

# Pelatihan Animasi Bahasa Inggris Sebagai Media Publikasi Terintegrasi Budaya Melayu

*by* Pustaka UIR

---

**Submission date:** 21-Feb-2025 08:48AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2594289174

**File name:** Animasi\_Bahasa\_Inggris\_Sebagai\_Media\_Publikasi\_Terintegrasi.pdf (437.42K)

**Word count:** 2222

**Character count:** 14218

## Pelatihan Animasi Bahasa Inggris Sebagai Media Publikasi Terintegrasi Budaya Melayu

Cyintia Kumalasari<sup>1\*</sup>, Marhamah<sup>2</sup>, Muchammad Zaenal Muttaqin<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau

<sup>3</sup>Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Islam Riau

\*Corresponding authors e-mail : cyintiakumalasari@edu.uir.ac.id

Submitted : 02 Oktober 2024

Accepted: 08 Oktober 2024

DOI: <https://doi.org/10.31849/fleksibel.v5i2.23253>

### Abstrak

Penguasaan teknologi menjadi hal yang mutlak bagi pemerhati pendidikan saat ini. Animasi merupakan salah satu produk digital yang memberikan alternatif media pembelajaran yang mudah diakses dan praktis. Animasi sebagai media pembelajaran mampu memberikan kesan audio visual yang mampu merangsang minat belajar siswa. Selain itu kartun animasi secara psikologis mampu menampilkan pengalaman dasar siswa tentang kehidupan sehari-hari sehingga dapat diimplementasikan menjadi bahan ajar yang kaya dan bermakna. Pengintegrasian antara video maupun gambar animasi dengan pembelajaran bahasa maupun budaya, terutama budaya Melayu menjadi hal yang cukup diperhatikan saat ini ditambah lagi dengan siswa usia sekolah dasar yang mulai diperkenalkan ke budaya Melayu dan juga Bahasa Inggris sebagai bahasa kedua. Diharapkan dengan adanya pelatihan ini, guru-guru sekolah dasar dapat memperkenalkan budaya Melayu dalam Bahasa Inggris dengan cara yang lebih menarik sehingga siswa sekolah dasar dapat lebih memahami budaya sejak dini, sekaligus belajar Bahasa Inggris sebagai Bahasa kedua di sekolah.

**Kata kunci** : animasi, Bahasa Inggris, budaya Melayu, sekolah dasar

### Abstract

The expertise of technology use is an absolute skill for today's education world. Animation is one of digital product that could give learning media alternatives which can be accessible and practical. Animation as one of learning media to provide an audio-visual impression which stimulate the students' interest on learning. Besides, on psychological side, animation shows the students' basic experiences in learning daily activities to be implemented in rich and useful learning media. The integration between pictures, video animation and foreign language into the culture learning, especially Malay culture has become a noticeable thing today. Furthermore, the elementary school students have been introduced with English as foreign language and Malay culture as a local content lesson. This training is expected to create a capable elementary school teacher in introducing Malay culture by using English as a foreign language in a more interesting way, so the students could understand the foreign language without leaving their own culture.

*Keywords : animation, English language, Malay culture, elementary school*

### 1. Pendahuluan

Dalam proses belajar mengajar, komunikasi tidak akan berjalan dengan baik apabila pesan yang disampaikan guru sulit dipahami. Proses pembelajaran akan efektif dan efisien apabila guru dapat menciptakan suasana yang baik di dalam kelas. Untuk menciptakan suasana tersebut, guru harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan media yang mendukung kegiatannya. Media dalam proses belajar mengajar akan mendukung keefektifan pembelajaran. Artinya, media sangat membantu guru dalam menyampaikan materi ((Ahmad Dahlan et al., 2019). Dalam memilih media, guru harus mempertimbangkan gaya belajar siswa. Gaya belajar siswa ada empat yaitu visual, audio, visual dan audio, serta kinestetik. Berdasarkan pertimbangan tersebut, guru dapat menciptakan proses belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien ((Normalasarie, 2017).

Salah satu media pembelajaran yang menggabungkan antara kekuatan visual, audio serta kinestetik adalah animasi, yang didefinisikan sebagai gambar bergerak yang menggambarkan gerakan objek telah digunakan dalam pembelajaran bahasa kedua dalam beberapa dekade terakhir karena mencerminkan imajinasi mental, yang secara psikis memerlukan gerakan. Furoidah (2009) menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi adalah media pembelajaran yang berisikan kumpulan gambar yang menghasilkan foto dan memasukkan musik untuk mempertahankan pesan dan membuat kesan hidup pembelajaran. Hal ini dapat memberikan keuntungan dibandingkan gambar statis dalam memfasilitasi representasi mental pelajar tentang gerakan dan proses dan elaborasi(Sato et al., 2022).

