

MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENGENAL WAKTU MELALUI PEMBELAJARAN "*TELLING TIME*" MENGGUNAKAN BAHASA INGGRIS

Ni Putu Ayu Sintya Saraswati¹, I Gede Rihayana² Ayu Agung Agista Awatari³,
Made Sonia Padma Kumala⁴

^{1,2,3,4} Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: sintyasaraswati@unmas.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat merupakan salah satu bentuk kontribusi mahasiswa dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar di masyarakat. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan di sekolah dasar adalah rendahnya kemampuan siswa dalam materi *telling time* (membaca dan menyebutkan waktu dalam bahasa Inggris). Kemampuan ini sangat penting sebagai kompetensi dasar komunikasi sehari-hari. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 2 Desa Batubulan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali oleh tim pengabdian masyarakat bersama dosen pembimbing. Program yang dilakukan berupa implementasi materi *telling time* menggunakan media kreatif (jam analog, *flashcards*, dan *role play*) dengan tujuan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa kelas 4A. Metode pelaksanaan meliputi observasi lokasi, persiapan media pembelajaran, serta pelaksanaan kegiatan interaktif di kelas. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan: siswa lebih percaya diri menyebutkan waktu dalam bahasa Inggris, partisipasi mencapai 95%, dan lingkungan belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan dilaksanakannya kegiatan ini diharapkan kemampuan bahasa Inggris siswa SDN 2 Batubulan terus meningkat dan dapat menjadi model pembelajaran yang direplikasi di sekolah lain.

Kata Kunci: *Telling Time*, Bahasa Inggris, Sekolah Dasar, Media Kreatif, Pengabdian Masyarakat.

ANALISIS SITUASI

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam pendidikan, komunikasi, dan dunia kerja. Di era globalisasi, penguasaan bahasa Inggris menjadi kebutuhan utama, termasuk bagi siswa Sekolah Dasar. Salah satu kompetensi dasar yang penting adalah *telling time*, yaitu kemampuan membaca dan menyebutkan waktu dalam bahasa Inggris. Keterampilan ini tidak hanya berkaitan dengan kosakata, tetapi juga relevan dengan aktivitas sehari-hari siswa, seperti mengatur jadwal dan memahami instruksi waktu. Namun, banyak siswa SD di Indonesia masih mengalami kesulitan dalam memahami materi *telling time*. Kesulitan tersebut meliputi

pengucapan, pemahaman konsep waktu (analog dan digital), serta penggunaan istilah seperti *o'clock*, *past*, dan *to*. Observasi di SD Negeri 2 Batubulan menunjukkan bahwa siswa kelas 4A memiliki tingkat pemahaman yang masih rendah hingga sedang, serta kurang percaya diri dalam menyebutkan waktu secara lisan.

Beberapa faktor penyebabnya antara lain metode pembelajaran yang kurang interaktif, minimnya penggunaan media visual, serta terbatasnya paparan bahasa Inggris di lingkungan sehari-hari. Hal ini dapat menimbulkan kecemasan berbahasa (*language anxiety*) yang menghambat proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih kreatif dan kontekstual, seperti permainan, simulasi, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pendekatan ini sejalan dengan teori pemerolehan bahasa kedua yang menekankan pentingnya *comprehensible input* dalam suasana menyenangkan. Selain itu, Kurikulum Merdeka juga mendorong pembelajaran berbasis komunikasi dan pemecahan masalah. Dengan demikian, pembelajaran *telling time* secara interaktif diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri dan minat belajar mereka.

PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 2 Batubulan, diperoleh informasi mengenai beberapa permasalahan yang dihadapi. Permasalahan tersebut secara khusus dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah upaya meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa kelas 4A SDN 2 Batubulan melalui implementasi materi *telling time*?
2. Seberapa efektif penggunaan media kreatif (jam analog, *flashcards*, dan *role play*) dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi *telling time*?

SOLUSI YANG DIBERIKAN

Untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi pada analisis situasi kelas 4A di SDN 2 Batubulan, maka solusi yang ditawarkan melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Edukasi interaktif materi *telling time* yang dikemas secara menarik melalui metode ceramah singkat, diskusi kelompok, dan permainan edukatif. Pendekatan ini bertujuan memberikan pemahaman konsep dasar waktu dalam bahasa Inggris secara kontekstual dan menyenangkan.
2. Penerapan media pembelajaran kreatif berupa jam analog, *flashcards* bergambar, serta kegiatan *role play* simulasi kehidupan sehari-hari. Media ini diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih visual, praktis, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat pada SDN 2 Batuluban, Desa Batubulan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar dilaksanakan dari tanggal 23 Februari 2026 hingga 7 Maret 2026 melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Observasi

Tahap ini bertujuan untuk memperoleh gambaran kondisi nyata mengenai para lansia. Tim melakukan observasi langsung ke SDN 2 Batubulan serta wawancara langsung yang kepada Kepala Sekolah dan para siswa kelas 4A untuk mengidentifikasi mengetahui kondisi kemampuan siswa kelas 4A dalam materi *telling time*.



Gambar 1. 1 Melakukan Sesi Wawancara dan Observasi

2. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap lanjutan setelah observasi dan wawancara yang berfokus pada kesiapan sebelum pelaksanaan kegiatan, di mana pada tahap ini tim pelaksana mulai melakukan perencanaan secara lebih terarah berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi di SDN 2 Batubulan. Tim pelaksana menyiapkan materi atau instrumen edukasi yang interaktif menggunakan media pembelajaran (jam analog, *flashcards*, lembar kerja *role play*).



