, dan *Digital Flip Book*. Penyampaian materi dilaksanakan dengan menerapkan metode integrasi ceramah, diskusi, dan praktek. Semua pemateri dan peserta menyediakan media praktek yang dibutuhkan sesuai dengan materi di atas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media ajar merupakan salah satu komponen penting yang mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Media ajar ini dapat menciptakan suasana yang tidak monoton. Berdasarkan asumsi yang disampaikan oleh Oktavia & Lestari (2021) bahwa media merupakan salah satu komponen pendukung utama dalam belajar. Selain itu, media juga membantu mempermudah guru dalam menyajikan materi bahan ajar di kelas. Sebagaimana yang dikatakan oleh Moon (2015) bahwa mengajarkan Bahasa Inggris kepada anak-anak merupakan salah satu tantangan, karena anak-anak memiliki karakter dan kebiasaan yang berganti-ganti. Anak-anak memiliki sifat dan mood yang tidak dapat diprediksi, dapat berganti-ganti setiap saat (Clark dalam Moon, 2015). Sehingga, media sangat dibutuhkan oleh guru dalam pengajaran karena media dapat menarik perhatian anak-anak sebagai siswa SD dalam belajar, terutama belajar Bahasa Inggris sebagai Bahasa asing.

Merujuk pada kebutuhan akan media pengajaran Bahasa Inggris kepada anak-anak, oleh karena itu, pelatihan pengembangan media ajar Bahasa Inggris berbasis teknologi untuk anak-anak diselenggarakan. Pelatihan ini dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih hidup dan efektif.



Gambar 1. Penyampaian Materi Oleh Narasumber

Pelatihan dilaksanakan kepada Kelompok Kerja Guru SD Kecamatan Bungo Dani. Pelatihan ini diikuti dengan antusias, jumlah peserta yang mengikuti pelatihan merupakan perwakilan dari seluruh

sekolah, guru-guru kelas 2 dan kelas 4 yang sudah menerapkan pembelajaran Bahasa Inggris berdasarkan kurikulum Merdeka. Selain itu, juga melibatkan beberapa kepala sekolah sebagai peserta pelatihan ini. Pelatihan diawali dengan pemaparan materi dari pemateri pertama yang langsung dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab bersama peserta pelatihan. Materi disampaikan secara bergantian dan runtut, yaitu *World Wall Game*, *Story Jumper Web*, dan *Digital Flip Book*. Berikut merupakan dokumentasi kegiatan pelatihan pengembangan media ajar Bahasa Inggris berbasis teknologi tahun akademik 2023/2024.

Pelatihan Pengembangan media ajar Bahasa Inggris berbasis teknologi ini dilaksanakan secara semi formal agar pelatihan dapat berjalan efektif tetapi tidak monoton. Materi yang dipaparkan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Media Pengajaran Bahasa Inggris

Media pembelajaran merupakan suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Proses pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan. Di era ICT, media pembelajaran Bahasa Inggris mulai bergerak menuju media pembelajaran berbasis digital atau electronic media.

2. *Wordwallgame*

Berdasarkan penelitian terdahulu Pramoni, dkk (2021) bahwasanya game dapat membantu dan memfasilitasi pembelajaran menjadi lebih efektif. Terkhusus bagi anak-anak, game dapat mempermudah anak-anak mengerti pembelajaran lebih muda melalui *game*. Berdasarkan jenisnya, permainan atau *game* tentunya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu permainan konvensional dan permainan digital. Hartono (2016) mengatakan bahwa game digital digunakan untuk mempelajari kosakata, sebagai media alternatif bagi guru untuk mengembangkan kreativitas siswa, karena permainan edukasi memiliki komponen-komponen yang menantang serta memacu penalaran bagi siswa.

Wordwall game merupakan salah satu *game* digital yang berbentuk aplikasi website yang mampu membuat *fun learning*. *Wordwall game* merupakan media pengajaran berbasis permainan digital yang sangat menarik. Karyati dan Kusumaningrum (2021) mengembangkan *wordwall game* sebagai permainan elektronik yang didesain khusus untuk membantu sebagai media pengajaran Bahasa asing, baik itu pengajaran huruf, kosakata, warna, angka, dan matematika. Permainan ini menyediakan banyak jenis *feature* unik yang dapat menambah ilmu pengetahuan Bahasa dan kosakata dalam berbagai bentuk. Dengan menggunakan aplikasi web ini, kita dapat membuat bermacam-macam model *game* yang digemari oleh siswa, seperti kuis, mencocokkan, memasang, anagram, kosakata acak, dan sebagainya (Kariyati & Kusumaningrum: 2021).

3. *StoryJumper*

StoryJumper merupakan aplikasi interaktif yang dapat diakses untuk pedagogic kegiatan. Aplikasi ini merupakan aplikasi wab-based dan menyediakan beberapa fitur gratis bagi pengguna. Aplikasi berbasis website ini dapat dimanfaatkan untuk mensupport pembelajaran Bahasa Inggris di SD, karena aplikasi ini menyediakan fitur lucu yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak, sehingga anak-anak dapat mengikuti pembelajaran dengan bahagia dan bersemangat.

