



Prosiding Annual Research Seminar 2019  
Computer Science and ICT  
Special Issue : Pengabdian Kepada Masyarakat

ISBN : 978-979-587-846-9  
Vol.5 No.2

# *Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Digital dan Video Animasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Panti Asuhan Siti Aisyah Palembang*

1<sup>st</sup> Muhammad Ihsan Jambak  
Program Studi Manajemen Informatika  
Universitas Sriwijaya  
Palembang, Indonesia  
[jambak@unsri.ac.id](mailto:jambak@unsri.ac.id)

2<sup>nd</sup> Rusdi Efendi  
Program Studi Manajemen Informatika  
Universitas Sriwijaya  
Palembang, Indonesia  
[rusdiefendi8@gmail.com](mailto:rusdiefendi8@gmail.com)

3<sup>rd</sup> Novi Yusliani  
Jurusan Teknik Informatika  
Universitas Sriwijaya  
Inderalaya, Indonesia  
[novi.yusliani@gmail.com](mailto:novi.yusliani@gmail.com)

4<sup>th</sup> Syechky Al Qodrin  
Jurusan Teknik Informatika  
Universitas Sriwijaya  
Palembang, Indonesia  
[syechkyl@gmail.com](mailto:syechkyl@gmail.com)

5<sup>th</sup> Rahma Haniffia  
Jurusan Sistem Informasi  
Universitas Sriwijaya  
Inderalaya, Indonesia  
[rahmahhaniffia61@gmail.com](mailto:rahmahhaniffia61@gmail.com)

6<sup>th</sup> Tiara Dewangga  
Jurusan Sistem Informasi  
Universitas Sriwijaya  
Palembang, Indonesia  
[tirdewa@gmail.com](mailto:tirdewa@gmail.com)

**Abstrak**—Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) ini adalah perwujudan Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam bentuk keikutsertaan akademisi dalam pengembangan kompetensi sumber daya manusia Indonesia, khususnya generasi muda. Bahwa kenyataan di masyarakat masih ada kelompok generasi muda yang berada dalam kondisi marginal, yaitu anak-anak di panti asuhan. Tujuan kegiatan PPM ini adalah ikut serta melakukan upaya pengembangan sumber daya manusia generasi muda melalui jalur informal, yaitu melatih para anak asuh dan pengelola / pembimbing panti asuhan untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat bantu belajar secara mandiri. Pada kegiatan ini pembelajaran mandiri yang dimaksud, digunakan untuk belajar bahasa Inggris. Tahapan kegiatan pengabdian ini antara lain: penyiapan aplikasi-aplikasi sederhana yang dapat dioperasikan pada perangkat HP dan/atau computer; penyiapan prosedur kerja aplikasi (manual book); dan pelatihan penggunaan aplikasi pada pengguna. Sehingga diharapkan para pengguna akan dapat memiliki aplikasi sederhana beserta petunjuk kerjanya serta terampil dalam menggunakannya dalam proses pembelajaran mandiri.

**Kata kunci**—teknologi informasi, aplikasi digital, bahasa inggris

**Abstract**— This Community Service Activity is a manifestation of the Higher Education Institution prescribed conduct of duty, in the form of academia's participation in Indonesian human resource competencies development, especially for the young generation. The reality in the society that there are still groups of young people who are in marginal conditions, namely children in orphanages. The purpose of this activity is to participate in efforts to develop young human resources through informal channels, namely training foster children and managers/mentors of orphanages, to be able to use information technology as an independent learning tool. In this activity, the self-study referred to, is used to learn English. The stages of this service activity include the preparation of simple applications that operated on handpone devices or computers, preparation of application work procedures

(manual book); and training the use of applications to users. Hopefully that users will be able to have simple applications and work instructions and be skilled in using them for the independent learning process.

**Keywords**—information technology, digital applications, english

## I. PENDAHULUAN

Sebagai salah satu unsur dalam Tridharma perguruan tinggi, kegiatan pengabdian harus dilaksanakan secara terintegrasi dan tidak terlepas dari unsur-unsur lainnya, yaitu Pendidikan dan Penelitian. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kegiatan untuk memotivasi dan meningkatkan peranan dosen dan mahasiswa dalam mentransformasi pengetahuannya untuk kepentingan masyarakat secara luas. Dengan demikian maka dosen dan mahasiswa didorong dan difasilitasi dalam mensosialisasikan pengetahuannya melalui kegiatan pengabdian, agar masyarakat umum mampu mendapatkan pencerahan terhadap perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Pemanfaatan IPTEK melalui pengabdian dapat memberikan manfaat secara langsung bagi masyarakat umum sehingga terjadi link match antara perguruan tinggi dan masyarakat [1]. Selain itu, dosen dan mahasiswa dituntut memiliki kepekaan terhadap kebutuhan (permasalahan) masyarakat dan mencarikan solusinya. Solusi yang diberikan dapat dilakukan dalam bentuk pendidikan dan pelatihan masyarakat, pendampingan, pelayanan masyarakat, serta kaji tindak IPTEK [2].

