

## Pemanfaatan Animasi untuk Melatih Siswa Sekolah Dasar MI Sirojul Athfal dalam Menggunakan *Present Progressive Tense*

Ellen Valencia Harsono<sup>1</sup>, Nahdhifatus Sholiha<sup>2</sup>, Shindia Fazriah<sup>3</sup>, Fipiyana Sary<sup>4</sup>, Deanna Sandra Alvia<sup>F5</sup>, Aprilia Damayanti<sup>6</sup>, Anggita Kusuma Wardhani<sup>7</sup>, Muhammad Thariq Gafuri Dohamid<sup>8</sup>, Annisa Risyanthi<sup>9</sup>, Iis Citra Dewi<sup>10</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10</sup>Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Pamulang, Indonesia

\*e-mail: [ellenvalencia12@gmail.com](mailto:ellenvalencia12@gmail.com)<sup>1</sup>, [ndhfaatts@gmail.com](mailto:ndhfaatts@gmail.com)<sup>2</sup>, [Fazriahshindia@gmail.com](mailto:Fazriahshindia@gmail.com)<sup>3</sup>, [fipiyanasary@gmail.com](mailto:fipiyanasary@gmail.com)<sup>4</sup>, [nadeansndr05@gmail.com](mailto:nadeansndr05@gmail.com)<sup>5</sup>, [apriadiadamayanti112@gmail.com](mailto:apriadiadamayanti112@gmail.com)<sup>6</sup>, [anggita01@gmail.com](mailto:anggita01@gmail.com)<sup>7</sup>, [mthariqgd99@gmail.com](mailto:mthariqgd99@gmail.com)<sup>8</sup>, [risyanthinisa@gmail.com](mailto:risyanthinisa@gmail.com)<sup>9</sup>, [iiscd25@gmail.com](mailto:iiscd25@gmail.com)<sup>10</sup>

### Abstrak

Media animasi merupakan salah satu upaya untuk menarik minat siswa dalam belajar. Hal tersebut dikarenakan animasi merupakan suatu media yang dinilai dekat dengan siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk melatih siswa sekolah dasar menggunakan kalimat *Present Progressive Tense* menggunakan animasi. Kurang detailnya pembelajaran dan arahan mengenai materi *Present Progressive Tense* dan metode pembelajaran yang digunakan dianggap kurang menarik minat siswa, yang mengakibatkan minimnya ketertarikan siswa untuk mengeksplorasi lebih jauh tentang penggunaan tenses dalam Bahasa Inggris. Terdapat tiga metode yang peneliti gunakan dalam penelitian yakni, *Community Language Learning (CLL)*, *Team Games Tournament (TGT)*, serta *Task-based Language Teaching (TbLT)*. Adapun manfaat dari penelitian ini tidak hanya untuk membantu dalam meningkatkan pengetahuan anak, namun juga dapat menjadi daya tarik atau cara baru anak untuk memahami materi yang menggunakan Bahasa Inggris. Hasil yang diperoleh peneliti yakni terdapat peningkatan pada pemahaman materi yang cukup baik di kelas 6A yaitu sebesar 3%. Sedangkan untuk di kelas 6B terdapat peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 12%. Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Community Language Learning (CLL)*, *Task-Based Language Teaching (TBLT)*, dan *Team Games Tournament* berhasil diaplikasikan pada siswa/i Madrasah Ibtidaiyah Sirojul Athfal.

**Kata Kunci:** Bahasa Inggris, PMkM, *Present Progressive Tense*, Video Animasi

### Abstract

Animation media is one of the efforts to attract students' interest in learning. This is because animation is a medium that is considered close to students. This community service activity's aim is to train elementary school students in using *Present Progressive Tense* using animation. The lack of detailed learning and direction regarding *Present Progressive Tense* material and the learning methods used are considered to be less interesting to students resulting in a lack of student interest in exploring further about the use of tenses in English. There are three methods that researchers used in the study, namely, *Community Language Learning (CLL)*, *Team Games Tournament (TGT)*, and *Task-based Language Teaching (TbLT)*. The benefits of this research are not only to help improve children's knowledge, but also to attract or new ways for children to understand material that uses English. The results obtained by researchers are that there is an increase in understanding of material that is quite good in class 6A, which is 3%. Meanwhile, in class 6B there was a significant increase of 12%. So overall it can be concluded that the use of *Community Language Learning (CLL)*, *Task-Based Language Teaching (TBLT)*, and *Team Games Tournament* methods was successfully applied to students of Madrasah Ibtidaiyah Sirojul Athfal.

