

Fun English di TK Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu

Muhammad Hasby^{1*}, Busra Bumbungan², Edi Wahyono³

¹⁻³ Universitas Cokroaminoto Palopo

* mhasby91@gmail.com

Abstrak

Kegiatan ini merupakan kerjasama antara Universitas Cokroaminoto Palopo sebagai pelaksana dengan TK di Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu sebagai mitra. Urgensi dari pelaksanaan kegiatan PKM ini terkait permasalahan yang dihadapi mitra saat ini yakni kurangnya kreativitas guru dalam membuat atau merancang media pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan. Beberapa permasalahan yang diungkapkan oleh guru TK di Kecamatan Ponrang, di antaranya: (1) rendahnya kreativitas guru dalam membuat dan merancang media pembelajaran yang bersifat kontekstual, (2) guru kekurangan media pembelajaran untuk mengajar materi bahasa Inggris khususnya yang terkait *Fun English*, (3) keterbatasan kemampuan guru dalam membuat bahan pembelajaran berbasis *Fun English*, (4) minimnya fasilitas peralatan pembelajaran yang tersedia di sekolah, dan (5) kurangnya pengetahuan guru tentang manfaat mendaftarkan sebuah karya atau media pembelajaran ke Dirjen HKI. Tujuan pelaksanaan kegiatan PKM ini untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran *Fun English* berbasis media 3D Printing sesuai dengan *Sustainable Development Goals* (SDGs) atau berdasarkan tujuan pembangunan berkelanjutan. Luaran yang ditargetkan dalam kegiatan PKM ini yaitu: mitra dapat membuat media pembelajaran 3D Printing untuk pembelajaran berkonsep *Fun English*, guru memiliki media pembelajaran 3D printing, mitra dapat membuat media 3D dan mitra dapat menggunakan aplikasi *ultimaker cura*, media pembelajaran *Fun English* dapat dibuat sesuai dengan objek aslinya, peningkatan minat belajar peserta didik pada pembelajaran *Fun English*, dan jumlah media pembelajaran 3D printing yang dibuat mitra terdaftar di HKI.

Kata Kunci: *Fun English*, TK

Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh manusia untuk berinteraksi agar bisa saling memahami maksud satu sama lain. Saat ini perkembangan teknologi semakin pesat yang juga menuntut untuk penguasaan bahasa. Sebagaimana slogan bahasa yang menekankan “Utamakan bahasa Indonesia, lestarikan bahasa daerah, dan kuasai bahasa Asing”. Hal ini menandakan bahwa tiga bahasa tersebut menjadi sangat penting dalam perkembangan globalisasi. Saat ini peserta didik TK di Kecamatan Ponrang telah memahami penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa *Tae* (bahasa daerah lokal Luwu) sebagai bahasa pertama mereka, serta masih ada satu bahasa yang perlu diajarkan kepada peserta didik TK yaitu bahasa Inggris sebagai bahasa Asing. Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris dasar pada peserta didik TK di Kecamatan Ponrang sebagai

bekal untuk perkembangan bahasa ke tingkat selanjutnya, apalagi Kecamatan Ponrang memiliki jarak yang dekat dengan lokasi wisata Tana Toraja yaitu sekitar 100 Km yang banyak dikunjungi oleh turis asing. Selain itu, pembelajaran berbasis *Fun English* merupakan inovasi dalam proses pembelajaran di TK.

Kegiatan pembelajaran pada anak TK ditekankan pada proses bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Konsep ini juga diterapkan pada para peserta didik TK di Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu. Para guru TK diberikan kesempatan untuk merancang dan mendesain media dan materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam pengajaran terhadap para peserta didik Para guru dari tiga TK di Kecamatan Ponrang yang masing-masing berjumlah 3 guru di TK As Sabbua, 4 guru di TK Darul Khaerat, dan 5 guru TK Islam Terpadu Darul Khaerat juga terlibat dalam kegiatan pelatihan pembuatan media, baik dilakukan secara daring maupun secara luring.

Hasil survei yang dilakukan oleh tim pelaksana kepada TK di Kecamatan Ponrang, khususnya TK As Sabbua, TK Darul Khaerat, dan TK Islam Terpadu Darul Khaerat diperoleh informasi bahwa guru TK membutuhkan pembelajaran yang sesuai dengan materi berbasis *Fun English* untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk bermain sambil belajar bahasa. Salah satu kegiatan yang pernah dilakukan di TK Kecamatan Ponrang ialah menghadirkan guru tamu dengan bidang keilmuan bahasa Inggris. Para peserta didik diberikan pengenalan dasar-dasar bahasa Inggris melalui kegiatan permainan.