Salah satu cara peningkatan metode pengajaran adalah dengan pemanfaatan Teknologi Informasi. Dengan adanya teknologi informasi, maka setiap peserta didik dan tenaga pendidik baik formal maupun non formal dapat memanfaatkannya untuk memperoleh bahan materi untuk

pembelajaran. Selain itu dengan adanya teknologi informasi juga dapat membantu metode pembelajaran yang tadinya bersifat manual, sekarang bisa dibantu dengan penggunaan aplikasi digital dan animasi video [3].

Panti asuhan yatim piatu Siti Aisyah merupakan salah satu tempat untuk menampung anak-anak yang kurang mampu dan sudah tidak memiliki orang tua lengkap yang berlokasi di Jalan Sukabangun I KM. 6 No. 1260 RT. 23 RW. 04, Kelurahan Sukabangun, Kecamatan Sukarami, Palembang. Permasalahan mitra yang diangkat pada program pengabdian masyarakat ini adalah belum maksimalnya pengenalan terhadap pengetahuan bahasa Inggris. Kendala yang dihadapi oleh panti asuhan yatim piatu Siti Aisyah ini adalah kurangnya sumber daya manusia untuk melakukan proses belajar dan mengajar. Meskipun beberapa dari mereka rata-rata sudah bersekolah, namun pengetahuan akan pemanfaatan Teknologi

Informasi khususnya Aplikasi Digital dan Video Animasi belum dimiliki, baik dikalangan anak asuh maupun pengelola atau pembimbing panti asuhan. Mengingat sementara ini belum ada pelatihan yang khusus di bidang tersebut terhadap siswa / anak asuh maupun tenaga pendidik / pengasuh panti asuhan karena adanya keterbatasan anggaran dana yang dimiliki, maka dipandang perlu untuk melakukan pelatihan tersebut dalam bentuk program PPM.

Untuk itu maka program pengabdian masyarakat ini nantinya diharapkan mitra akan mendapatkan wawasan mengenai pengetahuan tentang Teknologi Informasi untuk dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Inggris. Dengan kemampuan berbahasa Inggris diharapkan mereka memiliki kompetensi yang menjadi bekal menghadapi masa depan yang lebih baik.

Secara umum kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan menumbuhkan kreativitas dosen dalam mengembangkan model-model pengabdian yang inovatif dan kreatif untuk menerapkan hasil penelitian dan pengetahuan (teknologi tepat guna) bagi masyarakat sekitar, meningkatkan kemampuan mengidentifikasi, menyelesaikan masalah dalam masyarakat dan mengimplementasikannya. Namun secara khusus, tujuan kegiatan pengabdian ini adalah:

- Memotivasi staf pengajar (dosen) membuat pengabdian sesuai kebutuhan halayak sasaran dalam menerapkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi,
- Menerapkan hasil-hasil IPTEK untuk pemberdayaan masyarakat, menghasilkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan sikap dari kelompok masyarakat sasaran,
- Meningkatkan jumlah kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

#### I. SOLUSI PERMASALAHAN

Panti asuhan yatim piatu Siti Aisyah ini memiliki fasilitas yang dikategorikan sudah memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari anak-anak di panti asuhan tersebut. Selain itu, anak-anak panti ini juga rata-rata sudah

bersekolah di SMP dan SMA setingkat. Namun, dari hasil observasi yang telah kami lakukan anak-anak di panti asuhan yatim piatu Siti Aisyah ini belum mendapatkan pengetahuan bahasa Inggris secara maksimal serta kurang pahaminya mengenai pemanfaatan teknologi.

Seiring perkembangannya zaman, kecanggihan akan teknologi semakin berkembang pesat terutama dalam bentuk digital. Saat ini sudah ada teknologi yang dapat mengedukasi masyarakat Indonesia terutama anak-anak sekolah [4]. Melalui sebuah aplikasi kini kita dapat bermain dan belajar dimana pun kita berada dan kapan pun kita inginkan. Semakin berkembangnya teknologi maka semakin meningkat pula akan kebutuhan penguasaan bahasa internasional yakni bahasa Inggris yang mana hampir setiap organisasi atau lembaga sudah menggunakan atau menerapkan penggunaan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari.