**Keywords:** Animation Video, Community Service Activity, English, *Present Progressive Tense*

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa yang paling banyak digunakan di dunia dan menjadi bahasa ibu bagi ratusan juta orang. Selain itu Bahasa Inggris juga tersebar luas di seluruh dunia, sehingga bahasa ini juga banyak dipelajari sebagai bahasa pendamping oleh masyarakat luas. Pada era globalisasi seperti sekarang ini, Bahasa Inggris tidak dapat dipungkiri memiliki peran

cukup besar sehingga menguasainya akan memberikan dampak yang baik bagi tiap-tiap individu. Bahasa Inggris sendiri merupakan bahasa yang banyak digunakan di kehidupan sosial, seperti tempat kerja, dan kegiatan lainnya yang mempertemukan banyak pihak dari negara yang berbeda. Dengan alasan ini pula, mempelajari Bahasa Inggris menjadi sangat penting untuk dilakukan pada masa ini, terlebih lagi jika pembelajaran tersebut dimulai dari usia dini.

Bahasa adalah sebuah sarana yang diciptakan oleh manusia berupa lambang bunyi untuk saling berdialogi satu sama lain (Devianty, 2017:227). Karena itu, setiap harinya manusia memanfaatkan bahasa untuk saling berinteraksi dan mempermudah komunikasi sehingga segala bentuk aktivitas bisa terjadi dengan lancar tanpa adanya hambatan. Dalam bukunya yang berjudul *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Tarigin (2008) juga menjelaskan bahwa seseorang yang pandai dalam hal berbahasa adalah seseorang yang memiliki kemampuan yang baik dalam menyimak atau mendengarkan (listening skill), berbicara (speaking skill), membaca (reading skill), dan menulis (writing skill). Hal ini pun dipertegas kembali oleh Noermanzah dkk. (2018:172), keempat keterampilan yang telah disebutkan sebelumnya memiliki peran dan hubungan yang saling berkaitan satu sama lain untuk mempengaruhi siswa dalam hal memahami dan mencerna materi apapun yang diberikan oleh pengajar. Bahasa Inggris merupakan bahasa Jermanik pertama yang dituturkan pertama kali di Inggris raya pada abad pertengahan awal. Perkembangan Bahasa Inggris pertama kali dimulai pada abad ke 5 masehi, yang dimana saat itu terdapat tiga suku dari Jerman yaitu suku Angles, Saxon dan Jutes yang menginvasi Britania Raya. Pada saat itu masyarakat Britania berkomunikasi menggunakan bahasa Celtic bukan bahasa Inggris, namun para penjajah mendorong orang-orang tersebut ke Barat dan Utara yang saat ini dikenal dengan nama Wales, Skotlandia dan Irlandia. The Angles yang menyerang berasal dari "Englaland" dan bahasa mereka disebut "Englisc". Jadi pada saat itulah bahasa Inggris digunakan untuk berkomunikasi hingga saat ini.

Di Indonesia, bahasa Inggris adalah sebagai English as Foreign Language (EFL) atau dengan kata lain bahasa asing, akan tetapi bahasa Inggris menempati posisi yang sangat penting untuk dipelajari dan dipahami. Oleh karena itu, mempelajari bahasa Inggris merupakan suatu kebutuhan karena dengan kemampuan bahasa Inggris yang baik akan mendapatkan peluang besar bagi masa yang akan mendatang. Namun belakangan ini, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah tingkat SD ditiadakan lagi karena siswa/i SD dituntut untuk meningkatkan kemampuan penguasaan Bahasa Indonesia terlebih dahulu. Nyatanya, seperti yang Penggabean (2015) katakan bahwa penguasaan bahasa asing termasuk bahasa Inggris tidak menghambat bahkan menguatkan penguasaan bahasa ibu, bahasa Indonesia. Hal ini sangat logis karena jika seseorang memiliki banyak kosa kata bahasa Inggris maka otomatis kemampuan bahasa Indonesianya semakin luas. Dengan begitu, pernyataan tersebut menepis alasan ditiadaknya bahasa Inggris di tingkat SD.

Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia sendiri, umumnya sudah dilakukan sejak usia dini. Anak-anak umumnya sudah diperkenalkan dengan kosakata Bahasa Inggris sejak duduk di sekolah dasar. Namun seiring dengan diadakannya perubahan struktur Kurikulum 2013 (K13), tentang pemindahan Bahasa Inggris dari susunan mata pelajaran wajib menjadi muatan lokal, kesempatan memperkenalkan anak-anak dengan Bahasa Inggris sejak dini menjadi berkurang. Akibat dari perubahan ini, tiap-tiap sekolah dapat memiliki kebijakan mereka sendiri, antara mengurangi jam pembelajaran perminggu untuk mata pelajaran Bahasa Inggris atau meniadakannya sama sekali. Selain itu, dampak dari pandemi COVID-19, yang membuat anak-anak menghabiskan waktu belajar mereka dalam jaringan (daring), juga menambah permasalahan akan proses belajar-mengajar ini. Dengan berkurangnya jam pembelajaran dan ditambah dengan pembelajaran ini tidak dilakukan dengan tatap muka, dikhawatirkan ini membuat siswa/i semakin sulit mempelajari bahasa target.

