



---

## SOSIALISASI ANIMASI *UPIN IPIN* VERSI BAHASA INGGRIS DI SD IT ALBIRRU PEKANBARU

Oleh

Indah Muzdalifah<sup>1</sup>, Susi Handayani<sup>2</sup>, Rizki Novedra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Lancang Kuning

E-mail: <sup>1</sup>[indah@unilak.ac.id](mailto:indah@unilak.ac.id), <sup>2</sup>[susi@unilak.ac.id](mailto:susi@unilak.ac.id), <sup>3</sup>[rizki@unilak.ac.id](mailto:rizki@unilak.ac.id)

---

### Article History:

Received: 25-03-2023

Revised: 18-04-2023

Accepted: 27-04-2023

### Keywords:

Sosialisasi, Animasi

Upin Ipin, SD IT Albirru

Pekanbaru

**Abstract:** Di televisi ada tayangan animasi Upin Ipin di salah satu stasiun swasta berbahasa Melayu. Sedangkan di YouTube animasi Upin dan Ipin dalam bahasa Inggris. Pengabdian Masyarakat ini mencoba menjadikan animasi youtube Upin Ipin sebagai media pembelajaran bahasa Inggris khususnya di SD Al Birru. Permasalahan yang ditemukan adalah penggunaan gadget yang belum mengandung unsur edukatif pada anak dan remaja. Solusi dari permasalahan tersebut adalah penggunaan gadget sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di rumah. Dengan demikian, orang tua dan guru bisa bersinergi agar kecocokan anak dengan gadget bisa diterapkan ke arah yang lebih positif. Kegiatan ini mengandung unsur penggunaan gadget yang dipegang anak di rumah untuk menonton video animasi Upin Ipin versi bahasa Inggris karena sifat anak adalah meniru pengucapan. Ketika anak-anak mendengar percakapan ringan dan kosakata bahasa Inggris yang biasa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, maka pembiasaan ini akan menjadi kebiasaan sehingga bahasa Inggris bukan sesuatu yang asing lagi. Adapun hasil dari kegiatan ini 94% orang tua menyatakan penggunaan aplikasi youtube yang dapat mendownload video animasi upin ipin versi bahasa inggris dapat membantu anak dalam prosesnya.

---

## PENDAHULUAN

Dalam sebuah penelitian menunjukkan bahwa dari 101 anak, terdapat 81,1 % anak menggunakan gadget lebih 2 jam perhari. Kemajuan teknologi saat ini merupakan bagian dari peradaban manusia. Barangkali hasil teknologi yang dapat dinikmati saat ini adalah sesuatu yang mustahil terjadi pada 10 atau 20 tahun yang lalu. Disetiap perubahan, pasti ada sisi positif dan sisi negatifnya. Tergantung pada bagaimana si penikmat teknologi tersebut dapat memanfaatkannya sebaik mungkin. Saat ini anak dan gadget merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Dari pengakuan seorang ibu yang memiliki 3 orang anak laki – laki mengatakan lebih baik memberikan mereka gadget diam dan tidak mengganggu. Kebijakan orang tua berperan penting pada dampak negatif pada anak yang sedang kecanduan dengan gadget mereka. Hal yang lebih menariknya, kecanduan terhadap gadget ini tidak hanya melanda kaum anak – anak tapi juga orang dewasa. Apalagi pada ibu – ibu yang dijamannya hanya ada permainan – permainan tradisional dan belum ada sosial media



seperti saat ini. Menjadikan gadget sesuatu hal yang baru dan menghibur. Terlebih lagi dalam konten sosial media yang memfasilitasi saling menyapa, mengetahui kabar, bersilahturahmi, ajang memamerkan hal – hal yang sedang di lakukan atau dimiliki. Hal ini sangat menarik, karena kaum ibu – ibu dan bapak – bapak yang saat ini berusia rentang 30 tahun sampai 50 tahun atau kelahiran tahun 1980 an memiliki dua fase perubahan tekhologi yang luar biasa. Bahkan dalam sebuah pemberitaan bahwa kecanduan seorang anak sudah di kategorikan sebagai sebuah penyakit mental oleh WHO. Fenomena ini tidak terjadi hanya di Indonesia, tapi diseluruh dunia. Fenomena ini tidak saja melanda kaum anak – anak, orang dewasa pun tidak ketinggalan. Bahkan di Indonesia, ada seorang pria dewasa yang mengalami gangguan jiwa akibat gadget.