Animasi dimanfaatkan tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga merambah ke berbagai industri lain seperti budaya. Desain adegan animasi adalah salah satu bentuk seni visual yang tidak hanya mencakup penciptaan latar belakang cerita, tetapi juga refleksi karakter animasi dan ekspresi visual alur cerita seiring berjalannya waktu ((Fitria, 2022). Video animasi tampaknya memiliki pengaruh yang lebih besar pada siswa; penelitian telah menunjukkan bahwa video animasi mampu meningkatkan kosakata siswa serta hasil belajar mereka (Fitri, D &Ma'rifah, 2022). Refleksi dari karakter animasi yang dibuat oleh guru inilah yang menjadi harapan akan menjadi tuntunan bagi siswa. Sehingga apabila guru mengajarkan bahasa asing melalui media terintegrasi budaya lokal, maka siswa-siswi akan merefleksikan nilai-nilai ini di kehidupannya sehari-hari.

Pengajaran bahasa Inggris memerlukan pendekatan yang tepat dan selama ini populer digunakan, yaitu model bahasa, model budaya, dan model pertumbuhan pribadi. Pembelajaran bahasa yang diterapkan secara praktikal akan lebih efektif dan akan lebih meningkatkan pemahaman siswa ((Yamin, 2017)). Namun sayangnya, pada kebanyakan buku ajar Bahasa Inggris yang tersedia saat ini masih minim memperkenalkan kearifan budaya lokal. Sementara itu di lain sisi, budaya Melayu menjadi bagian dari projek penguatan profil pelajar Pancasila. Sesuai dengan namanya, projek ini bertujuan mewujudkan profil karakter

Pelajar Pancasila yang mengajarkan siswa untuk memiliki sikap berdasarkan nilai-nilai luhur Pancasila. Salah satu sila dari Pancasila yang mengajarkan kearifan lokal terhadap siswa dan siswi adalah sila ketiga, yaitu Perastuan Indonesia. Pengenalan sejak dini terhadap budaya daerah dapat memperkuat kecintaan siswa terhadap budaya Indonesia sendiri, terutama budaya daerah. Jadi, meskipun siswa-siswi mempelajari bahasa dan budaya asing, diharapkan akan tetap mencintai dan lebih mengenal budayanya sendiri. Budaya Melayu pun akan tetap terjaga dan dilestaiakan oleh generasi di masa yang akan datang. Hal ini sejalan dengan visi-misi kurikulum Merdeka yang sudah resmi ditetapkan menjadi kurikulum nasional sejak tahun ajaran 2024/2025 (Silaen, R.F. et al, 2023).

Kegiatan ini diikuti oleh guru-guru dari forum Ikatan Guru Indonesia. Organisasi ini adalah organisasi profesi guru yang telah disahkan oleh pemerintah melalui SK Depkumham Nomor AHU-125.AH.01.06 Tahun 2009. Bertepatan pada 26 November 2009 diperbarui dengan SK Nomor AHU-000032.AH.01.08 Tahun 2021. Dengan adanya organisasi ini, diharapkan guru-guru dapat bersiap menuju kearah perubahan yang lebih baik sesuai dengan mottonya yakni "Sharing and Growing Together".

## 2. Metode

Kegiatan PkM ini diadakan pada 24 Agustus 2024 di SD Cendana Pekanbaru. Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini ialah penulisan teks deskriptif maupun prosedur tentang budaya Melayu berbahasa Inggris dan penerapan berbagai aplikasi berbasis *artificial intelligence* untuk membantu membuat gambar serta video animasi. Guru-guru didampingi mulai dari cara membuat perintah (*prompt*) yang efisien agar aplikasi dapat menghasilkan gambar atau video mendekati ekspektasi atau sesuai dengan yang diinginkan. Guru-guru juga diajarkan untuk membuat animasi 3D dengan cara mengunggah gambar asli dan akan diubah menjadi bentuk tiga dimensi. Secara sederhana, kegiatan inti Pengabdian kepada Masyarakat ini terdiri atas tiga tahapan, yaitu (1) tahapan penulisan, (2) pengenalan berbagai jenis aplikasi generatif kecerdasan buatan untuk membuat animasi, dan (3) pendampingan pembuatan animasi.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Tahapan Penulisan