Kesulitan yang dialami oleh siswa/i mitra kami di Madrasah Ibtidaiyah Sirojul Athfal yang diakibatkan oleh situasi yang telah disebutkan meliputi: kurangnya memahami penggunaan Bahasa Inggris, terutama dalam pemahaman tenses dasar. Pengenalan konsep grammatikal Bahasa Inggris dalam pembelajaran normal pun tidak dapat dipungkiri siswa/i acap kali mengalami kesulitan. Kini, ditambah dengan adanya situasi yang sudah disebutkan di

atas, siswa/I semakin dibuat sulit untuk memahami materi yang diberikan. Pada kesempatan ini, kami mengerucutkan materi tenses dasar ini pada pelajaran *Present Progressive Tense*. Selain daripada permasalahan situasi yang ada, faktor yang membuat siswa/I mengalami kesulitan dari mempelajari tenses ini adalah dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang menarik minat anak-anak. Pembelajaran umumnya hanya dilakukan melalui text book, atau selama daring, dilakukan melalui media Google Classroom dan sebagainya. Tidak ada media pembelajaran yang benar-benar menarik minat siswa/i.

Berdasarkan pemaparan di atas, kami melaksanakan kegiatan PMkM ini sebagai solusi dari permasalahan bahasa Inggris yaitu penggunaan *Present Progressive Tense* dalam bahasa Inggris di kalangan siswa kelas enam sekolah dasar yang kelompok usianya 11-12 tahun, di Madrasah. Ibtidaiyah Sirojul athfal Oleh karena itu, kegiatan PMkM kami fokuskan pada kegiatan berbasis pembelajaran present progressive dalam kalimat bahasa Inggris melalui reproduksi media berupa video animasi SpongeBob yang memberikan petunjuk audio visual kepada siswa tentang cara membentuk kalimat yang benar menggunakan teknik present progressive.

Untuk membimbing minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris, guru harus membuat koneksi yang baik sehingga siswanya juga senang dan termotivasi untuk belajar bahasa Inggris seperti pada metode Task – base Language Teaching. Misalnya mengapresiasi siswa, misalnya memberikan konfirmasi dan penghargaan ketika siswa telah mencapai jumlah poin yang telah ditentukan. Selain itu, berbagai metode pembelajaran dirancang untuk mengurangi kebosanan siswa dan menciptakan suasana yang nyaman untuk belajar bahasa Inggris seperti yang tertera pada metode Community Language Learning (CLL). Misalnya menggunakan lagu, permainan, poster atau video dalam bentuk kartun. Memberikan informasi tentang betapa pentingnya Bahasa Inggris untuk masa depan, terutama di era globalisasi. Salah satu alasan mengapa bahasa Inggris begitu penting adalah memungkinkan siswa untuk bersaing dengan siswa berprestasi lainnya, terutama di bidang pendidikan internasional. Guru diharapkan dapat mengurangi suasana canggung di dalam kelas tanpa harus meninggikan suaranya sambil memegang ice breaker sebelum lanjut ke topik utama sehingga siswa dapat fokus menyerap topik tersebut. Untuk mengukur tingkat pemahaman siswa, kami mengadakan games bernama “Whisper Game”. Game ini adalah game berkelompok dimana masing – masing kelompok diberikan beberapa kalimat yang mengandung struktur *Present Progressive Tense* oleh pengajar dari baris belakang sampai baris ke depan, dimana anggota baris depan mendapatkan tugas untuk menuliskan kalimat yang sudah dibisikkan sebelumnya ke papan tulis. Kami mengadakan games ini berpatokan dengan metode Team Games Tournament (TGT).

Sesuai dengan tujuan dilakukannya PMkM kelompok kami yaitu untuk melatih para siswa/I Madrasah Ibtidaiyah Sirojul Athfal menggunakan progresif kekinian, maka kelompok PMkM kami memilih menggunakan metodologi pembelajaran yang berbeda seperti Community Language Learning, Team Games Tournament, dan Task – base Language Teaching dengan harapan metode yang kami pilih dapat membantu membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran kami.

Sehubung pembelajaran kami dilakukan secara tatap muka, maka dari itu kami sudah memikirkan beberapa metode yang akan digunakan demi kenyamanan guru dan murid saat KBM seperti yang sudah disebutkan diatas. Adapun metodenya adalah Community Language Learning (CLL), CLL merupakan metode pengajaran bahasa yang melibatkan aspek psikologi dimana peserta didik ikut bekerja sama dalam mengembangkan keahlian berbahasa yang ingin mereka pelajari (Nurhasanah, 2015, hal.82). Metode CLL sendiri memiliki satu pengaplikasiannya dengan menggunakan metode interview antara pengajar dan siswa, yang mana hal ini dirasa cukup efektif untuk membangun kedekatan dengan siswa perorangan dan membuat mereka lebih nyaman untuk mempelajari bahasa target. Metode lainnya yang kami gunakan adalah Task – base Language Teaching, Nunan (1989) mendefinisikan “task” sebagai bagian kegiatan kelas yang melibatkan siswa untuk memahami, memanipulasi, memproduksi, atau berinteraksi dengan bahasa target. Dalam hal ini, proses belajar mengajar yang kami laksanakan melibatkan banyak interaksi di kelas untuk membangkitkan minat siswa dan memotivasi mereka untuk suatu topik tertentu. Metode lainnya adalah Team Games Tournament (TGT). Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas 5 langkah

tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition) (Winastwan dan Sunarto, 2010). Pengaplikasian metode ini adalah melibatkan antar satu siswa dengan siswa lainnya yang dapat menguji ketanggapan siswa juga kekompakkan siswa yang dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar, khususnya belajar bahasa Inggris.