**Gambar 1. Kecanduan Gadget sebagai penyakit gangguan mental**

Tidak dapat dipungkiri kemajuan tekhnologi seperti dua sisi mata uang. Hanya kecerdasan dan siasat orang tua lah yang dapat menjadikan tekhnologi ini sebagai alat yang berguna dan bermanfaat. Layaknya sebuah pisau dapat berguna sebagai alat masak di dapur namun akan menjadi malapetaka bila di mainkan oleh anak – anak. Seperti itulah perumpamaan tekhnologi apabila tidak bijak dalam penggunaannya. Para orang tua sebaiknya mendampingi anak – anak mereka dalam bermain gadget. Orang tua juga harus bijak dalam memberikan kebebasan anak – anak mereka memilih program dalam aplikasi – aplikasi yang ada didalam gadget<sup>1</sup>. Kapan mereka boleh bermain gadget. Apa konsekuensi yang mereka terima apabila mereka melanggar aturan yang sudah di sepakati. Berapa lama mereka boleh memainkannya. Dan sebenarnya masih banyak cara dan aturan – aturan yang dapat di terapkan agar hal – hal buruk atau dampak negatif seperti yang di beritakan media di atas tidak terjadi pada buah hati para orang tua.

<sup>1</sup> Indah Muzdaliifah, “Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Scrabble Online Berbasis Android Untuk Guru-Guru Bahasa Inggris Sd It Al Birru Pekanbaru,” *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (2019): 94–99.



**Gambar 2. Peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget**

Lalu apa kaitan antara teknologi dengan pendidikan? Dalam sebuah penelitian, bahwa peran media audio visual dapat meningkatkan pemahaman siswa pada sebuah materi pembelajaran<sup>2</sup>. Penelitian lain juga menyebutkan dan membuktikan bahwa penggunaan media film dalam pengajaran media yang berorientasi pada pendekatan audio - visual menarik dan efektif di perguruan tinggi di Inggris<sup>3</sup>. Film merupakan media yang menarik karena berisi gambar, suara, dan animasi yang dapat menarik perhatian siswa yang mana hal ini tidak ditemukan dalam pembelajaran tradisional atau teks book<sup>4</sup>. Melalui sebuah film siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dikelas dari pada memahami sebuah teks yang ada di sebuah buku<sup>5</sup>. Sedangkan sebagai mana yang diketahui bahwa media memegang peranan penting dalam keberhasilan sebuah pembelajaran<sup>6</sup>; <sup>7</sup>; <sup>8</sup>; <sup>9</sup>. Padahal banyak sekali sumber yang bisa dijadikan media dalam pembelajaran. Minimal sumber media dapat berupa gambar yang dapat di unduh dari sumber Internet<sup>10</sup>; <sup>11</sup>.

Selain itu strategy pembelajaran dikelas masih monoton. Sedangkan anak yang berada

<sup>2</sup> Milana Abbasova and Narmin Mammadova, "The Role of Digital Technology in English Language Teaching in Azerbaijan," *International Journal of English Linguistics* 9, no. 2 (2019): 364.

<sup>3</sup> Jianmei Wang, "Speech Recognition of Oral English Teaching Based on Deep Belief Network," *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 15, no. 10 (2020): 100–112.

<sup>4</sup> Muzdalifah, *Dua Sisi Smart Phone Dari Kacamata Pendidikan*, ed. Birman Simamora (Pekanbaru: Unilak Press, 2020).

<sup>5</sup> Indah Muzdalifah, Elvira Asrli, and Susi Handayani, "Moral Value in Serial Cartoon Upin and Ipin English Version," in *ELT Lectura: Studies and Perspectives in English Language Teaching*, vol. 7, 2020.

<sup>6</sup> Nasser Oroujlou, "The Importance of Media in Foreign Language Learning," *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 51 (2012): 24–28, <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.113>.

<sup>7</sup> Andika Puspita and Ananda Setiawan, "The Development of Internet-Based Economic Learning Media Using Moodle Approach," *International Journal of Active Learning* 3, no. 2 (2018): 100–109, <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijal>.

<sup>8</sup> Mallikharjuna Rao Bolla, "Use of Media as an Instructional Tool in English Language Teaching (ELT) at Undergraduate Level," *International Journal of English and Literature* 5, no. 6 (2014): 141–143.

<sup>9</sup> Henry Erhamwenwonyi Asemota, "The Role of Media in English Language Development," *International Journal of Humanities and Social Science Studies (IJHSSS)* 2, no. 3 (2015): 311–316, [https://www.ijhsss.com/files/Henry-Erhamwenwonyi-Asemota\\_c42v22tn.pdf](https://www.ijhsss.com/files/Henry-Erhamwenwonyi-Asemota_c42v22tn.pdf).

<sup>10</sup> Abdul Khaliq R. Nasution, "YouTube as a Media in English Language Teaching (ELT) Context: Teaching Procedure Text," *Utamax : Journal of Ultimate Research and Trends in Education* 1, no. 1 (2019): 29–33.

