

## PEMBUATAN VIDEO ANIMASI STORYTELLING FABEL SEBAGAI BAHAN PEMBELAJARAN BAHASA ASING UNTUK USIA DINI

### Penulis

Aditya Nur Patria

Ghiska Ayu Vanya Rahmasari

Sofiana Kurnia Dewi

Zulfa Tegar Osha Bachtiar

Choggy Tri Chrisman Karo Sekali

Program Studi Bahasa Asing Terapan, Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro,

Jl. Prof. Sudarto No.13, Tembalang, Semarang 50275, Indonesia

e-mail: [anpatria@lecturer.undip.ac.id](mailto:anpatria@lecturer.undip.ac.id)

### ABSTRAK

Tulisan ini melaporkan kegiatan pengabdian masyarakat berupa pembuatan video animasi *storytelling*. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menambah bahan ajar bahasa Inggris yang menarik dan relevan untuk pelajar anak-anak, yaitu tingkat Kelompok Belajar (KB) hingga Sekolah Dasar (SD). Sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa asing pemelajar anak. Video animasi dianggap bisa memberikan pengalaman belajar yang baik kepada para pemelajar bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan pengucapan kata (*pronunciation*) dan perbendaharaan kata (*vocabulary*). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan karya proyek yang dibuat mahasiswa mata kuliah Prononsiasi Bahasa Inggris di program studi Bahasa Asing Terapan, Universitas Diponegoro. Mitra kegiatan pengabdian ini (guru sekolah) merasa puas dengan video animasi yang diberikan. Namun, ada beberapa catatan untuk meningkatkan mutu video ke depannya. Kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberi manfaat kepada para mitra pengabdian tetapi juga memberdayakan mahasiswa untuk turut serta berkontribusi kepada masyarakat.

**Keywords:** video, pembelajaran bahasa, bahasa Inggris, pengucapan, perbendaharaan kata

### ABSTRACT

*This report discusses community service activity of creating storytelling animated videos. The aim of this activity is to add to English language learning materials which are attractive and relevant to young learners, i.e. play group (PG) to primary school (PS) students. It is expected that the videos can enhance their foreign language skills. Animated videos are considered capable of providing English language learners with a unique learning experience to enhance their abilities in pronunciation and vocabulary. This activity utilizes the project works from students of English Pronunciation course at Applied Foreign Languages Program of Universitas Diponegoro. The partner of this activity (i.e. school teachers) are satisfied with the videos. However, there are some notes to improve the quality of similar videos in the future. This activity does not only benefit the partners but also empowers the students to contribute to the community.*

**Keywords:** video, language learning, English language, pronunciation, vocabulary

## 1. PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa asing, pengenalan pengucapan kata merupakan salah satu hal yang esensial. Hal ini mengingat pengucapan kata menunjang salah satu keterampilan dasar dalam yang perlu dimiliki seorang pelajar bahasa agar bisa dianggap kompeten dalam bahasa tersebut. Beberapa keterampilan bahasa antara lain adalah keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Renukadevi, 2014). Pengucapan kata menunjang keterampilan berbicara seorang pelajar bahasa asing.

Pada dasarnya, bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang bisa dibidang memiliki jarak bahasa (*language distance*) yang relatif jauh dari bahasa Indonesia (Chiswick & Miller, 2004). Banyak pelajar bahasa Inggris yang berasal dari Indonesia yang menganggap bahasa Inggris relatif sulit untuk digunakan dalam berkomunikasi. Beberapa tantangan bagi penutur bahasa Indonesia ketika menggunakan bahasa Inggris mencakup kemampuan mengucapkan kata-kata bahasa Inggris dan menggunakan tata bahasa yang tepat (Abrar, Mukminin, Habibi, Asyraf, Makmur, & Marzulina, 2018). Beberapa cendekiawan bahkan menyarankan agar pengucapan bahasa asing diperkenalkan sejak usia dini agar keterampilan tersebut bisa bertahan dan dapat diserap dengan baik (Scott & Ytreberg, 2000; Astina, Nurhamdah, & Amzah, 2020).