Dalam penjelasan yang lebih luas, metode CLL dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Inggris, menitik beratkan pada kenyamanan siswa dalam belajar bahasa. Nurhasanah (2015), menyatakan bahwa kenyamanan psikologis siswa dalam belajar dapat membantu mereka dalam mempelajari suatu bahasa. Metode ini mirip dengan konseling dimana siswa dianggap klien dan guru sebagai konselor. Prinsip metode ini adalah guru tidak hanya memperhatikan kepandaian siswa tapi juga dapat membangun hubungan dengan sesama siswa dan hasrat siswa untuk belajar. Salah satu hal yang dapat membangun hasrat belajar yaitu memberikan motivasi kepada siswa agar semakin bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Sunaryo, 2010). Selain itu, guru harus memahami rasa takut siswa dan mengubahnya menjadi energi positif dengan bersikap bahwa guru bukanlah ancaman.

Teknik penerapan pembelajaran CLL dalam kelas biasanya dapat berupa role-playing, di mana guru dapat meminta siswa berdialog dengan memainkan peran sebagai sesuatu yang mereka sukai. Teknik lainnya yang digunakan oleh CLL juga dapat berupa sesi tanya-jawab antara guru dan siswa, maupun diskusi kelompok. Adapun metode TBLT pertama kali dikembangkan pada sekitar tahun 1980 oleh N. S. Prabhu, seorang guru di Bangalore, India Selatan. Sebagaimana yang tergambar pada metode ini sendiri, TBLT menitikberatkan pembelajaran pada "task". Prabhu memercayai bahwa dengan menggunakan "task", dapat membantu siswa memahami bahasa target secara natural, seperti yang terjadi pada akuisisi bahasa (language acquisition). Dalam konteks pembelajaran bahasa sendiri, "task" dapat berarti segala macam kegiatan yang melibatkan komunikasi di dalamnya. Sebelumnya, pada sekitar tahun 1970-1980an, "task" dalam TBLT sendiri lebih dikenal dengan sebutan communicative learning, yang semakin memperkuat bahwa "task" pada TBLT berarti membuat siswa melakukan aktivitas yang membuat mereka harus menggunakan bahasa target untuk berkomunikasi.

Nunan (2004), telah membagi "task" dalam TBLT menjadi dua macam, yakni real-world task dan pedagogical task. Real-world task adalah penggunaan bahasa target dalam kehidupan sehari-hari di luar kelas, sedangkan pedagogical task adalah penggunaan bahasa target di dalam kelas. Dalam pengaplikasian TBLT sendiri, guru biasanya memberikan siswa tugas komunikatif di dalam kelas (pedagogical), yang merefleksikan penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari (real-world). Dan metode terakhir yang kelompok PMkM kami terapkan dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan metode TGT yang mana metode pembelajaran kooperatif ini siswa diminta untuk bekerjasama dan memperoleh skor untuk tim mereka dengan berusaha mengalahkan kelompok siswa lainnya. Permainan yang disiapkan oleh guru dalam metode ini dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh masing-masing anggota kelompok siswa dengan cara satu lawan satu. Menurut Slavin dalam Rusman (2010), TGT memiliki ciri sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil.
- b. Games tournament.
- c. Penghargaan kelompok.

Adapun langkah-langkah pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) menurut Trianto (2009) adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa, alat/bahan.
- b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang).
- c. Guru mengarahkan aturan permainan.

Menurut Bretz (dalam Hujair, 2009), menjelaskan terdapat beberapa jenis media, yakni media audio visual gerak, media audio visual diam. Media audio visual semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio, dan media cetak. Dalam PMkM ini penulis menggunakan salah satu dari delapan jenis media yang telah dikemukakan oleh Bretz,

yakni media audio visual gerak atau lebih dikenal dengan media audiovisual. Menurut Soenyoto (2017:1), animasi adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni ia terikat dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi. Sedangkan teknologi untuk menunjang keilmuan itu sendiri adalah perangkat yang dapat merekam buah seni animasi tersebut. Contohnya adalah seperti kamera film atau video, perekam suara, perangkat lunak komputer, serta sumber daya manusia. Semuanya bersinergi hingga terwujudlah sebuah karya animasi.