Hasil wawancara terhadap beberapa kepala TK di Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu mengungkapkan bahwa banyak permasalahan yang dialami oleh guru terutama dalam hal pembelajaran, umumnya guru TK di As Sabbua, TK Darul Khaerat, dan TK Islam Terpadu Darul Khaerat, yang melaksanakan kegiatan pengajaran hanya menggunakan media gambar dan alat peraga sederhana untuk ditampilkan ke peserta didik berupa video dari Youtube yang dipancarkan dari *projector*. Selain itu, permasalahan yang juga dihadapi oleh guru ialah kurangnya pengetahuan dalam membuat atau mengembangkan perangkat pembelajaran yang berbasis teknologi khususnya yang berkaitan dengan *Fun English*. Kebutuhan media dan strategi pembelajaran yang menyenangkan karena kurangnya minat belajar peserta didik, jika guru mengajar hanya mengandalkan gambar-gambar saja, alat-alat balok yang masih sederhana. Selain itu, pengalaman belajar peserta didik selama ini dalam pembelajaran bahasa Inggris belum pernah diaplikasikan atau dilaksanakan di TK Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu, yakni pembelajaran berbasis *Fun English*.

Secara geografis Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu terletak di bawah kaki gunung, tetapi minimnya objek binatang dan tumbuhan untuk dijadikan sebagai fasilitas pembelajaran kontekstual membuat peserta didik kurang tertarik untuk belajar. Media yang tersedia saat ini cukup sederhana, seperti buku bergambar, balok, dan boneka. Selain itu, beberapa media yang tersedia juga tidak awet karena terbuat dari kayu dan kertas karton. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran juga berdampak pada kurangnya pengetahuan guru tentang pentingnya mendaftarkan sebuah karya ciptaan kepada Dirjen HKI.

Masalah

Beberapa permasalahan utama yang dialami oleh mitra, yaitu: (1) rendahnya kreativitas guru dalam membuat dan merancang media pembelajaran yang bersifat kontekstual, (2) guru kekurangan media pembelajaran untuk mengajar materi bahasa Inggris khususnya yang terkait *Fun English*, (3) keterbatasan kemampuan guru dalam membuat bahan pembelajaran berbasis *Fun English*, (4) minimnya fasilitas peralatan pembelajaran yang tersedia di sekolah, dan (5) kurangnya pengetahuan guru tentang manfaat mendaftarkan sebuah karya atau media pembelajaran ke Dirjen HKI.

Fokus kegiatan pengabdian ini yaitu ingin memberikan pelatihan dan pendampingan terhadap guru-guru TK di Kecamatan Ponrang dalam pembelajaran bahasa Inggris berkonsep *Fun English*. Pelatihan dan pendampingan pembuatan media difokuskan pada penggunaan media *3D printing* yang berbasis kontekstual binatang dan tumbuhan. Selain itu, penggunaan media 3D ini juga hemat biaya dan mudah untuk dibuat dan diaplikasikan pada peserta didik. Kegiatan selanjutnya, setelah pembuatan media ialah memberikan pendampingan di dalam kelas untuk mengaplikasikan pembelajaran *Fun English* menggunakan media 3D, pendampingan penggunaan *Fun English* untuk mengetahui minat belajar bahasa Inggris peserta didik, serta mendampingi mitra untuk mendaftarkan karya yang telah dibuat ke Dirjen HKI.

Alasan Memilih Subjek Pengabdian

Berdasarkan pengamatan dan catatan dengan pihak mitra tentang pembelajaran *Fun English* menggunakan media 3D printing, masih jarang dilaksanakan atau mungkin belum pernah dilakukan di TK mitra di Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu, menurut pengakuan mitra mereka merasa terbantu dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Kegiatan *Fun English* bagi guru TK ini membuat guru TK semakin variatif di dalam mengajar dan melaksanakan proses pembelajaran bahasa Inggris, dimana sebelumnya mereka belum pernah mengajarkan bahasa Inggris di TK, dengan bimbingan dan arahan dari dosen pendamping dari Universitas Cokroaminoto Palopo, mereka dapat melakukannya dengan sederhana dan tepat, kemudian mereka dan murid-muridnya terfasilitasi dengan media 3D printing yang juga membantu kelancaran pembelajaran *Fun English* tersebut.

Berdasarkan hasil analisis situasi dari keadaan yang ada dapat dirumuskan permasalahan prioritas yang dihadapi mitra adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kreativitas guru dalam membuat dan merancang media pembelajaran yang bersifat kontekstual, seperti binatang dan tumbuhan.
2. Guru kekurangan media pembelajaran untuk mengajar materi bahasa Inggris, khususnya yang terkait *Fun English*. Keterbatasan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran *Fun English* berbasis media 3D printing.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam rentang waktu empat bulan, yang dimulai dari bulan Juli sampai Oktober 2023. Kegiatan dilaksanakan di kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu Provinsi Sulawesi Selatan.