Narasumber menyampaikan materi berupa pentingnya mempelajari khazanah budaya Melayu meskipun telah menguasai Bahasa Inggris sebagai Bahasa asing. Pada kesempatan ini, narasumber memperkenalkan berbagai tahapan menulis teks, baik itu prosedur maupun deskriptif. Setelah pemaparan materi, guru-guru diminta untuk memilih salah satu diantara beragamnya budaya Melayu yang ada, diantaranya ada makanan khas daerah, tarian tradisional, musik daerah, atau adat-istiadat. Setelah itu, guru diminta untuk mulai menuliskan prosedur atau tahapan pembuatan makanan khas daerah dalam Bahasa Inggris. Bila guru tersebut memilih untuk membahas mengenai tarian tradisional, musik daerah atau adat-istiadat, maka guru diminta untuk menuliskannya dalam bentuk teks deskriptif yang dikembangkan dalam Bahasa Inggris.

### 3.2 Perkenalan Terhadap Jenis Aplikasi Generatif AI

Selanjutnya, guru-guru diperkenalkan kepada berbagai website pembuat animasi berbasis kecerdasan buatan yang dapat membantu guru untuk menghasilkan gambar hingga video animasi menarik. Beberapa website yang pemateri kenalkan kepada peserta pelatihan diantaranya :

- a. Bing Image Creator (<https://www.bing.com/images/create>)  
Platform ini menyediakan fasilitas agar penggunanya dapat menghasilkan gambar berkualitas dengan basis perintah kecerdasan buatan. Hanya melalui serangkaian perintah (*command*) yang diinputkan pengguna, platform ini kemudian memproses kata-kata menjadi sebuah gambar berdasarkan yang dideskripsikan.
- b. Dzine Image and Video Creator (<https://www.dzine.ai>)  
Aplikasi ini merupakan generator gambar dan video pengeditan terlengkap yang didasarkan pada kecerdasan buatan. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat mengubah tampilan gambar dari 2D ke 3D hanya dengan sekali klik tombol perintah. Perintah yang disajikan juga tersedia lengkap berdasarkan kebutuhan pengguna.
- c. Runwayml Animation Video Maker (<https://www.runwayml.com>)

Sebagai media penginputan suara berbasis kecerdasan buatan, pemateri memperkenalkan beberapa website diantaranya :

- a. Hedra (<https://www.hedra.com>)  
Platform ini menawarkan pembuatan konten video serta media social yang memungkinkan individu untuk mengedit, mengeksport dan berbagi video yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan.
- b. ElevenLabs (<https://www.elevenlabs.io>)  
Aplikasi ini merupakan aplikasi pengubah teks menjadi suara berbasis kecerdasan buatan. Pengguna hanya cukup menuliskan teks atau dialog yang diinginkan, kemudian sistem akan mengolah menjadi suara.
- c. Widya Wicara (<https://www.widyawicara.com>)
- d. Sama halnya dengan aplikasi ElevenLabs, aplikasi Widya Wicara ini adalah aplikasi buatan bangsa Indonesia, dan khusus hanya dapat mengolah teks dalam Bahasa Indonesia kedalam berbagai pengisi suara dalam Bahasa Indonesia.

### 3.3 Pendampingan Pembuatan Animasi

Selanjutnya, guru-guru mulai membuat animasi berdasarkan tulisan yang telah dibuat, dan mengaplikasikannya kedalam website pembuatan animasi yang dipilih. Peserta pun dapat mengunggah hasil karyanya di Google classroom dan YouTube. Berikut adalah hasil animasi beberapa orang peserta :



Gambar 1. Prosedur pembuatan makanan khas daerah nasi lemak  
Source : <https://www.youtube.com/watch?v=5M9jZckfqyA>

Peserta yang membuat animasi tersebut diatas memilih topik tentang makanan khas daerah, yakni nasi lemak. Peserta memperkenalkan makanan khas daerah menggunakan Bahasa Inggris. Animasi dibuat dengan perpaduan antara Bing Image Creator, Hedra dan Capcut sebagai aplikasi penggabung berbagai video dan gambar. Hasil akhir kemudian diunggah ke laman YouTube.



Gambar 2. Deskripsi Tarian Makan Sirih  
Source : <https://drive.google.com/file/d/1yIANxQdgf-uqwhKu-p2ITyodE7iQIUxZ/view>

Peserta yang membuat animasi seperti diatas memilih topik tarian daerah, dalam hal ini tarian 'Makan Sirih' khas Melayu yang biasanya selalu dihadirkan sebagai pembukaan suatu acara. Animasi dibuat menggunakan gabungan antara Bing Image Creator dan Hedra. Peserta lalu mengunggahnya ke G-classroom agar dapat dilihat oleh narasumber serta peserta yang lainnya.