Dampak setelah dilaksanakan pelatihan ini adalah guru-guru yang tergabung dalam KKG SD Bungo Dani memperoleh pencerahan dan arahan dalam mempersiapkan proses pembelajaran. Pelatihan yang telah dilaksanakan memberikan pengetahuan baru bagi guru dalam membuat dan mengembangkan media ajar berbasis teknologi yang sesuai dengan anak-anak. Guru-guru juga sudah mulai mempraktekkan dan membuat sendiri media sesuai dengan beberapa materi yang akan mereka ajarkan di sekolah.

Ada beberapa indikator yang berubah sebelum pelaksanaan pelatihan dan sesudah pelaksanaan pelatihan. Ada 2 indikator yang dilihat dalam perubahan yang terjadi, yaitu kepercayaan diri guru dalam mengajar lebih meningkat, guru mampu membuat dan mengembangkan media ajar dengan memanfaatkan media elektronik yang sesuai dengan materi ajar Bahasa Inggris untuk anak-anak.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan Ketika pelaksanaan pelatihan, diketahui bahwa pelatihan ini memberikan pengaruh baik bagi guru-guru SD di Kecamatan Bungo Dani. Tercatat dari seluruh peserta, 90% peserta mampu membuat dan mengembangkan media sesuai dengan materi yang diajarkan. Sementara itu, 10% peserta masih berusaha untuk membiasakan diri dalam mengoperasikan media elektronik yang diajarkan. Selain itu, berdasarkan dari hasil kuesioner yang disebarakan kepada seluruh peserta. Terlihat 85% peserta menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat, dan 85 % dari seluruh fitur pada beberapa media yang diajarkan mampu diterapkan dengan sangat baik.

Kegiatan pelatihan pengembangan media ajar elektronik ini terlaksana dengan sangat lancar dan efektif. Faktor pendukung kegiatan pelatihan ini adalah sambutan yang baik dan antusiasme dari kepala sekolah dan guru-guru perwakilan seluruh SD di kecamatan Bungo Dani, sehingga kegiatan ini dapat berlangsung dengan lancar. Selain itu, kerja sama tim dan mitra yang terjalin sangat baik, sehingga mempermudah dan memperlancar pelaksanaan pengabdian di KKG Bungo Dani ini. Selama pelaksanaan kegiatan, tidak ditemukan pendukung yang krusial, melainkan hanya ketersediaan waktu yang terlalu singkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan laporan hasil dan pembahasan setelah dilakukan pengabdian kepada masyarakat mengenai pengembangan media ajar Bahasa Inggris kepada anak-anak berbasis teknologi adalah pelatihan ini sangat bermanfaat bagi guru-guru dalam mempersiapkan medi ajar yang sesuai dalam pengajaran Bahasa Inggris di SD. Ada beberapa indikator yang berubah sebelum pelaksanaan pelatihan dan sesudah pelaksanaan pelatihan. Dua indicator utama yang dapat dilihat dalam perubahan yang terjadi, yaitu kepercayaan diri guru dalam mengajar lebih meningkat, guru mampu membuat dan mengembangkan media ajar dengan memanfaatkan media elektronik yang sesuai dengan materi ajar Bahasa Inggris untuk anak-anak.

PERSANTUNAN

Dalam hal ini, tim pengabdian ingin menyampaikan terimakasih kepada banyak pihak yang sudah membantu dan mendukung terlaksananya kegiatan pelatihan ini. Terimakasih kepada tim pelakasana kegiatan pengabdian masyarakat yang telah merencanakan dan melaksanakan pengabdian. Terimakasih kepada ketua LPPM Universitas Muhammadiyah Muara Bungo yang telah menyetujui pelaksanaan pengabdian. Selanjutnya terimakasih kepada kepala beserta jajaran sekolah yang telah memberikan izin kegiatan ini sehingga dapat terlaksana dengan baik.

REFERENSI

- Habibah, N., & Oktavia, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Smart Digital Book “Belajar dan Pembelajaran”. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(2), 340-346.
- Hartono, R. (2016). Indonesian EFL teachers' perceptions and experiences of professional development. Indiana University of Pennsylvania.
- Kariyati, A., & Kusumaningrum, I. (2021). Development of the Wordwall Game for Learning Mandarin Vocabulary For Grade VI Elementary School. *International Journal of Educational Dynamics*, 4 (1), 101-107.
- Moon, J. (2005). Teaching English to young learners: The challenges and the benefits. Retrieved on February 20th, 2014 from WWW. Teaching English to Young Learners.
- Oktavia, D., Habibah, N., Balti, L., & Kurniawan, R. (2023). Kurikulum Merdeka dan Pengajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar: Need Analisis Study. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 257–265.
- Oktavia, D., & Lestari, R. (2022). Students' Perception on Learning Speaking English by Using English Domino Games: The Case of a Private University. *Indonesian Research Journal in Education [IRJE]*, 6(1), 28-42.
- Pramono, A., Puspasari, B. D., & Dhanti, N. S. (2021). Character Thematic Education Game" AK@R" of Society Themes for Children with Malang-Indonesian Visualize. *International Journal of Instruction*, 14(2), 179-196.