Gambar 1. kegiatan Pelatihan dan Pendampingan dengan mitra Guru-guru TK Mltra

Kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan guru-guru TK yang merupakan mitra di Kecamatan Ponrang, Kabupaten Luwu. Mereka pendidik yang selama ini menjalankan pembelajaran usia dini batuan taman kanak-kanak di daerah Ponrang, Kabupaten Luwu. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, yang dilakukan oleh tim pelaksana yaitu melakukan survei kepada mitra, melakukan diskusi dan pengamatan seputar masalah yang dihadapi oleh mitra. Selanjutnya membentuk tim yang terdiri dari dosen dengan bidang yang berbeda serta mengajak mahasiswa untuk menjadi bagian dari tim pelaksana. Setelah itu proposal disusun dan diusulkan melalui website dan akun Bima kemdikbud.



Gambar 2. Foto Bersama Pemateri, tim PKM pelatihan dan guru-guru TK Mltra

Selanjutnya mitra di wawancara terkait kesan-kesan terhadap kegiatan *Fun English* yang diadakan. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk melihat kemajuan dari pendampingan dan pelatihan yang diikuti oleh mitra Indikator keberhasilan dalam program pengabdian masyarakat ini Nampak dari hasil wawancara dan testimoni mitra terkait pembelajaran dan pengajaran bahasa Inggris berkonsep *Fun English* dan penggunaan media pembelajaran 3D printing yang mereka lakukan, keterampilan mitra

dalam melaksanakan pembelajaran berkonsep Fun English dan pengetahuan mengoperasikan alat 3D, serta pewarnaan media pembelajarannya.



Gambar 3. Kegiatan Kunjungan dan Implementasi Fun English di TK Mitra

Hasil dan Pembahasan

Setelah diberikan pelatihan *Fun English* di TK, guru-guru tersebut awalnya tidak mengetahui bahwa terdapat alat yang dapat membantu mereka agar proses pembuatan media ajar berbasis 3D printing dapat menjadi lebih efektif dan variatif sebagai bahan media ajar dan alat peraga untuk ditampilkan dalam pembelajaran berkonsep *Fun English* di TK tersebut, selain itu mereka juga belum terlalu berpengalaman didalam mengajarkan bahasa Inggris berkonsep *Fun English* di TK mereka. Setelah diberikan pelatihan dan pendampingan selama 4 bulan telah terlihat perubahan mitra dari peningkatan pembelajaran berkonsep *Fun English* menggunakan media 3D printing menjadi lebih baik. Mitra sangat membutuhkan kegiatan pelatihan seperti ini dimasa mendatang.

Komentar-Komentar guru-guru mitra positif, hal ini terlihat dari transkrip wawancara terhadap tiga orang guru dari tiga sekolah TK mitra. Testimony guru dari TK Assabua:

“Di sini saya mau menyampaikan bahwa *Fun English* berbasis 3D printing yang pernah diseminarkan, sangat bermanfaat buat saya pribadi sebagai guru TK karena di mana saya bisa mengajarkan anak-anak tentang, oh begini yang kalau mewarnai, oh begini yah kalau anak-anak mau berimajinasi tentang gambar mengajarkan begini terus masih banyak juga anak-anak yang belum tahu misalkan bentuk yang ini ok begini bentuknya misalkan binatang bagi mereka yang belum mengetahui, oh kalau binatang ini begini bentuknya jadi bisa diperlihatkan, misalnya oh begini bentuknya angsa, begini yah, jadi buat saya sangat bermanfaat buat dalam pengajaran anak TK.”

Guru mitra TK Assabua diatas merasakan bahwa kegiatan *Fun English* di tempat mereka sangat bermanfaat untuk memfasilitasi pembelajarannya dan media pembelajaran 3D printing juga memudahkan siswa untuk berimajinasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris berkonsep *Fun English* tersebut. Testimony guru TKIT al-Khaerat:

“Pendapat saya dengan adanya program ini bisa membimbing kami khususnya kami guru (TK) untuk bisa berkreasi lagi dan lebih *Fun English* lagi dan kami juga berterima kasih kepada

doktor-doktor yang mana mengadakan program ini sehingga kami bisa ada sedikit pengetahuan untuk bagaimana caranya *Fun English* dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya untuk anak PAUD, seperti itu.”