Bermain game tentu bukanlah hal yang langka lagi bagi sebagian anak-anak terutama anak-anak sekolah dasar atau bahkan anak-anak yang telah menginjak usia remaja. Namun, sedikit dari mereka tidak menggunakan kesempatan teknologi digital dengan sebaik mungkin. Dengan adanya pembelajaran bahasa Inggris berbasis Digital ini maka kami berharap dapat meningkatkan keinginan untuk belajar bahasa Inggris lebih dalam.

#### II. METODE PELAKSANAAN

##### A. Lokasi Kegiatan

Pada PPM ini, lokasi kegiatan dilaksanakan di Panti Asuhan Siti Aisyah, Jl. Sukabangun I KM. 6 No. 1260 RT. 23 RW. 04 Kel. Sukabangun Kec. Sukarami, Palembang.

##### B. Jenis Kegiatan

Dalam melaksanakan PPM ini maka kegiatan Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris akan diberikan berbasis Aplikasi Digital dan Animasi Video, akan dilakukan dengan berbagai metode pelaksanaan, antara lain:

- Presentasi. Sebelum memberikan inti dari kegiatan acara, peserta akan dibekali materi sebagai pengantar. Materi akan diberikan melalui presentasi.
- Pemrograman sederhana. Peserta diberikan kesempatan untuk memprogram (*coding*) sehingga bisa mengenali dunia ilmu komputer. Metode ini juga akan meningkatkan minat peserta terhadap dunia *computer science*. Selain itu, pemrograman juga menggunakan bahasa Inggris sehari-hari, bukan bahasa pemrograman pada umumnya seperti bahasa C, C++, Pascal, dan lainnya.
- Game (Permainan) Scrabble. Peserta diperkenalkan cara mudah belajar Bahasa Inggris dengan konsep bahwa belajar Bahasa Inggris adalah menyenangkan. Permainan Scrabble diharapkan dapat melatih kemampuan kosa kata (*vocabulary*) serta melatih pengembangan kemampuan otak kanan para peserta.
- Game (Permainan) Digital. Permainan bahasa Inggris yang dibawakan bersifat digital karena inti dari

kegiatan ini adalah mengenalkan pembelajaran bahasa Inggris secara digital dan video animasi. Pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan akan mendominasi keseluruhan acara. Pandangan bahwa “English is fun” akan melekat apabila dibawakan dengan permainan.

- Praktek. Peserta akan lebih mudah belajar melalui praktek. Perkenalan diri dalam bahasa Inggris merupakan praktek berbicara dalam bahasa Inggris. Praktek dengan pidato dalam bahasa Inggris akan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris khususnya dalam menulis dan berbicara.

### C. Target Capaian Kegiatan

Target capaian yang diharapkan setelah pelaksanaan Pengabdian Masyarakat di Panti Asuhan ini adalah ditunjukkan pada tabel 1.

TABLE 1. TARGET CAPAIAN PROGRAM PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

| No | Kegiatan   | Target Luaran Pada Mitra  |
|----|--|---|
| 1. | Perkenalandalam bahasa Inggris                                   | 80 % anak-anak panti asuhan mampu :<br>a. Menumbuhkan kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Inggris<br>b. Memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris  |
| 2. | Pemberian materi tentang bahasa inggris                          | 80 % anak-anak panti asuhan mampu memahami tentang :<br>a. Pentingnya bahasa Inggris<br>b. Cara belajar bahasa Inggris secara digital (secara umum)Tips menulis dalam bahasa Inggris<br>c. Tips berbicara dalam bahasa Inggris                              |
| 3. | Scrabble (Permainan)   | 80 % anak-anak panti asuhan mampu :<br>a. Menambah vocabulary<br>b. Meningkatkan minat berbahasa Inggris<br>c. Meningkatkan jiwa kompetisi  |
| 4. | Digital English Game (Permainan Bahasa Inggris secara Digital)   | 80 % anak-anak panti asuhan mampu :<br>a. Mengetahui platform penyedia game bahasa Inggris<br>b. Mengetahui cara belajar bahasa Inggris secara digital<br>c. Menambah vocabulary<br>d. Memperbaiki grammar<br>e. Meningkatkan kegemaran akan bahasa Inggris |
| 5. | Speech   | 80 % anak-anak panti asuhan mampu :<br>a. Menulis pidato sederhana dalam bahasa Inggris<br>b. Berpidato dalam bahasa Inggris<br>c. Meningkatkan kepercayaan diri dalam berbahasa Inggris  |
| 6. | Menonton film pendek berbahasa Inggris dilanjutkan dengan review | 80 % anak-anak panti asuhan mampu :<br>a. Meningkatkan kepekaan dalam mendengarkan ucapan berbahasa Inggris<br>b. Memahami cara berbicara bahasa Inggris yang benar dan native speech   |