<sup>11</sup> D Hikmah, "Media For Language Teaching and Learning in Digital Era," *IJOEEL: International Journal of English Education* ... 01, no. 02 (2019): 36–41, <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/ijoeel/article/view/963>.



di tingkat Sekolah Dasar masih anak yang berada di bawah umur 12 tahun. Dunia anak di usia itu adalah dunia bermain. Cara tumbuh kembang otak anak masih berorientasi pada audio visual. Sehingga apabila disajikan video dapat lebih cepat terekam dalam memory mereka. Sudah saatnya guru – guru saat ini memiliki ide – ide strategy yang kreatif dalam penyampaian materi pembelajaran. Sudah tidak zamannya lagi guru menjelaskan materi, lalu memberikan latihan. Kegiatan pengabdian ini berorientasi bukan membahas tentang kecanduan anak terhadap gadget. Melainkan kegiatan pengabdian ini berorientasi pada bagaimana caranya” ketidakberdayaan” para orang tua dan guru dalam menyikapi penggunaan gadget pada anak di dimanfaatkan sebagai “pekerjaan rumah” mereka sehingga dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan mereka terutama pada pembelajaran Bahasa Inggris.

Sehingga yang menjadi fokus dalam kegiatan ini adalah peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget pada anak. Orang tua dapat berkoordinasi dengan guru yang ada di sekolah. Lalu pertanyaan selanjutnya mengapa tema kegiatan ini memilih aplikasi Youtube? Jawabannya ada pada kalimat pertama sebagai pembuka dibagian analisa situasi ini. Yaitu 80% anak memainkan gadget mereka sehari rata – rata lebih kurang 2 jam. Para guru dan orang tua harus dapat memanfaatkan kecanduan anak – anak mereka dengan memberi tugas menonton sebuah tontonan yang mendidik sekaligus dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada dasarnya, permasalahan sebenarnya terjadi rata – rata disetiap orang tua yang memiliki anak. Sebagaimana yang telah di jelaskan pada bagian latar belakang. Namun, untuk membatasi ruang lingkup kegiatan pengabdian masyarakat ini hanya melibatkan para orang tua dan guru yang ada di SD IT Al Birru Rumbai Pekanbaru.

Para orang tua yang menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sekolah IT Al Birru. Hal ini berdasarkan pertimbangan wali – wali murid yang menyekolahkan putra dan putri mereka merupakan teman – teman dosen dan karyawan Universitas Lancang Kuning dan tempat lingkungan tempat tinggal ketua tim pengabdian kepada Masyarakat ini berada di sekitar murid – murid SD IT Al Birru. Selain itu alasan pemilihan sekolah ini selain dekat dari jangkauan Universitas Lancang Kuning. Sebelum kegiatan ini dilaksanakan, para tim kegiatan telah melakukan survey dan wawancara ringan dengan para orang tua atau wali – wali murid di lingkungan SD IT Al Birru. Hal ini semakin memudahkan karena para orang tua adalah teman – teman baik di lingkungan kerja maupun tetangga di lingkungan rumah.

Berdasarkan survey dan wawancara ringan tersebut, didapat beberapa fakta, diantaranya yang pertama memang betul apabila dirumah 75% anak- anak mereka memainkan gadget dirumah terutama pada saat hari libur. Menyayangi buah hati bukan berarti harus mengabdikan semua keinginan mereka. Bentuk kasih sayang orang tua dapat berupa aturan – aturan yang harus di pahami dan di jalankan anak. Namun kenyataan dilapangan dengan alasan dari pada anak menangis atau dari pada anak keluyuran diluar lebih baik diberikan gadget. Fakta yang kedua, rata – rata gadget yang di mainkan anak – anak mereka berisi konten permainan atau games – games yang menghibur ada yang mengandung unsur – unsur edukatif ada pula yang tidak. Disadari atau tidak, pencipta – pencipta games yang menarik dan laku di pasaran menjadi ajang bisnis yang menjanjikan bagi pelaku bisnis. Mereka saling bersaing menciptakan games – games yang menarik sehingga dapat diaplikasikan di dunia internet. Namun sayang, masih sedikit sekali para



orang tua yang bijak dalam menyikapi anak-anak dalam memainkan ponsel pintar mereka. Fakta yang ke ketiga, selain mensurvey orang tua tim juga melakukan survey pada guru – guru SD IT Al Birru. Secara garis besar, guru – guru belum memaksimalkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran mereka. Proses pembelajaran dari tahun ke tahun masih tetap sama yaitu menjelaskan dan memberi latihan. Tentu saja proses pembelajaran model ini sudah sangat ketinggalan dari beberapa negara – negara maju didunia. Fakta yang ke empat, ketika ditanya tentang serial kartun Upin Ipin hampir 90% para orang tua mengetahui tentang serial kartun Upin Ipin di TV swasta. Fakta yang kelima, ada orang tua yang mengaku sudah hafal jadwal tayang Upin Ipin di salah satu stasiun TV swasta. Tentu saja serial kartun Upin Ipin yang ditayangkan di TV swasta tersebut berbahasa melayu bukan Bahasa Inggris. Berdasarkan fakta – fakta dalam pembahasan masalah mitra diatas dapat disimpulkan bahwa teknologi youtube sebagai salah satu aplikasi yang ada di gadget yang sering di mainkan oleh anak – anak tersebut belum di optimalkan sebagai sarana dalam pembelajaran khususnya Bahasa Inggris.