Guru TK dari TKIT al-Khaerat saat diwawancarai mengungkapkan bahwa dengan kegiatan pengabdian *Fun English* di TK Kecamatan Ponrang kabupaten Luwu ini membuat mereka lebih mampu untuk berkreativitas dan mitra merasakan bahwa pembelajaran bahasa Inggris tersebut memang menyenangkan, mitra berterimakasih karena kegiatan tersebut dilakukan di TK mereka dan tentu saja menambah pengetahuan mereka terutama di dalam pembelajaran bahasa Inggris berkonsep *Fun English*. Testimony guru TK al-Khaerat:

“Bismillahirrahmairrahiim, Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh. Alhamdulillah saya ingin menyampaikan hasil dari pelajaran yang kami dapatkan pelajaran tentang *Fun English* berbasis media 3D printing itu sangat memberikan motivasi bagi saya pendidik terutama di tingkat PAUD dimana dalam hasil tersebut bisa di aplikasikan bentuk-bentuk binatang dan bentuk-bentuk tumbuhan, sehingga anak bisa paham oh kelihatannya bebek dan seperti itu dan juga kuda, seperti itu, demikian juga buah, buah apel contoh, buah rambutan, jadi anak mudah tahu dan lebih cepat tanggap. Sekian dari saya mudah-mudahan apa yang kami terima ini bisa berkelanjutan karena sangat-sangat membantu dan memberikan harapan buat kami sebagai pendidik di PAUD. Jadi itulah mungkin yang bisa kami sampaikan mudah-mudahan ada manfaatnya dan kami berharap kedepannya bisa lanjut kembali. Cukup sekian Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.”

Saat diwawancarai seorang guru mitra dari TK al-Khaerat mengungkapkan bahwa kegiatan pengabdian *Fun English* di TK Kecamatan Ponrang ini memberikan beliau motivasi di dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pembelajaran berkonsep *Fun English* di TK al-Khaerat, aneka hasil 3D printing berupa benda-benda sekitar seperti hewan, buah-buahan, dan tumbuhan membuat siswa lebih paham dan tanggap terkait pembelajarannya, dan itu memunculkan harapan bagi beliau dan berharap agar kegiatan yang bermanfaat ini bias dilanjutkan di masa-masa yang akan datang.

Kesimpulan

Setelah dilakukan proses pelatihan dan pendampingan kepada mitra yaitu yaitu TK mitra yang ada di Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu dimulai dari bulan Juli 2023–Oktober 2023 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat telah terjadi peningkatan pengetahuan, ketarampilan, kualitas pembelajaran *Fun English* dengan menggunakan media 3D printing.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih disampaikan kepada DRPM Kemendikbudristek yang telah mendanai kegiatan ini melalui kontrak induk 135/E5/PG.02.00PM/2023, Ucapan terima kasih juga kepada LPPM Universitas Cokroaminoto Palopo yang telah mensupport kegiatan pengabdian ini hingga selesai. Terima kasih kepada seluruh mitra (TK) di Kecamatan Ponrang kabupaten Luwu yang telah berpartisipasi.

Referensi

- Kurnia, & Wahab, A. (2023). Fun English for Young Learners Bagi Anak-Anak Tpa Darus Salam Masjid Raudlatut Tholibin Binanga Lingkungan Danga Mamuju. *KREASI Jurnal Inovasi dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 37–42.
- Dixon, S., & Wigglesworth, G. (2015). Making the ESL classroom visible: Indigenous Australian children's early education. In V. A. Murphy & M. Evangelou (Eds.), *Early Childhood Education in English for Speakers of Other Languages* (pp. January).
- Rahman, I. A., Muhammad, A., Nordin, M. N., Noor, N. A. M., & Haron, M. Z. (2021). Fun and exciting teaching of Islamic education teachers in preschool classrooms. *Review of International Geographical Education Online*, 7(11), 112–115.
- Adimayanti, E., & Siyamti, D. (2022). Efektifitas Terapi Bermain English Fun untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Prasekolah Dimasa Pandemi Covid-19. *Journal of Holistics Health Science*, 4(2), 364–371.
- Syaifudin, A., et al. (2022). Analisis Efektivitas Pelatihan Singkat 3D Modelling, 3D Scanning dan 3D Printing pada Siswa SMA. *Sewagati*, 6(5).
- Kusumaningtyas, N., Khasanah, I., & Setyoadi, Y. (2018). *Implementasi Permainan Edukatif Balok Magnetik Dengan 3D Printer sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia 4-6 Tahun di Sentra Balok*. Lembaga Penelitian Pengabdian Masyarakat, Universitas PGRI Semarang.
- Ismianti, & Herianto. (2018). Framework Prediksi Penggunaan 3D Printing Di Indonesia Pada Tahun 2030. *Seminar Nasional IENACO* (pp. 546–553).
- Flores Ituarte, I., Khajavi, S. H., & Salmi, M. (2017). Current and Future Business Models for 3D Printing Applications. In *Intellectual Property and Innovation - Insights from Law and Technology* (p. 442).
- Gallup, N., & Pearce, J. M. (2020). The Economics of Classroom 3-D Printing of Open-source Digital Designs of Learning Aids. *Designs*, 4(4), 1–24.