Sesi pelatihan ditutup dengan pembagian sertifikat penghargaan kepada sepuluh orang peserta pelatihan yang terpilih.



Gambar 3. Narasumber bersama peserta pelatihan serta mahasiswa

#### 4. Kesimpulan

Secara umum, peserta pelatihan merasa puas dan tertarik untuk mempelajari lebih lanjut. Hal ini menunjukkan bahwa guru sekolah dasar sebagai peserta pelatihan sudah memahami pengintegrasian antara Bahasa dengan budaya dengan bantuan animasi. Para guru telah mampu merancang sendiri media pembelajaran untuk peserta didiknya berbantuan website generatif kecerdasan buatan. Beberapa diantaranya kemudian mengunggah hasil karya tersebut di YouTube. Oleh karena itu, diharapkan siswa-siswi sekolah dasar yang diperkenalkan Bahasa Inggris sejak dini juga turut memahami kebudayaan daerah melalui animasi yang terintegrasi antara bahasa asing dan budaya daerah.

#### 5. Saran

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, diharapkan guru-guru dapat mengaplikasikan gambar maupun video animasi yang telah dibuat dalam proses belajar-mengajar di kelas. Hal ini bertujuan agar suasana kelas lebih menyenangkan.

#### 6. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ikatan Guru Indonesia perwakilan Provinsi Riau serta Kota Pekanbaru yang telah banyak membantu penulis dalam mengorganisir kegiatan ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SD Cendana Pekanbaru yang telah menyediakan tempat sehingga acara ini dapat terlaksana dengan baik.

**7. Daftar Pustaka**

- Ahmad Dahlan, J. K., Tangerang Selatan, C.-C., & Ali Rahman, I. (2019). *Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. Indonesian Folklore Animation As English Learning Media And Students' Character Education For Primary School.*
- Fitria, T. N. (2022). Culture-based Animation: Inserting Indonesian Local Culture in Animation Series 'Si AA.' *Journal of Language and Literature*, 22(2), 362-374. <https://doi.org/10.24071/joll.v22i2.3942>
- Fitri., D.&Ma'rifah., U.(2022). The Use of Subtitled Video Animation to Improve Students Vocabulary at Erawan School Thailand.*English Education Journal*.12(4),526-537. <https://journal.unnes.ac.id/sju/eej/article/view/66626>
- Furoidah, Maya Fanny. 2009. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VII MTS Surya Buana Malang. (Online). ([http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/TEP/article/viewfile/47\\_93/3397](http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/TEP/article/viewfile/47_93/3397))
- Normalasarie, N. (2017). *Viva Video Development Using Local Wisdom for Improving The Quality of English Learning.*
- Sato, T., Lai, Y., & Burden, T. (2022). L2 Vocabulary Learning With Animated Aids -Do Learner Factors Affect L2 Production With Figurative Expressions? *Ampersand*, 9. <https://doi.org/10.1016/j.amper.2022.100100>
- Silaen, R.F., Susanti., W., Tendra., G &Gustientiedina (2023).Media Pembelajaran Interaktif Berbudaya Melayu berbasis WebGL.7(2).*EDUMATIC*.326-335
- Yamin, M. (2017). Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Di Tingkat Dasar. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Syiah Kuala Jurnal Pesona Dasar*, 1(5), 82-97.



# Pelatihan Animasi Bahasa Inggris Sebagai Media Publikasi Terintegrasi Budaya Melayu

## ORIGINALITY REPORT

<b>17%</b> SIMILARITY INDEX	<b>17%</b> INTERNET SOURCES	<b>10%</b> PUBLICATIONS	<b>2%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	-----------------------------

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<a href="http://journal.unilak.ac.id">journal.unilak.ac.id</a> Internet Source	<b>10%</b>
<b>2</b>	<a href="http://www.igi.or.id">www.igi.or.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	<a href="http://acerforeducation.id">acerforeducation.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<a href="http://jurnalragom.fisip.unila.ac.id">jurnalragom.fisip.unila.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<a href="http://oranglampung.wordpress.com">oranglampung.wordpress.com</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<a href="http://ojs.balitbanghub.dephub.go.id">ojs.balitbanghub.dephub.go.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>9</b>	<a href="http://repo.uinsatu.ac.id">repo.uinsatu.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On