Salah satu cara mengajarkan pengucapan bahasa Inggris kepada anak-anak adalah melalui video animasi berbahasa Inggris. Beberapa penelitian menunjukkan secara umum pembelajaran menggunakan video animasi memberikan hasil yang cukup menjanjikan (Perez, Peters, Clarebout, & Desmet, 2014; Bhutto, Bhatti, Rehman, & Joyo, 2018). Bahkan pembelajaran melalui video animasi tidak hanya mengajarkan anak tentang pengucapan kata dalam bahasa asing. Video animasi juga bisa meningkatkan

perbendaharaan kata mereka dalam bahasa asing (Perez et al, 2014).

Beberapa sekolah dasar di Indonesia mengajarkan bahasa Inggris sebagai salah satu mata ajar. Tidak hanya sekolah yang menggunakan kurikulum semi-internasional, tetapi juga sekolah yang menggunakan kurikulum penuh nasional juga mendukung pelajaran bahasa Inggris. Sebuah video animasi yang efektif untuk pembelajaran bahasa perlu menyesuaikan dengan topik pembahasan yang sedang diajarkan dalam kelas. Pembuatan video animasi untuk pelajaran sekolah masih jarang dilakukan secara mandiri oleh sekolah. Seringnya, para guru menggunakan video yang sudah tersedia di internet untuk bahan ajar mereka di kelas.

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, saya dari Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro (SV Undip) bersama mahasiswa dari mata kuliah Prononsiasi Bahasa Inggris membuat video animasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SD dan Kelompok Bermain (KB). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terselenggara atas izin dan kerjasama dengan guru-guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris di SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo, SDN Dr Sutomo 1, Tegalsari Surabaya, dan KB Singapore National Academy.

## 2. METODE

Identifikasi permasalahan dilakukan melalui diskusi dengan para pengajar pengampu Bahasa Inggris di masing-masing sekolah. Salah satu kesamaan dari ketiga sekolah yang menjadi pengguna karya pengabdian masyarakat ini adalah kebutuhan akan media pembelajaran video yang bisa memberikan cerita kepada para pelajar. Karena pelajar masih anak-anak sehingga diharapkan video animasi yang dibuat tidak hanya membahas materi tetapi lebih pada cerita.

Dalam mata kuliah Prononsiasi Bahasa Inggris di program studi Bahasa Asing Terapan, para mahasiswa diwajibkan

untuk membuat karya dari proyek. Setelah 10 minggu mengikuti perkuliahan, para mahasiswa diminta untuk menunjukkan kemampuan mereka mengucapkan kata-kata dalam bahasa Inggris dengan tepat melalui tugas proyek. Dalam mata kuliah ini, saya sebagai dosen pengampu meminta para mahasiswa untuk membuat video animasi yang berisi *storytelling* terkait cerita rakyat, legenda, atau dongeng. Selain itu, para mahasiswa juga diingatkan bahwa target audiens dari video mereka nantinya adalah anak sekolah baik itu TK maupun SD. Tujuannya adalah agar mahasiswa mengucapkan kata-katanya dengan tempo yang tidak terlalu cepat tetapi tetap ekspresif. Dalam perkuliahan juga disampaikan bahwa karya yang baik akan diikuti dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Beberapa kajian menunjukkan bahwa mahasiswa atau pelajar cenderung termotivasi untuk mengerjakan proyek yang ditugaskan ketika hasil karyanya bisa memberi manfaat untuk masyarakat atau membuat perubahan yang baik (Reeves & Gomm, 2015; Reis, Coelho, & Coelho, 2020).

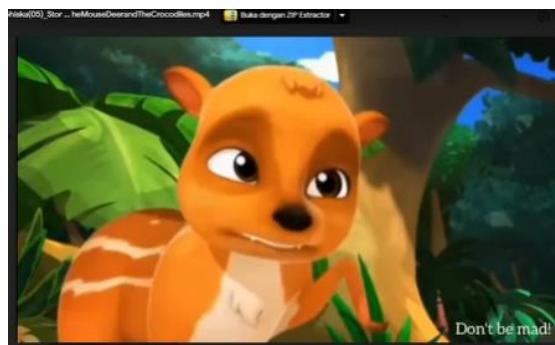
Setelah mahasiswa mengumpulkan video, hasil karya mereka diseleksi. Tujuannya adalah agar didapat video terbaik yang bisa digunakan sekolah untuk melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Dari 17 video yang dikumpulkan, ada 2 video yang digunakan untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dua video ini dirasa paling tepat berdasarkan kualitas visual dan audionya. Selain itu, konten dari dua video ini menceritakan tentang fabel (cerita dengan karakter hewan). Adapun 2 video animasi yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1: Daftar video dalam kegiatan pengabdian