Pada kegiatan PMkM ini, mahasiswa Sastra Inggris Universitas Pamulang diarahkan pada kegiatan berdasarkan pembelajaran tenses dalam kalimat bahasa Inggris. Kegiatan ini menggunakan media berupa video animasi seperti Spongebob, Mr. Bean, dan lain-lain. Dalam pembelajaran, penggunaan animasi tidak akan berjalan dengan efektif jika tidak dikonstruksi secara baik. Pembelajaran yang telah berlangsung diarahkan oleh mahasiswa dalam bentuk audiovisual sebagai pengarah untuk menyusun kalimat yang benar menggunakan *Present Progressive Tense*. Siswa/i Sekolah Dasar cenderung menyukai animasi sebagai tontonan sehari-hari dikarenakan tampilannya yang menarik dan menghibur. Pemilihan media animasi sebagai metode pembelajaran merupakan salah satu upaya yang paling efektif untuk menarik minat siswa/i dalam belajar adalah dengan menggunakan sesuatu yang dekat dengan mereka. Hal tersebut selaras dengan apa yang dikatakan oleh (Ratte, 1967) bahwa pembelajaran bahasa asing akan sangat bermanfaat apabila materi yang diberikan masih berkaitan dengan kegiatan sehari-hari, atau menggunakan media yang sesungguhnya sehingga meningkatkan rasa ingin tahu siswa serta motivasi belajarnya pun juga meningkat. Namun animasi yang biasa ditonton oleh anak-anak adalah animasi yang biasanya sudah melalui proses dubbing dalam bahasa Indonesia. Maka dari itu, mahasiswa bermaksud memperkenalkan bahasa asli dari animasi tersebut yaitu bahasa Inggris kepada anak-anak, sekaligus mendalami *Present Progressive Tense*.

## 2. METODE

Mahasiswa memberikan dan mengajarkan materi tentang *Present Progressive Tense* melalui animasi pada siswa/i di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Sirojul Athfal dengan melakukan beberapa kegiatan. Sebelum memasuki pembelajaran, siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi *Present Progressive Tense*. *Pretest* tersebut berisikan 3 buah soal pilihan ganda mengenai topik yang akan dipelajari. Berikutnya adalah pemberian materi *Present Progressive Tense* melalui video animasi dalam bentuk PPT selama 35 menit, setelah itu dilanjutkan dengan permainan "Whisper Games" selama 20 menit, lalu pembagian hadiah pemenang selama 5 menit dan langsung mengakhiri kegiatan belajar mengajar. Pada akhir kegiatan belajar mengajar, siswa diberikan *Post-test* dengan menggunakan metode yang sama seperti *pretest* yaitu dengan memberikan selembar kertas yang berisikan 3 buah soal pilihan ganda yang sama untuk melatih pemahaman para siswa.

### 2.1. Tahap Persiapan

Pada tahapan ini, ketua tim membagi tugas dan anggota kelompok ke dalam lima divisi yaitu sekretaris, bendahara, divisi acara, divisi humas, dan divisi dokumentasi. Kami berdiskusi melalui grup Whatsapp dan Zoom mengenai penentuan judul yang akan digunakan serta menentukan lokasi sekolah yang akan kami kunjungi untuk melaksanakan pmkm. Setelah menentukan judul dan sekolah, kami melakukan survei ke lokasi untuk mengetahui keadaan lingkungan sekolah, berkoordinasi dengan pihak sekolah, dan menentukan pengeluaran biaya yang dibutuhkan saat mengunjungi sekolah. Seiring dengan berjalannya survei kami pun juga mulai merancang proposal. Selanjutnya kami juga melakukan survei untuk menentukan konsumsi dan bingkisan yang akan diberikan pada pihak sekolah. Pengecekan harga dan makanan yang akan diberikan dilakukan dengan cara mengunjungi agen, serta mengunjungi toko kue. Hal terakhir yang kami lakukan sebelum pelaksanaan pmkm adalah gladi bersih. Gladi bersih dilakukan untuk memastikan seluruh peralatan sudah memadai dan untuk mengukur kesiapan mahasiswa dalam memberikan materi.

## 2.2. Tahap Pelatihan

Dalam tahap pelatihan ini terbagi menjadi 2 kegiatan yang dilakukan, yaitu kegiatan pertama adalah menguji alat serta bahan ajar yang digunakan untuk mendukung kegiatan ini, lalu kegiatan kedua adalah memberikan kesempatan untuk mempraktekan materi yang telah diperoleh dalam mengajar untuk dilakukannya kegiatan pengabdian nanti dengan membagi rekan mahasiswa menjadi 2 kelompok yang masing-masing berisikan 5 anggota untuk mengajar di kelas 6A dan 6B dengan harapan benar-benar menguasai materi dan mengetahui seberapa besar kemampuannya guna menciptakan suasana kelas yang menarik dan tidak membosankan.

