

## PENGENALAN NAMA DAN SUARA HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS SECARA INTERAKTIF DENGAN PENGGUNAAN ANIMAL SMART CARD

Alifka Julraida Rahman<sup>a,1</sup>, Leha Fitriyani<sup>b,2</sup>, Muhammad Raihan<sup>c,3</sup>, Muhammad Suja'i<sup>d,4</sup>  
<sup>abcd</sup>Program Studi Sarjana Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang  
<sup>1</sup>jralifka@gmail.com; <sup>2</sup>lehafitriyani@gmail.com; <sup>3</sup>rizenpangeran@gmail.com;  
<sup>4</sup>raihansaputra2004@gmail.com  
\*jralifka@gmail.com

---

### Abstrak

Universitas Pamulang, di bawah naungan Yayasan Sasmita Jaya, berkomitmen melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, salah satunya pengabdian kepada masyarakat. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nama dan suara hewan dalam Bahasa Inggris secara interaktif menggunakan Animal Smart Card. Latar belakang kegiatan ini adalah kebutuhan akan metode pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan interaktif, terutama untuk siswa Sekolah Dasar (SD). Mitra kegiatan ini yaitu SD Negeri Kampung Bulak 01 yang menghadapi tantangan rendahnya minat siswa dalam mempelajari pelajaran Bahasa Inggris. Program ini bertujuan memperkenalkan kosakata hewan dalam Bahasa Inggris secara interaktif melalui media yang memadukan elemen visual dan auditori. Metode pelaksanaan meliputi empat tahapan utama, yaitu persiapan media pembelajaran, pengenalan awal materi, pelaksanaan pembelajaran interaktif, dan evaluasi melalui permainan edukatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan *Animal Smart Card* meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Siswa lebih antusias, aktif, dan mudah memahami materi. Media ini juga berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kesimpulan menunjukkan bahwa *Animal Smart Card* adalah alat pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa. Saran pengembangan mencakup diversifikasi konten, penambahan hewan yang lebih variatif, serta integrasi teknologi digital untuk memperluas manfaat program ini. Model ini berpotensi diterapkan di berbagai tingkat pendidikan dengan adaptasi yang sesuai.

**Kata Kunci:** pengenalan hewan; pembelajaran interaktif; *Animal Smart Card*; Bahasa Inggris; siswa SD;

---

### Abstract

Universitas Pamulang, under the auspices of Yayasan Sasmita Jaya, is committed to implementing the Tri Dharma of Higher Education, one of which is community service. This community service program aims to enhance students' understanding of animal names and sounds in English interactively using the Animal Smart Card. The program was motivated by the need for engaging and interactive English learning methods, particularly for elementary school students. The partner institution, SD Negeri Kampung Bulak 01, faced challenges with students' low interest in learning English.

---

*This program aims to introduce animal vocabulary in English interactively through media combining visual and auditory elements. The implementation method consisted of four main stages: preparation of learning media, initial introduction of materials, execution of interactive learning, and evaluation through educational games. The results showed that the use of the Animal Smart Card significantly improved students' understanding. Students became more enthusiastic, active, and better at grasping the material. The media also successfully created a fun and engaging learning atmosphere. The conclusion highlights that the Animal Smart Card is an effective and innovative tool for improving students' English vocabulary. Suggestions for development include diversifying content, adding more varied animals, and integrating digital technology to broaden the program's benefits. This model has the potential to be adapted across various educational levels with appropriate adjustments.*

**Keywords:** *animal introduction; interactive learning; Animal Smart Card; English; elementary students;*

## PENDAHULUAN

Salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai sejak kecil adalah belajar bahasa Inggris jika kita ingin mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi era globalisasi. Namun, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar sering menghadapi masalah seperti metode pengajaran yang monoton yang menyebabkan siswa tidak tertarik dengan materi. Hal ini juga mempengaruhi kemampuan siswa untuk memahami materi dasar seperti mempelajari suara dan nama hewan dalam bahasa Inggris. Sebenarnya, materi ini memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan berbicara, mendengar, dan kosakata siswa.