Sehingga tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bermaksud untuk mengoptimalisasikan penggunaan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Bagaimana caranya teknologi yang saat ini sedang berkembang menjadi alat yang dapat membantu penyampaian materi ajar di sekolah. Sehingga, mengapa tidak digunakan saja “kecanduan” mereka terhadap alat ini sebagai media bagi mereka dalam peningkatan kualitas pendidikan mereka khususnya pelajaran Bahasa Inggris tentu saja dengan adanya koordinasi dan kerjasama antara orang tua di rumah dengan guru disekolah.

Misalnya dengan cara, guru meminta siswa untuk menonton video serial kartun Upin Ipin dengan tema atau episode tertentu di rumah lalu mengulang kembali cerita tersebut boleh dalam bahasa Indonesia boleh dalam bahasa Inggris atau boleh di kombinasikan. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan bahwa anak merupakan ciptaan Tuhan yang paling unik. Dalam tahapan proses tumbuh kembangnya anak suka mengeksplorasi hal – hal yang baru dan unik. Selain itu sifat seorang anak suka menirukan hal – hal yang baru yang biasa mereka dengar apalagi yang mereka dengar berulang – ulang. Video animasi Upin dan Ipin versi Bahasa Inggris merupakan media yang tepat karena dalam video tersebut mengandung unsur Bahasa Inggris yang mudah untuk dipahami dan ditirukan.

Dari banyaknya program yang dapat dijadikan media pembelajaran dalam Bahasa Inggris, ada satu program yang sangat menarik dan sangat terkenal saat ini. Program pembelajaran ini di ambil dari animasi kartun Upin Ipin. Ada berbagai macam film kartun yang dapat di jumpai di internet. Namun, film kartun Upin Ipin memiliki nilai – nilai lebih dibandingkan dengan tayangan yang lain.



**Gambar 3. Upin Ipin dan kawan – kawan**



Upin & Ipin merupakan kartun movie berseri pendek dari animasi-komputer yang diproduksi oleh Les 'Copaque Production. Sebagaimana diketahui, bahwa film kartun pada dasarnya hanyalah kumpulan dari gambar – gambar yang dihidupkan melalui program komputerisasi sehingga gambar yang tadinya mati seolah – olah menjadi benda hidup dan bernyawa layaknya manusia. Proses ini biasanya disebut animasi. Film kartun Upin Ipin berkisah tentang dua anak kembar yang berusia 5 tahun yaitum piatu yang tinggal bersama seorang kakak perempuan dan seorang nenek. Mereka menampilkan kehidupan dan petualangan di Kampung Malaysia fiktif.

Serial kartun Upin & Ipin diperkenalkan di televisi swasta Malaysia pada 13 September 2007. Namun yang menjadi kendala adalah, serial kartun Upin Ipin yang ditayangkan di salah satu stasiun swasta ini hanya menayangkan Kartun Upin Ipin versi bahasa melayu. Sedangkan serial kartun Upin Ipin versi Bahasa Inggris hanya dapat di temukan di Youtube. Lalu, apa yang menjadi kelebihan serial kartun animasi Upin Ipin sehingga dapat menjadi media pembelajaran dalam dunia pendidikan? Ada beberapa hal diantaranya yang pertama serial kartun Upin Ipin dekat dengan dunia anak – anak. Sebagaimana diketahui serial kartun yang satu ini diperankan oleh 2 orang anak kembar dan beberapa orang teman – teman sekolah maupun teman bermain di rumah. Yang kedua, serial kartun Upin Ipin dapat di nikmati dalam versi Bahasa Inggris. Yang mana Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari – hari yang mudah untuk dipahami dan di ucapkan sehingga sangat tepat bagi pelajar yang sedang mempelajari Bahasa Inggris. Yang ketiga, dalam serial kartun Upin Ipin terdapat nilai – nilai moral yang terkandung di dalam pesan – pesan di setiap episode. Misalnya pada episode hari ibu ketika itu si kembar Upin Ipin bertanya kemana harus memberikan hadiah di hari ibu nantinya lalu kak Rose membawa mereka ke pusara ibu mereka sembari mengajarkan mengirinkan doa. Yang ke empat, dalam serial kartun Upin Ipin; Upin ipin merupakan anak yatim piatu yang dapat di jadikan contoh bagi anak dalam mensyukuri setiap rezeki dan nikmat yang di miliki bagi mereka yang masih memiliki orang tua yang lengkap. Yang kelima, serial kartun Upin Ipin Sangat kental dengan unsur religius saat musim Ramadhan tiba banyak sekali di tayangkan kisah di bulan puasa. Ketika imlek tiba dikisahkan pula cerita imlek, dan lain sebagainya. Yang terakhir, masih berkaitan dengan unsur religius; serial kartun Upin Ipin mengajarkan anak – anak dalam toleransi antar umat beragama terbukti dalam episode hari lebaran semua teman Upin Ipin yang beragama non muslim datang berkunjung dan bersilaturahmi.