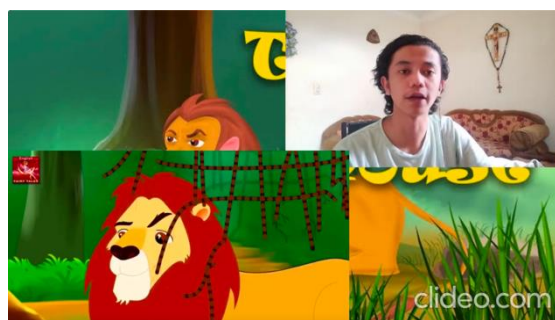
Judul Video	Mahasiswa Kreator
The Mouse-deer and the Crocodiles	1. Ghiska Ayu Vanya R. 2. Sofiana Kurnia D.
Durasi: 05:00	

The Lion and the Mouse	1. Zulfa Tegar Osha Bachtiar
Durasi: 04:15	2. Choggy Tri Chrisman K. S.

Video *The Mouse-deer and the Crocodiles* merupakan kisah tentang kancil yang ingin menyeberangi sungai namun dihadap para buaya. Video *the Lion and the Mouse* adalah video yang menceritakan tentang seekor singa dan tikus. Di antara dua video ini, video pertama (*The Mouse-deer and the Crocodiles*) lebih sering digunakan karena video tersebut dilengkapi dengan subtitle sehingga dapat membantu pemelajar untuk mengikuti apa yang disampaikan oleh pencerita (*storyteller*). Dua video hasil karya mahasiswa ini tidak dipublikasikan secara umum karena animasi yang digunakan bukanlah hasil karya mahasiswa sendiri melainkan karya pihak ketiga. Mahasiswa utamanya bertugas sebagai pengisi suara untuk video animasi yang sudah ada. Untuk menghindari isu hak cipta, video tersebut hanya ditayangkan secara terbatas di dalam kelas.



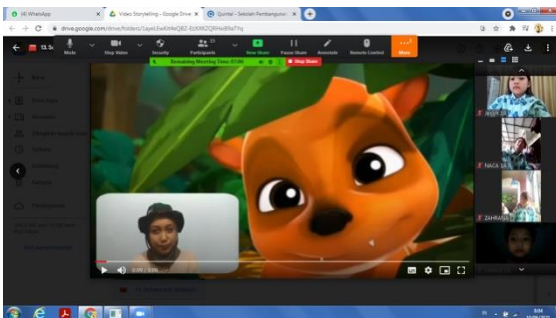
Gambar 1. Tampilan video *The Mouse-deer and the Crocodiles*



Gambar 2. Tampilan video *The Lion and the Mouse*

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan seleksi video, saya mengirimkan video-video animasi yang sudah dipilih kepada para guru sekolah melalui Google Drive atau aplikasi pesan WhatsApp. Sehingga mereka bisa memilih menggunakan video animasi yang mana untuk media pembelajaran di kelasnya. Penyerahan file video dilaksanakan antara bulan Juni hingga Oktober 2021 menyesuaikan dengan adanya materi pembelajaran yang relevan. Pembelajaran dalam sekolah-sekolah ini masih bersifat daring sehingga video ditayangkan dengan menggunakan fitur *screen sharing* selama pertemuan daring berlangsung melalui aplikasi Zoom. Karena keterbatasan waktu dan akses kelas, pada umumnya para siswa hanya meymimak video saja. Hal ini juga karena tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk membuat media pembelajaran saja sehingga kegiatan lanjutan diserahkan kepada masing-masing guru kelasnya.