Salah satu mitra kegiatan pengabdian yang kami laksanakan bertempat di SD Negeri Kampung Bulak 01 di Tangerang Selatan, juga menghadapi masalah ini. Menurut pengamatan awal yang kami amati, pendekatan pembelajaran yang digunakan guru sebagian besar konvensional, bergantung pada buku pelajaran dan tidak memiliki media pendukung yang menarik. Kondisi ini membuat siswa tidak terlibat dalam pelajaran, yang menyebabkan mereka tidak memahami materi Bahasa Inggris dan menimbulkan rasa bosan pada siswa-siswi.

Penelitian oleh Raditya (2016) mengembangkan media berbasis multimedia menggunakan Adobe Flash, yang menggabungkan elemen suara, animasi, teks, dan gambar. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa melalui pendekatan ini dibandingkan

metode konvensional. Selain itu, Hardyana dan Herlawati (2016) merancang aplikasi berbasis Android yang memanfaatkan animasi interaktif untuk mengenalkan hewan khas Indonesia, yang terbukti meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran interaktif

Kartini (2023) juga mengembangkan media pembelajaran bertema “Animal World” untuk anak TK menggunakan model pengembangan Brog dan Gall. Media ini mendapatkan skor kelayakan hingga 92,15%, membuktikan bahwa pendekatan multimedia sangat membantu siswa memahami materi tentang nama dan suara hewan .

Selain itu, penelitian oleh Muhaimin dan Huda (2024) menunjukkan bahwa teknologi AR mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui visualisasi tiga dimensi dan fitur suara. Aplikasi ini menghasilkan tingkat kepuasan pengguna hingga 84,8%. Brooke (1986) melalui penelitian interaktif “Guess the Animal” menemukan bahwa integrasi elemen visual, suara, dan kuis dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, dengan hasil post-test yang jauh lebih baik daripada pre-test

Penelitian lain oleh Tresnawati et al. (2023) dan Dewi (2019) mendukung efektivitas multimedia interaktif untuk pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Game edukasi berbasis HTML5 dan multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash membantu siswa lebih aktif belajar melalui kombinasi visual, suara, dan tantangan .

Hasilnya menunjukkan bahwa program pengabdian "Pengenalan Nama dan Suara Hewan dalam Bahasa Inggris secara Interaktif dengan Penggunaan *Animal Smart Card*". Bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa di SD Negeri Kampung Bulak 01 dengan memanfaatkan Kartu Smart Hewan, sebuah media pembelajaran yang menggabungkan elemen suara, teks, dan visual.

Program ini meningkatkan pemahaman siswa tentang nama dan suara hewan dalam Bahasa Inggris dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Siswa diharapkan lebih mudah memahami materi dan termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris secara aktif dengan metode ini, yang mencakup pengajaran dengan *Animal Smart Card* dan permainan interaktif seperti menebak nama hewan dan menebak suara hewan.

#### **METODE PELAKSANAAN**

Tempat kegiatan P(M)kM adalah di SD Negeri Kampung Bulak 01 yang beralamat di Jl. Aria Putra RT04/09 No.162, Kel Kedaung, Kec: Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten. Kegiatan ini dilaksanakan selama 1 (satu) hari, yaitu pada hari Jumat, 22 November 2024.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dengan menggunakan *Animal Smart Card* untuk memperkenalkan nama dan suara hewan dalam bahasa Inggris, program ini

memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 3 SD. Berdasarkan observasi dan penilaian yang kami lakukan selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam mengenal nama dan suara hewan dalam kedua bahasa tersebut. Sudah terbukti bahwa kegiatan pembelajaran yang berfokus pada permainan dan interaksi langsung berhasil membuat siswa lebih aktif dan lebih tertarik untuk belajar. *Animal Smart Card* sebagai media pembelajaran juga terbukti efektif dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Siswa yang awalnya kesulitan mengingat dan menyebutkan nama hewan dalam bahasa Inggris setelah mengikuti sesi pembelajaran menggunakan media ini.

Pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi yang kami sampaikan, karena penggunaan elemen visual seperti gambar hewan yang jelas dan suara yang mudah dikenali. Selain itu, evaluasi yang melibatkan permainan tebak nama atau suara hewan menunjukkan antusiasme siswa yang besar, banyak siswa yang berpartisipasi aktif dan berhasil menebak nama atau suara hewan yang diperkenalkan. Aktivitas ini tidak hanya

mengukur seberapa baik siswa memahami materi, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri mereka dan dorongan mereka untuk terus belajar.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dan kreatif seperti *Animal Smart Card* yang sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang subjek yang diajarkan. Siswa tidak hanya menikmati belajar dengan metode ini, tetapi mereka juga memperluas kosakata bahasa Inggris mereka dengan cara yang lebih inovatif dan kreatif.

### **KESIMPULAN**

Tujuan program pengenalan nama dan suara hewan dalam bahasa Inggris dengan *Animal Smart Card* telah berhasil mencapai tujuan. Media interaktif ini membantu siswa kelas 3 SD mengenal nama dan suara hewan dalam bahasa Inggris. Siswa lebih mudah memahami dan mengingat pelajaran dengan pembelajaran berbasis permainan dan interaksi aktif. *Animal Smart Cards* telah terbukti menjadi media yang efektif karena menggabungkan elemen kinestetik, visual, dan auditori, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Antusiasme

siswa dalam berpartisipasi dalam kegiatan, baik melalui sesi tanya jawab maupun permainan yang digunakan untuk mengukur pemahaman mereka, merupakan bukti keberhasilan program ini.

Meskipun program ini mencapai tujuan, ada beberapa saran untuk meningkatkan kinerjanya di masa depan. Pertama, desain *Animal Smart Card* harus diubah untuk menjadi lebih variatif dengan menambahkan lebih banyak gambar, seperti hewan yang langka atau tidak biasa bagi siswa. Kedua, dapat dipertimbangkan untuk mengintegrasikan Kartu Pintar Hewan ke aplikasi mobile agar siswa dapat belajar lebih banyak dengan menggunakannya. Terakhir, program ini dapat diperluas ke tingkat kelas lain untuk memberikan manfaat pembelajaran yang lebih besar.

### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Kami ingin mengucapkan terimakasih kepada beberapa pihak terutama ibu Fitriyah, S.Pd., M.Pd sebagai dosen bahasa inggris, kepada pihak sekolah SD Negeri Kampung Bulak 01 dan kepada teman-teman mahasiswa yang telah melaksanakan P(M)kM.



(Gambar 1. Foto Pembukaan P(M)kM)



(Gambar 2. Pemaparan Materi)



(Gambar 3. Pembagian Hadiah Kepada Siswa-siswi yang bisa menjawab pertanyaan)



(Gambar 4. Foto bersama Sebagai Penutupan P(M)kM)

## REFERENSI

- Brooke. (1986). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif (Guess the Animal).
- Muhaimin & Huda (2024). Perancangan Dan Implementasi Media Pengenalan Nama Hewan Menggunakan Bahasa Inggris Untuk Anak Tk. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*
- Rahayu & Gunawan (2019). Game edukasi berbasis Android dengan fitur gambar dan suara *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 183-195.
- Raditya, S. (2016). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar Berbasis Multimedia. *Universitas Dian Nuswantoro*.

Hardyana, S. E., & Herlawati, H. (2016). Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Khas Pulau Indonesia Berbasis Android pada TK Kupu-Kupu Mungil Bekasi. *Jurnal Teknik Komputer*, 2(1), 9-21.

Kartini (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Animal World” untuk Pengenalan Hewan di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.

Tresnawati, D., Satria, E., & Adinugraha, Y. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*.

Dewi, A. (2019). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Multimedia untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak. *Jurnal Teknologi Pendidikan*

Rahayu, A., & Gunawan, I. (2019). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Adventure Game pada Materi Prinsip Animasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.