Kelebihan – kelebihan ini dapat di manfaatkan sebagai tugas rumah bagi murid untuk menceritakan kembali serial kartun Upin Ipin yang telah mereka tonton dalam Bahasa Inggris. Dengan begitu, secara tidak langsung mereka sedang mempelajari Bahasa Inggris melalui serial kartun Upin Ipin.

## METODE

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan para orang tua atau wali murid yang berada di lingkungan SD IT AL Birru dan beberapa orang guru khususnya guru Bahasa Inggris. Selain itu kegiatan pengabdian ini juga bekerja sama dengan pihak komite sekolah. Kebetulan salah satu tim dalam anggota ini adalah salah seorang anggota tim komite sekolah di SD IT Al Birru. Rencana dalam kegiatan ini akan di adakan tiga sesi kegiatan.



### Tema kegiatan pengabdian masyarakat

Adapun kegiatan pertama dilaksanakan dengan pembukaan yang dilaksanakan oleh ibu Susi Handayani, S.E.M. Kom, A.k. peserta yang di undang adalah 30 orang mewakili seluruh kelas yang ada di SD IT Al Birru. Namun yang memenuhi undangan hanya berjumlah 17 orang saja. Sesi kedua yaitu kata sambutan dari ketua komite sekaligus salah seorang wali murid SD IT Al Birru. Indah Muzdalifah, M.Pd. Sebagai pembukaan ibu Indah menjelaskan fenomena - fenomena yang terjadi di lingkungan sekolah maupun rumah. Beliau juga menjelaskan pentingnya peranan guru dan wali murid dalam ilmu bahasa Inggris pada zaman sekarang ini yang dapat di mulai dari anak usia paud hingga remaja.



Gambar 5. Kegiatan Pengabdian masyarakat

Selain menjelaskan tentang pentingnya ilmu bahasa inggris, ibu Indah juga menjelaskan tentang pentingnya pembentukan karakter dan etika anak yang berpengaruh besar dari lingkungan sekitar, teman, orang tua dan guru. Beliau juga menjelaskan pentingnya pembiasaan yang lama - lama akan menjadi kebiasaan dalam mendengarkan hal yang baik dan edukatif. Lalu beliau baru masuk ke pembahasan sisi positif dan negatif sebuah teknologi. Selain itu, beliau juga mengaitkan hubungan antara teknologi, pembelajaran, dan karakter.



**Gambar 6. Pemateri sedang presentasi dalam kegiatan**

Ketiga hal tersebut ada pada hasil teknologi yang dapat di jadikan media pembelajaran yaitu pemanfaatan youtube sebagai alat yang dapat mengubah kecanduan anak pada games dapat di gantikan dengan video animasi yang edukatif dan mengandung kaya nilai etika yang baik. Video itu merupakan animasi serial kartun Upin dan Ipin.

Pada sesi ketiga ibu ketua kegiatan menayangkan video Upin Ipin yang berjudul Mother's Day. Pada sesi awal tayangan ibu ketua hanya menayangkan tanpa menerangkan. Pada sesi berikutnya, ibu ketua menjelaskan setiap detail ucapan dari bahasa Inggris dalam video. Ketua tim kegiatan menjelaskan bahwa Bahasa Inggris yang ada dalam video animasi Upin dan Ipin ini sangat mudah untuk di pahami dan di cerna. Apalagi pemeran dalam video ini adalah anak - anak, dekat dengan dunia anak dan bercerita tentang kehidupan sehari - hari. Pada sesi berikutnya, adalah sesi tanya jawab. Adapun pertanyaan yang diajukan sebagai berikut: Pertanyaan pertama oleh ibu dewi. Beliau menanyakan bagaimana caranya anak yang tidak suka menonton Upin Ipin dalam versi Bahasa Inggris mau menonton Upin Ipin Tim menjawab bahwa inilah tujuan di undang para orang tua dan wali murid agar dapat berkoordinasi satu sama lain. Misalnya para guru dapat memberi tugas rumah berupa menceritakan kembali video upin ipin setidaknya dalam bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris yang di kombinasikan. Terkadang seseorang terpaksa mengerjakan sesuatu berupa tugas yang diberikan guru disekolah sekalipun dia tidak suka. Namun karena keterpaksaan muncullah sisi positif dari hal yang tidak disukai menjadi disukai. Pertanyaan kedua oleh ibu Halimah. Beliau menanyakan bagaimana menanggapi bahasa Inggris yang memanggil kakaknya hanya dengan sebutan nama. Tim menjawab bahwa Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional yang di adopsi dari budaya barat dimana mereka hanya memanggil nama terhadap orang yang lebih tua. Namun, Indonesia dan Malaysia merupakan satu rumpun yang mana budaya kedua negara tidak jauh berbeda. Oleh karena itu, untuk menyikapi hal tersebut, orang tua perlu mendampingi anak dalam menonton video animasi Upin dan Ipin sekaligus memberi