Gambar 3. Tampilan-tampilan pemutaran video

Para guru merasa puas terhadap video yang diserahkan kepada mereka. Para siswa mendapatkan media pembelajaran baru yang berbeda dari yang sebelumnya mereka terima. Namun demikian, ada beberapa hal yang menjadi catatan dari para guru terkait video animasi yang merupakan hasil karya proyek mahasiswa.

1. Proporsi visual animasi dengan bingkai video mahasiswa pengisi suara perlu diperhatikan. Karena audiens sasaran adalah anak-anak, sebaiknya visual animasi lebih besar. Anak-anak cenderung lebih memperhatikan visual animasinya daripada bingkai video pengisi suara.

2. Kualitas audio masih perlu diperhatikan karena kadang suaranya ada *noise*. Mengingat videonya untuk kegiatan menyimak, hal ini memang sangat penting.

Adapun penjelasan terkait 2 hal yang menjadi catatan dari para guru tersebut. Pertama, terkait dengan proporsi bingkai video mahasiswa pengisi suara. Tujuan kemunculan pengisi suara dalam video animasi adalah karena sebetulnya video ini juga merupakan tugas proyek mata kuliah. Sehingga kemunculan mereka adalah untuk menjamin otentisitas dari suaranya atau mengetahui apakah benar-benar mereka yang sedang mengisi suara. Namun memang proporsi bingkai harus menjadi perhatian jika ke depan akan diadakan kegiatan pengabdian menggunakan video animasi lagi.

Kedua, terkait dengan kualitas audio. Hal ini memang hal yang wajar karena kegiatan perekaman video tidak dilakukan di studio tetapi menggunakan

properti masing-masing mahasiswa yang mungkin berbeda-beda. Ditambah lagi dengan adanya pandemi akan menyulitkan mereka untuk berpindah tempat untuk meminjam properti yang lebih baik. Namun demikian, saran ini juga akan diperhatikan untuk pembuatan video animasi ke depannya.

#### 4. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait pembuat video *storytelling* untuk pemelajar dini cenderung berjalan lancar dengan kepuasan dari para guru yang merupakan subjek sasaran pengabdian. Harapannya para siswa bisa belajar bahasa Inggris dari video animasi yang telah mereka tonton. Beberapa catatan yang telah disampaikan perlu menjadi perhatian bagi kegiatan pengabdian ke depan jika menggunakan media serupa, yaitu video animasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, M., Mukminin, A., Habibi, A., Asyraf, F., Makmur, & Marzulina, L. (2018). "If our English isn't a language, what is it?" Indonesian EFL Student Teachers' Challenges Speaking English. *TQR*, 23(1), pp. 129-145.
- Astina, Nurhamdah, & Amzah. (2020). The analysis of teaching English pronunciation at young learners. *Inspiring: English Education Journal*, 3(1), pp.1-16.
- Bhutto, G.A., Bhatti, Z., Rehman, S., & Joyo, S. (2018). Multimedia based learning paradigm for school going children using 3D Animation. *University of Sindh Journal of Information and Communication Technology (USJICT)*, 2(4).
- Chiswick, B. R. & Miller, P. W. (2004). Linguistic distance: A quantitative measure of the distance between English and other languages. *IZA Discussion Paper 1246*.
- Perez, M., Peters, E., & Desmet, P. (2018). Vocabulary learning through viewing video: the effect of two enhancement techniques. *Computer Assisted Language Learning* 31(1-2), pp. 1-26.
- Reeves, T. & Gomm, P. (2015). Community and contribution: Factors motivating students to participate in an extra-curricular online activity and implications for learning. *E-Learning and Digital Media* 12(3-4), pp.391-409.
- Reis, S., Coelho, F. & Coelho, L. (2020). Success factors in students' motivation with project based learning: From theory to reality. *International Journal of Online and Biomedical Engineering*, 16(12), pp.4-17.
- Renukadevi, D. (2014). The role of listening in language acquisition: the challenges & strategies in teaching listening. *International Journal of Education and Information Studies* 4(1), pp. 59-63.
- Scott, W. A. & Ytreberg, L.H. (2000). *Teaching English to Children*. New York: Longman.