Hasil pelaksanaan kegiatan ini diharapkan dapat berkelanjutan dengan melakukan kunjungan berkala sehingga dapat dilakukan monitoring keberhasilan dan perkembangan kemampuan berbahasa Inggris pada anak-anak asuh panti asuhan Siti Aisyah.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penguasaan kemampuan berbahasa Inggris, maka kosa kata (*vocabulary*) menjadi hal mendasar yang harus dikuasai. Melalui fokus bahasa yang mengarahkan pelajar untuk lebih dalam memahami makna bahasa dan penggunaannya, maka pelajar dapat menemukan arti dari kata-kata dan kata acuan dalam teks kalimat [5]. Untuk itu, agar kegiatan pelatihan ini dapat mengukur hasilnya maka kegiatan pertama yang telah dilaksanakan adalah mengukur kondisi awal kemampuan berbahasa Inggris daripada anak-anak Panti Asuhan Siti Aisyah. Kegiatannya berupa Perkenalan Diri dengan Bahasa Inggris. Para peserta diberikan pendampingan dengan contoh, hasilnya adalah sebagai berikut:

- Sebanyak 4 dari 20 peserta mampu memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris secara lancar dengan kosa kata (*vocabulary*) yang baik dan pengucapan (*pronunciation*) yang cukup;
- Sebanyak 3 dari 20 peserta kesulitan (tidak mampu) untuk memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris;
- Sebanyak 13 dari 20 peserta dapat memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris dengan kemampuan terbatas baik dalam hal kosa kata (*vocabulary*) yang minim maupun pengucapan (*pronunciation*) yang kurang baik.

Setelah mengetahui kondisi awal kemampuan para peserta, selanjutnya diberikan materi-materi yang tujuannya adalah fokus pada peningkatan penguasaan kosa kata (*vocabulary*) dengan pengucapan kata (*pronunciation*) yang baik. Konsep dasar yang ditekankan kepada para peserta bahwa belajar Bahasa Inggris itu tidak sulit bahkan justru Belajar Bahasa Inggris itu menyenangkan, dengan tagline *English is Fun*. Dengan demikian, maka materi pembelajaran disampaikan dengan metode permainan (*game*), baik yang offline maupun online.

Untuk dapat membuat belajar Bahasa Inggris itu menyenangkan maka para peserta diperkenalkan dengan belajar Bahasa Inggris secara online, baik menggunakan *Laptop* maupun dengan perangkat *Handphone / Mobile*. Permainan online yang digunakan adalah di situs [www.gamestolearnenglish.com](http://www.gamestolearnenglish.com) pada menu *Fast English*. Seluruh peserta akan dibagi menjadi 5 kelompok yang didampingi oleh 2 (dua) orang pendamping. Permainan ini menggunakan gabungan kosa kata dengan animasi gambar. Ukuran keberhasilan pembelajaran adalah kecepatan mencocokkan kosa kata dengan gambar animasi yang diberi nilai (*score*). Permainan ini dilakukan dalam 3 sesi, yaitu sesi pemanasan, selanjutnya agar menjadi lebih menarik dilakukan sesi kompetisi babak pertama, dan kompetisi babak kedua. Sampai akhirnya, dapat diperoleh tim terbaik juara 1, 2, dan 3.

Permainan dengan tujuan peningkatan penguasaan kosa kata secara manual dilakukan dengan Permainan Scrabble. Pada permainan ini, setiap kelompok didampingi oleh setidaknya satu orang pendamping. Terdapat satu set Scrabble untuk setiap kelompok. Peserta diberitahu cara bermain Scrabble dan diarahkan bermain Scrabble secara mandiri.

Untuk memotivasi peserta maka dilakukan pertandingan Scrabble dimana pemenang ditentukan oleh perolehan nilai (*score*) tertinggi. Perolehan nilai (*score*) dari permainan Scrabble juga menjadi ukuran kemampuan penguasaan kosa kata para peserta.