pengertian akan hal tersebut.

Pertanyaan ketiga oleh ibu dela. Beliau menanyakan bagaimana caranya supaya anak kita bisa lancar berbahasa Inggris. Tim menjawab. Ini merupakan pertanyaan klasik. Mengapa anak – anak kita sudah bertahun tahun disekolah belajar bahasa Inggris tapi tidak juga dapat berbicara bahasa Inggris dengan lancar. Ini adalah tugas berat pekerjaan rumah kita bersama. Sesuatu yang terbiasa itu dari kebiasaan dan kebiasaan itu dari pembiasaan. Itu lah pentingnya membiasakan anak – anak kita mendengarkan percakapan bahasa Inggris yang di mulai dari anak di usia dini. Video Upin Ipin ini mengajarkan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari – hari, tingkat vocabulary yang ringan, dan pronunciation yang mudah diikuti.

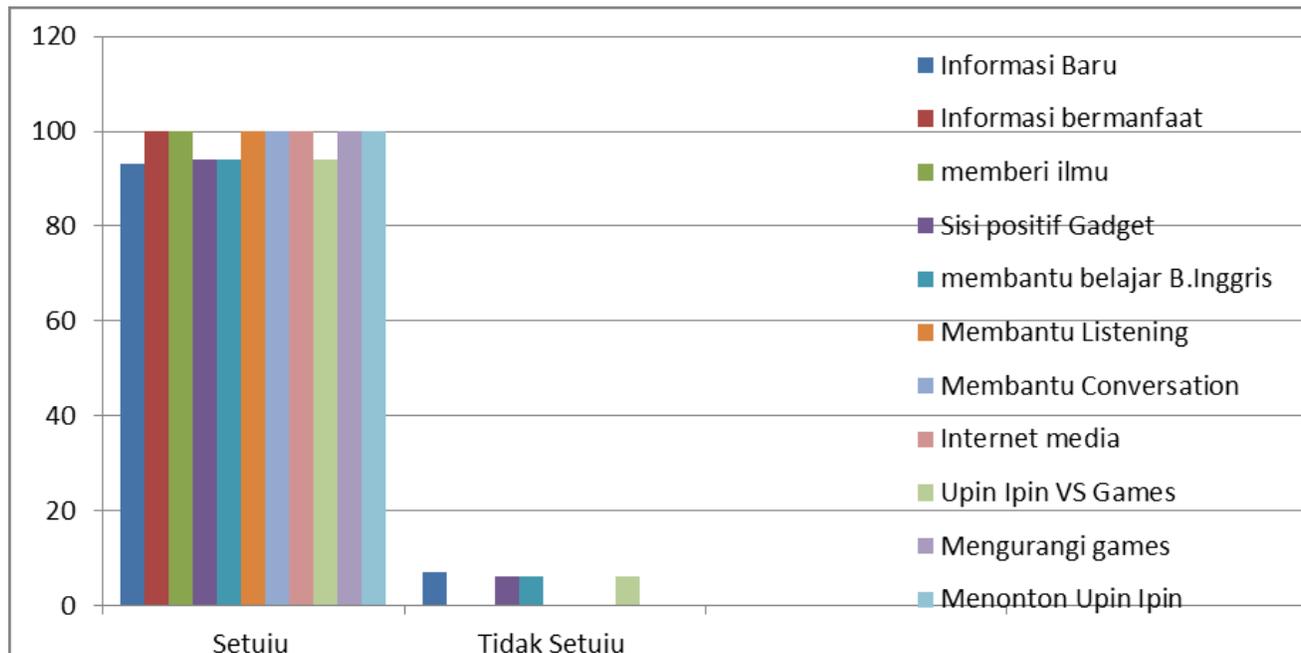
## HASIL

Berikut ini disajikan hasil dari angket kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait penggunaan gadget pada anak.