Kegiatan pertama, rekan mahasiswa mencoba untuk mempersiapkan alat-alat seperti laptop, speaker, kabel dan infokus untuk mengetes apakah alat-alat tersebut nantinya bisa dipakai atau terdapat kendala. Tidak hanya alat-alat saja namun kami juga mencoba bahan ajar video animasi yang berupa PPT. Kegiatan kedua, rekan mahasiswa yang sebelumnya sudah dibagi menjadi 2 kelompok mencoba berlatih dimulai dengan menjelaskan tentang model pembelajaran dan metode pembelajarannya. Simulasi pelatihan ini berguna untuk mengetahui sejauh mana kesiapan dan kemampuan yang dimiliki rekan mahasiswa dalam mengajar.

## 2.3. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut; (1) Melakukan doa terlebih dahulu sebelum kegiatan KBM akan dimulai, (2) pengenalan dan melakukan pendekatan dengan memberikan ice breaking kepada siswa/i untuk melatih fokus mereka, (3) menjelaskan topik yang akan dibahas pada kegiatan yang berlangsung, (4) memberikan *pretest* yang berisikan 3 soal guna mengetahui sejauh mana materi yang sudah dikuasai dan mana yang belum, (5) selanjutnya KBM mulai dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode pembelajaran yang telah disesuaikan seperti Community Language Learning, Team Games Tournament serta Task-based Language Teaching dengan memberikan materi melalui video animasi dalam bentuk PPT, (6) setelah itu dilanjut dengan melakukan games bernama "Whisper Games" untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa/i terhadap materi yang telah disampaikan, (7) pembagian hadiah bagi pemenang, (8) memberikan *Post-test* sebagai penilaian hasil akhir.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat (PMkM) ini kami lakukan sebagai wujud dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Tentunya, PMkM yang bertempat di Madrasah Ibtidaiyah Sirojul Athfal ini tidak terlepas dari tahapan diskusi dengan pihak terkait seperti Kepala Sekolah, Wali Kelas, serta Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Tahapan diskusi ini memberikan kesepakatan bahwa kami, para pengabdian, diizinkan untuk melakukan pengajaran dengan materi *Present Progressive Tense* untuk para siswa/i tingkat Sekolah Dasar khususnya kelas 6.

Pada kegiatan PMkM yang berlangsung satu hari pada 23 November 2022 ini, kami para mentor menggunakan dua uji untuk mengukur pemahaman dari para siswa, yaitu *Pretest* dan *Post-test*. Sebelum mengisi *Pretest*, di sini seluruh siswa/i Madrasah Ibtidaiyah Sirojul Athfal melakukan ice breaking terlebih dahulu dengan suatu games bernama "Simon Says". Games ini bertujuan untuk melatih fokus para siswa dan juga dapat bersenang-senang sejenak sebelum memacu otak mereka pada Kegiatan Belajar Mengajar dengan cara menunjuk bagian tubuh dan barang-barang di sekitar dengan menggunakan bahasa Inggris.

Setelah melakukan ice breaking, para mentor memberikan selebar kertas kepada masing-masing siswa yang berisikan 3 buah soal pilihan ganda mengenai topik yang akan dipelajari yaitu *Present Progressive Tense*. *Pretest* adalah awal dari seluruh kegiatan berlangsung untuk menguji pemahaman para siswa sebelum diberikan materi.

Kegiatan Belajar Mengajar pun dilaksanakan setelah melakukan *Pretest*. Karena kelas 6 di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Sirojul Athfal dalam satu angkatannya terdiri dari dua kelas, maka kami membagi tim kami menjadi dua kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri

dari lima orang dengan dua orang dari setiap kelompok menjadi pengisi materi dan sisanya membantu keperluan lain di masing - masing kelas. Di sekolah ini, mata pelajaran bahasa Inggris berlangsung selama 70 menit untuk sekali pertemuan dalam seminggu. Kami melaksanakan semua kegiatan kami menyesuaikan dengan jam pelajaran bahasa Inggris seperti biasanya, maka dari itu kami membagi waktu agar susunan kegiatan kami dapat terlaksana semua dengan tidak sepenuhnya pemberian materi. Adapun kegiatan belajar mengajar kami adalah: di sepuluh menit awal kami perkenalan dan ice breaking untuk meningkatkan semangat dan fokus siswa, berikutnya adalah pemberian materi "*Present Progressive Tense*" melalui video animasi dalam bentuk PPT selama 35 menit, setelah itu dilanjut dengan permainan "*Whisper Games*" selama 20 menit, lalu pembagian hadiah pemenang 5 menit dan langsung mengakhiri Kegiatan Belajar Mengajar.