Sebagai hasil evaluasi pada akhir kegiatan, secara kualitatif semua peserta mengetahui tata cara memperkenalkan diri dan mampu melakukannya dalam Bahasa Inggris. Semua peserta mampu melakukan pengucapan (*pronunciation*) yang baik dan benar angka dari 1 sampai 100 dalam Bahasa Inggris. Peserta mengetahui tata cara bermain Scrabble yang dapat menunjang penguasaan kosa kata (*vocabulary*) mereka. Sementara, secara kuantitatif terdapat peningkatan nilai (*score*) dari tiap sesi games online kelompok sebanyak 80% (delapan puluh persen), yaitu pada 4 kelompok dari total 5 kelompok.

Beberapa hal yang menjadi hambatan dalam pencapaian hasil, antara lain:

- Waktu kegiatan kurang cukup karena agenda kegiatan Panti Asuhan Siti Aisyah yang cukup padat, dan terinterupsi jika Panti Asuhan kedatangan tamu.
- Tidak adanya test tertulis per individu sebelum dan setelah kegiatan pelatihan berlangsung sehingga kita tidak mengetahui seberapa besar indikator pencapaian secara pasti per individu.
- Hendaknya mencari tempat pengabdian sosial yang dapat mendukung pengetahuan Bahasa Inggris dan Komputer dikarenakan tempat panti asuhan tidak memfasilitasi perangkat seperti gadget untuk mendukung proses pembelajaran berkelanjutan mereka.

#### IV. PENUTUP DAN KESIMPULAN

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua segi, hasil dan proses pembelajaran. Dari segi hasil belajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika minimal 75% peserta menguasai materi pelajaran. Sedangkan, dari segi proses pembelajaran, dikatakan berhasil jika 75% peserta terlibat secara aktif. Dalam proses belajar, kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting, dimana kesulitan dan kerumitan proses pembelajaran dapat disederhanakan dengan bantuan media pembelajaran [6, 7].

Kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Digital dan Video Animasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Panti Asuhan Siti Aisyah Palembang telah terselenggara dengan baik. Secara kualitatif hal ini disimpulkan dari tingginya animo dan partisipasi para peserta, mengingat juga bahwa mereka sebelumnya belum pernah mendapat pelatihan serupa dan masih menganggap belajar Bahasa Inggris itu sulit. Sementara, secara kuantitatif ada 80% peserta yang mengalami peningkatan skor pada permainan *Game Online*.

Pelatihan ini mendapat respon yang positif dan menggembirakan. Para peserta mengungkapkan kemudahan-kemudahan yang dirasakan dan menyadari bahwa belajar Bahasa Inggris itu menyenangkan (*English is Fun*).

#### ACKNOWLEDGMENT

Kegiatan PPM ini terlaksana berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Sriwijaya Nomor 0008/UN9/SK.LP2M.PM/2019 Tanggal 23 Agustus 2019 tentang Persetujuan Judul Dan Penunjukan Tenaga Pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat Skema Aplikasi Iptek Dan Seni Budaya Lokal Universitas Sriwijaya Tahun 2019. Untuk itu diucapkan terimakasih kepada Rektor Universitas Sriwijaya, Kepala LPPM Universitas Sriwijaya, dan Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

#### REFERENCES

- [1] S. Achyanadia, "PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM MENINGKATKAN KUALITAS SDM," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 5, 2016.
- [2] L. P. P. M. Unsri, *Panduan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Sriwijaya Tahun 2019*. Palembang: UPT. Penerbit dan Percetakan Universitas Sriwijaya, 2019.
- [3] C. Riyana, "Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran," *Universitas Indonesia, Jakarta*, 2008.
- [4] E. L. Mulyani, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM RANGKA PENGEMBANGAN SDM YANG UNGGUL DAN BERKUALITAS PADA SMP IT DAARUSSALAAM TASIKMALAYA," *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, vol. 1, 2019.
- [5] S. Sulaiman, "PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA MAHASISWA PROGRAM STUDI BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN TASK BASED LEARNING," *Jurnal Pendidikan Bahasa*, vol. 6, pp. 78-91, 2017.
- [6] A. Kristanto and P. Roniwijaya, "KONTRIBUSI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA DIKLAT PERAWATAN CHASIS DAN PEMINDAH TENAGA SISWA KELAS XI PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KENDARAAN RINGAN SMK MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2012/2013," *TAMAN VOKASI*, vol. 1, 2017.
- [7] O. Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.