**Tabel 1 Pernyataan orang tua peserta didik SD IT Al Birru**

No	Pernyataan	Setuju	Tidak setuju
1	Data Informasi ini baru bagi saya	93,47%	6,53%
2	Informasi ini bermanfaat bagi saya	100%	0%
3	Kegiatan ini memberi ilmu bagi saya khususnya dalam mendidik anak saya	100%	0%
4	Kegiatan ini menunjukkan sisi positif penggunaan gadget pada anak	94%	6%
5	Dengan mengikuti kegiatan ini, dapat membatu anak saya dalam belajar Bahasa Inggris	94%	6%
6	Dengan mengikuti kegiatan ini dapat membantu anak saya sering mendengar percakapan dalam Bahasa Inggris	100%	0%
7	Dengan mengikuti kegiatan ini dapat membantu anak saya menirukan ucapan percakapan dalam Bahasa Inggris	100%	0%
8	Dengan mengikuti kegiatan ini saya jadi tahu internet dapat menjadi media pembelajaran dirumah	100%	0%
9	Dengan mengikuti kegiatan ini saya lebih suka anak saya menonton Upin Ipin dalam versi Bahasa Inggris dari pada bermain games	94%	6%
10	Dengan mengikuti kegiatan ini saya akan meminta anak saya mengurangi bermain games di gadget	100%	0%
11	Dengan mengikuti kegiatan ini saya akan minta anak saya menonton Upin Ipin dalam Bahasa Inggris dirumah	100%	0%

Dari tabel diatas dapat di deskripsikan hasil penggunaan gadget pada anak dalam grafik berikut ini.



Gambar 7 .Grafik Angket

## DISKUSI

Pada pernyataan yang pertama, informasi yang disampaikan dalam kegiatan ini baru bagi saya. Dari 17 peserta, 3 orang menjawab sangat setuju, 13 orang setuju 1 orang tidak setuju. Artinya informasi yang di sharing dalam kegiatan ini 93,47 % mendapatkan informasi baru. Pada pernyataan kedua informasi ini bermanfaat bagi saya. Dari 17 peserta merespon 5 sangat setuju, 12 setuju artinya 100% peserta memberi respon bahwa kegiatan ini bermanfaat. Pada pernyataan ke tiga kegiatan ini memberi ilmu bagi saya khususnya dalam mendidik anak - anak saya. Dari 17 peserta 5 merespon sangat setuju dan 12 orang merespon setuju. Artinya 100% peserta memberi tanggapan bahwa kegiatan ini memberi ilmu yang bermanfaat.

Pada pernyataan ke empat, kegiatan ini menunjukkan sisi positif penggunaan gadget. 5 orang responden merespon sangat setuju, 11 orang setuju dan 1 orang kurang setuju. Artinya 94% menanggapi bahwa kegiatan ini menunjukkan sisi positif penggunaan gadget. Pada pernyataan ke lima, dengan mengikuti kegiatan ini dapat membantu anak saya dalam belajar bahasa Inggris. dari 17 orang peserta, 5 orang merespon sangat setuju, 11 orang setuju, 1 orang tidak setuju. Artinya 94% orang menyatakan dengan mengikuti kegiatan ini dapat membantu anak saya dalam belajar bahasa Inggris. Pada pernyataan ke 6 dengan mengikuti kegiatan ini dapat membantu anak saya sering mendengar percakapan dalam Bahasa Inggris. Dari 17 orang peserta 4 orang merespon sangat setuju 13 orang merespon setuju. Artinya 100% orang merespon engan mengikuti kegiatan ini dapat membantu anak saya sering mendengar percakapan dalam Bahasa Inggris. Pada pernyataan ke 7 bahwa dengan mengikuti kegiatan ini dapat membantu anak saya menirukan ucapan percakapan dalam Bahasa Inggris. dari 17 orang peserta 3 orang merespon sangat setuju, 14 orang setuju. Artinya 100% peserta merespon dengan mengikuti kegiatan ini dapat membantu anak mereka menirukan ucapan percakapan dalam Bahasa Inggris. Pada pernyataan ke 8 dengan mengikuti kegiatan ini saya jadi tahu internet dapat menjadi media pembelajaran



dirumah. Dari 17 orang peserta 4 orang peserta merespon sangat setuju dan 13 orang merespon setuju. Artinya 100% peserta dengan mengikuti kegiatan ini mereka jadi tahu internet dapat menjadi media pembelajaran dirumah.