Contoh animasi yang digunakan;



Gambar 1. present progresive tense pada animasi Spongebob



Gambar 2. present progresive tense pada animasi Madagascar

Tabel 1. Hasil Data Kelas 6A

Pernyataan	Pretest (3 Soal)		Post-test (3 Soal)	
	Ketepatan	Persentase	Ketepatan	Persentase
A	1	33%	1	33%
AAP	2	66%	2	66%
AAZ	2	66%	2	66%
AF	0	0%	2	66%
AFA	2	66%	2	66%
AFR	2	66%	2	66%
AIS	0	0%	2	66%
AJ	1	33%	1	33%
AKK	0	0%	2	66%
AU	1	33%	2	66%
AZS	1	33%	0	0%
CRR	1	33%	1	33%
EV	3	100%	3	100%
FFH	3	100%	3	100%
HHD	3	100%	2	66%
HZJ	3	100%	3	100%
KAS	2	66%	2	66%
KT	3	100%	3	100%
MA	0	0%	0	0%
MAL	3	100%	3	100%
MFA	1	33%	1	33%
MFF	3	100%	3	100%
MRI	1	33%	2	66%
MRR	3	100%	3	100%
NAM	2	66%	3	100%
NN	1	33%	1	33%
PRA	1	33%	1	33%
QAF	0	0%	2	66%
R	2	66%	2	66%
RA	3	100%	3	100%
RZ	0	0%	2	66%
SA	2	66%	3	100%
SAR	0	0%	0	0%
YP	3	100%	3	100%
ZAK	2	66%	3	100%
ZM	2	66%	2	66%
ZZ	3	100%	3	100%
<b>TOTAL</b>		<b>55%</b>		<b>67%</b>

Setelah Kegiatan Belajar Mengajar selesai, kami meminta kembali siswa/i untuk mengisi *Post-test* dengan metode yang sama seperti *Pretest* yaitu memberikan selembur kertas kepada masing-masing siswa yang berisikan 3 buah soal pilihan ganda yang sama untuk melatih pemahaman para siswa.

Berdasarkan Tabel 1, dari 37 peserta, lima peserta berinisial AU, MRI, NAM, SA, dan ZAK mengalami kenaikan satu poin serta lima peserta berinisial AF, AIS, AKK, QAF, dan RZ mengalami kenaikan dua poin.

Tabel 2. Hasil Data Kelas 6B

Pernyataan	Pretest (3 Soal)		Post-test (3 Soal)	
	Ketepatan	Persentase	Ketepatan	Persentase
AFK	1	33%	2	66%
AJ	2	66%	2	66%
ALP	1	33%	2	66%
BER	2	66%	2	66%
CAL	3	100%	3	100%
FR	2	66%	1	33%
JM	2	66%	3	100%
KA	3	100%	2	66%
KP	2	100%	1	33%
LZ	2	66%	3	100%
MAH	1	33%	2	66%
MAR	3	100%	3	100%
MDP	3	100%	3	100%
MNR	3	100%	2	66%
MR	1	33%	1	33%
MR	2	66%	2	66%
MRP	3	100%	2	66%
MRR	0	0%	0	0%
MZS	3	100%	3	100%
NAC	3	100%	3	100%
NAO	1	33%	2	66%
NAP	0	0%	1	33%
NUS	2	66%	1	33%
RA	2	66%	1	33%
RPW	2	66%	2	66%
SAR	2	66%	2	66%
SF	1	33%	1	33%
SNS	0	0%	3	100%
SPR	2	66%	2	66%
SS	2	66%	2	66%
WAA	2	66%	2	66%
ZIA	2	66%	2	66%
ZZ	2	66%	2	66%
<b>TOTAL</b>		<b>62%</b>		<b>65%</b>

Lalu, pada Tabel 2, dari 33 peserta, lima peserta berinisial AFK, ALP, JM, LZ, MAH, NAO, dan NAP mengalami kenaikan satu poin serta satu peserta berinisial SNS mengalami kenaikan tertinggi yaitu tiga poin.

Tabel 3. Akumulasi Ketepatan siswa/i untuk menjawab lembar *Pretest* dan *Post-test*

Pernyataan	Pretest		Post-test		Persentase Perbandingan
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	
Kelas 6A	37 Siswa	55%	37 Siswa	67%	Meningkat 12%
Kelas 6B	33 Siswa	62%	33 Siswa	65%	Meningkat 3%

Dari Tabel 3, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemberian materi pada saat Kegiatan Belajar Mengajar sangatlah berpengaruh pada pemahaman siswa/i Madrasah Ibtidaiyah Sirojul Athfal karena terdapat kenaikan persentase pada Hasil *Post-test*. Hasil ini menunjukkan bahwa para siswa/i dapat menjawab soal tersebut dengan benar dan memahami materi yang sudah disampaikan. Tabel 3 juga membuktikan bahwa dari metode yang digunakan yaitu Community

Language Learning (CLL), Task-Based Language Teaching (TBLT), dan Team Games Tournament (TGT). Metode-metode itu efektif digunakan untuk pembelajaran sesuai dengan adanya kenaikan dari para siswa/i dan membuktikan bahwa mereka memahami secara betul tentang materi yang dibawakan yaitu *Present Progressive Tense*.