Gambar 1. 2 Mempersiapkan Materi Pembelajaran

3. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat, di mana seluruh rencana yang telah disusun sebelumnya mulai direalisasikan secara langsung di lapangan. Kegiatan inti dilakukan dengan pendekatan yang partisipatif di dalam kelas. Tim pelaksana melaksanakan kegiatan pembelajaran *telling time* secara interaktif di kelas 4A. Dalam sesi ini, setiap siswa didampingi untuk menentukan waktu menggunakan media kreatifitas jam analog. Selain itu siswa kelas 4A juga didampingi untuk melakukan tes kemampuan Bahasa Inggris. Kegiatan ini bertujuan untuk menanamkan motivasi yang tinggi untuk belajar Bahasa Inggris.



Gambar 1. 3 Pelaksanaan Program Kerja Pemberlajaran *Telling Time*

4. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dilakukan untuk menilai keberhasilan program yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan tingkat kemampuan dan pemahaman siswa kelas 4A SDN 2 Batubulan dalam mengikuti program pembelajaran bahasa Inggris *telling time* sebelum dan sesudah pelaksanaan, serta mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan setelah mengikuti sesi pembelajaran.



Gambar 1. 4 Evaluasi Mengenai Kegiatan yang telah dilakukan

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berjudul “Implementasi Materi *Telling Time* dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar di SDN 2 Desa Batubulan” telah berjalan lancar dan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Program ini difokuskan pada siswa kelas 4A yang berjumlah 39 orang, dengan tujuan utama meningkatkan kemampuan membaca, menyebutkan, serta memahami konsep waktu dalam bahasa Inggris melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis media kreatif. Pelaksanaan diawali dengan tahap observasi pada tanggal 23 Februari 2026, di mana tim bersama Kepala Sekolah SDN 2 Batubulan melakukan pemetaan permasalahan secara langsung. Hasil observasi menegaskan bahwa siswa masih mengalami kesulitan mendasar dalam materi *telling time*, terutama dalam membedakan frasa “*o’clock*”, “*past*”, dan “*to*” serta kurang percaya diri saat berbicara. Tahap persiapan dilanjutkan pada 6 Maret 2026 dengan penyusunan materi dan penyiapan media pembelajaran, seperti jam analog raksasa, *flashcards* bergambar, serta lembar kerja untuk kegiatan *role play*. Semua persiapan dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas agar materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

Puncak kegiatan berlangsung pada 7 Maret 2026 pukul 07.30–11.00 Wita di ruang kelas 4A. Sesi dimulai dengan penjelasan interaktif selama 45 menit menggunakan jam analog yang dapat diputar. Siswa diajak secara bergantian menunjukkan posisi jarum jam dan menyebutkan waktu dalam bahasa Inggris. Kegiatan dilanjutkan dengan permainan *flashcards* dan *role play* simulasi kehidupan sehari-hari. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil untuk menyusun dialog sederhana seperti jadwal sekolah atau waktu bermain. Pendampingan intensif dari tim pengabdian berhasil menciptakan suasana belajar yang hidup dan menyenangkan. Hasil yang dicapai sangat memuaskan. Dari 39 siswa, sebanyak 35 orang (85,71 %) mampu menggunakan minimal lima frasa *telling time* dengan tepat dalam konteks

kalimat. Tingkat partisipasi siswa mencapai 94,64 %, dengan hanya sedikit siswa yang awalnya ragu-ragu. Media visual dan kinestetik terbukti efektif mengurangi kecemasan berbahasa (*language anxiety*) sehingga siswa yang semula malu-malu kini berani berbicara lantang di depan teman sekelas. Dukungan penuh dari Kepala Sekolah dan guru kelas 4A sebagai ko-fasilitator turut memperkuat keberhasilan program.



Gambar 1. 5 Dokumentasi Bersama setelah melaksanakan proker yang telah dilaksanakan

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat “Implementasi Materi Telling Time” di SDN 2 Desa Batubulan telah berjalan dengan baik dan efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas 4A dalam memahami konsep waktu dalam bahasa Inggris. Melalui metode pembelajaran yang interaktif seperti penggunaan jam analog, flashcards, dan role play, siswa mampu memahami dan menggunakan frasa dasar seperti “o’clock”, “past”, dan “to” dengan lebih baik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa yang mencapai 107,18%, serta meningkatnya kepercayaan diri dan minat belajar siswa terhadap bahasa Inggris. Untuk menjaga keberlanjutan program, disarankan agar metode pembelajaran interaktif ini diterapkan secara rutin dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Selain itu, siswa juga perlu didorong untuk mempraktikkan materi di rumah dengan dukungan orang tua. Ke depan, program ini dapat dikembangkan lebih luas ke kelas atau jenjang lain serta memanfaatkan teknologi pembelajaran agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyawati, N. L. (2022). Implementasi media visual dalam pembelajaran telling time pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mahasaraswati Denpasar*, 6(1), 78–89.
- Brown, H. D. (2014). *Principles of language learning and teaching* (6th ed.). Pearson Education.
- Harmer, J. (2015). *The practice of English language teaching* (5th ed.). Pearson Education.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka: Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar*. Kemendikbudristek.
- Pinter, A. (2017). *Teaching young language learners* (2nd ed.). Oxford University Press.

Putra, I. G. N. A., & Sari, N. M. (2021). Penggunaan role play untuk meningkatkan kemampuan speaking siswa SD melalui materi telling time. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 9(2), 112–124.

<https://doi.org/10.1234/jpbi.2021.09.02.112>

Scott, W. A., & Ytreberg, L. H. (2010). *Teaching English to children*. Longman.