Pada pernyataan ke 9 dengan mengikuti kegiatan ini saya lebih suka anak saya menonton Upin Ipin dalam versi Bahasa Inggris dari pada bermain games. Dari 17 orang peserta 5 orang merespon sangat setuju 11 orang merespon setuju dan 1 orang merespon kurang setuju. Artinya 94% peserta menyatakan dengan mengikuti kegiatan ini mereka lebih suka anak mereka menonton Upin Ipin dalam versi Bahasa Inggris dari pada bermain games. Pada pernyataan ke 10 dengan mengikuti kegiatan ini saya akan meminta anak saya mengurangi bermain games di gadget. Dari 17 orang peserta 5 orang merespon sangat setuju 12 orang merespon setuju. Artinya dengan mengikuti kegiatan ini 100% para orang tua akan meminta anak mereka mengurangi bermain games di gadget. Pada pernyataan terakhir dengan mengikuti kegiatan ini saya akan minta anak saya menonton Upin Ipin dalam Bahasa Inggris dirumah. Dari 17 orang peserta 8 orang merespon sangat setuju 9 orang merespon setuju. Artinya 100% peserta menyatakan mereka akan minta anak mereka menonton Upin Ipin dalam Bahasa Inggris dirumah.

## KESIMPULAN

Teknologi merupakan hasil buah pikiran manusia dari masa ke masa. Teknologi memiliki 2 sisi yang berlainan. Tergantung kepada pengguna dalam menyikapinya. Teknologi telah membaur kedalam setiap aspek kehidupan termasuk ke dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, teknologi dapat di manfaatkan sebagai media pembelajaran baik di rumah maupun disekolah. Salah satu teknologi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi youtube yang berisi video animasi Upin dan Ipin dalam versi bahasa Inggris. Video ini dapat menjadi fasilitas orang tua di rumah maupun guru disekolah sebagai tugas yang bermanfaat dan tentu saja kental dengan unsur pendidikan dan pembentukan karakter yang dapat menjadikan anak – anak Indonesia menjadi generasi cerdas dan memiliki etika yang baik.

## PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada mitra pengabdian masyarakat yaitu kepala sekolah SD IT AL birru dan Ustad dan Ustdzah yang telah bekerja sama dengan baik sehingga terlaksananya kegiatan ini. Ucapan terimakasih juga kami tujukan kepada kepala LPPM Universitas Lancang Kuning dan dekan Fakultas Ilmu Komputer yang telah mendukung terlaksananya kegiatan ini.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Abbasova, Milana, and Narmin Mammadova. "The Role of Digital Technology in English Language Teaching in Azerbaijan." *International Journal of English Linguistics* 9, no. 2 (2019): 364.
- [2] Asemota, Henry Erhamwenmwonyi. "The Role of Media in English Language Development." *International Journal of Humanities and Social Science Studies (IJHSSS)* 2, no. 3 (2015): 311–316. [https://www.ijhsss.com/files/Henry-Erhamwenmwonyi-Asemota\\_c42v22tn.pdf](https://www.ijhsss.com/files/Henry-Erhamwenmwonyi-Asemota_c42v22tn.pdf).
- [3] Bolla, Mallikharjuna Rao. "Use of Media as an Instructional Tool in English Language



- Teaching (ELT) at Undergraduate Level.” *International Journal of English and Literature* 5, no. 6 (2014): 141–143.
- [4] Hikmah, D. “Media For Language Teaching and Learning in Digital Era.” *IJOEEL: International Journal of English Education ...* 01, no. 02 (2019): 36–41. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/ijoeel/article/view/963>.
- [5] Muzdalifah. *Dua Sisi Smart Phone Dari Kacamata Pendidikan*. Edited by Birman Simamora. Pekanbaru: Unilak Press, 2020.
- [6] Muzdalifah, Indah, Elvira Asrli, and Susi Handayani. “Moral Value in Serial Cartoon Upin and Ipin English Version.” In *ELT Lectura: Studies and Perspectives in English Language Teaching*. Vol. 7, 2020.
- [7] Muzdalifah, Indah. “Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Scrabble Online Berbasis Android Untuk Guru- Guru Bahasa Inggris Sd It Al Birru Pekanbaru.” *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (2019): 94–99.
- [8] Nasution, Abdul Khaliq R. “YouTube as a Media in English Language Teaching (ELT) Context: Teaching Procedure Text.” *Utamax : Journal of Ultimate Research and Trends in Education* 1, no. 1 (2019): 29–33.
- [9] Oroujlou, Nasser. “The Importance of Media in Foreign Language Learning.” *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 51 (2012): 24–28. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.113>.
- [10] Puspita, Andika, and Ananda Setiawan. “The Development of Internet-Based Economic Learning Media Using Moodle Approach.” *International Journal of Active Learning* 3, no. 2 (2018): 100–109. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijal>.
- [11] Wang, Jianmei. “Speech Recognition of Oral English Teaching Based on Deep Belief Network.” *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 15, no. 10 (2020): 100–112.