#### 4. PENUTUP

##### 4.1. Simpulan

Kegiatan Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat ini dilatar belakangi oleh Tri Dharma perguruan Tinggi sebagai perwujudan pengabdian serta kepedulian untuk meningkatkan literasi dan minat baca masyarakat umum terlebih bagi masyarakat ekonomi lemah, kaum kecil, dan pendidikan terbelakang. Kegiatan yang sudah berlangsung pertanggal 22-24 November 2022 ini meliputi kegiatan dalam meningkatkan pengetahuan dalam penggunaan tenses dasar, fokus utamanya terhadap pengaplikasian *Present Progressive Tense* dalam sebuah kalimat, serta meningkatkan motivasi murid untuk belajar bahasa Inggris. Berdasarkan hasil yang diperoleh, rekan mahasiswa mendapati bahwa pemahaman siswa mengalami peningkatan sebesar 15%. Rekan mahasiswa dapat menyimpulkan bahwa metode Community Language Learning (CLL), Team Games Tournament (TGT) serta Task-based Language Teaching (TbLT) efektif untuk siswa/i MI Sirojul Athfal dalam belajar bahasa Inggris. Kedepannya, rekan mahasiswa berharap PMkM sejenis akan diadakan lagi guna memberikan sarana belajar baru yang menyenangkan, yang dapat memotivasi dan membangkitkan semangat para siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

##### 4.2. Saran

Peneliti mengharapkan agar pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dapat ditingkatkan dan dikembangkan agar minat serta pengetahuan siswa dapat terus meningkat seiring mengikuti perkembangan teknologi. melalui pengajaran dengan berbagai macam teknik yang dapat menarik perhatian siswa seperti menggunakan video animasi sebagai bahan ajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Selain itu, peneliti diharapkan memiliki sikap teliti dan telaten dalam menyiapkan bahan ajar, mengimplementasikan teknik belajar, serta cara penyampaian kepada siswa agar tujuan dari laporan ini dapat tercapai.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat ini tidak lepas dari banyaknya dukungan dari berbagai pihak. Kami Dewan Redaksi Jurnal mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang terlibat dalam membantu lancarnya keberlangsungan kegiatan PMKM kami. Terimakasih kami sampaikan kepada:

- a. Ibu Linda Meylinda, S.S., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang membantu kami dalam melaksanakan kegiatan PMKM.
- b. Ibu Sholihah S.Pd.I., M.Pd. selaku Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Sirojul Athfal yang telah memberikan kami kepercayaan untuk melaksanakan kegiatan PMKM ini pada lokasi tujuan.
- c. Ibu Tryana, S.S., M.A selaku ketua program studi Sastra Inggris Universitas Pamulang yang telah membantu kami dengan surat resmi demi mendukung perizinan atas keberlangsungan kegiatan PMKM yang berjalan.

Kami juga mengucapkan terimakasih pada tiap-tiap mitra yang telah membantu berlangsungnya kegiatan PMKM kami yang tidak dapat kami sebutkan satu-persatu. Tak ayal, hal tersebut tidak mengurangi sedikitpun rasa terimakasih yang kami miliki terhadap bantuan-bantuan yang telah diberikan. Setelah terbitnya jurnal artikel ini, kami berharap ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, sehingga nantinya dapat memberikan pengetahuan

serta pemahaman yang baik. Dengan demikian, kami sampaikan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah memberi dukungan dan berperan serta dalam penyusunan laporan ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Depdikdas. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdikdas.
- Devianty, R. (2017). Bahasa sebagai Cermin Kebudayaan. *Jurnal Tarbiyah*, 24(2), 227.
- Educhannel Indonesia. (2021). Model Pembelajaran Teams Games Tournament. <https://educhannel.id/blog/artikel/model-pembelajaran-teams-games-tournament.html>.
- Hujair AH, S. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Ratte. (1967). *Foreign Language in Elementary School*. Iowa: Brown Company. Sugihartono, d.(2007). *Psikologi*. UNY Press
- Penggabean, H, (2015). *Problematic Approach to English Learning and Teaching: A case in Indonesia English Language Teaching*. Canada: Canadian Center Of Science and Education.
- Sunaryo 2010, *Landasan-Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan : Jakarta
- Kirkpatrick, A. (2012). English as an Asian Lingua Franca: the 'Lingua Franca Approach' and implications for language education policy. *Journal of English as a Lingua Franca*, 1(1), 131.
- Noermanzah, N., Abid, S., & Aprika, E. (2018). Pengaruh Teknik Send a Problem terhadap Kemampuan Menulis Daftar Pustaka Siswa Kelas Xi SMA Negeri 4 Lubuklinggau. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 1(2), 172. doi:10.31539/kibasp.v1i2.273
- Nunan, David. (1989). *Designing Tasks for the Communicative Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nurhasanah, S. (2015). The Use of Community Language Learning (CLL) Method to Increase the Students' Participation in Classroom Conversation. *Register Journal of Language Teaching IAIN Salatiga*, 8, (1), pp. 81-98.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Mali, N, S. (2017). *Masalah-masalah Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Saat Sekolah Dasar di Jakarta*.
- Tomlison, B. (2005). "English as a Foreign Language" in Eli Hinnkell "Handbook of Research in Second Language Teaching and Learning". London: Lawrenc Elrbaum Associate, Publisher.