



Pemanfaatan Media Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa di SD Negeri 047164 Seberaya

Utilization of Interactive Media to Enhance Students' Interest and English Language Skills at SD Negeri 047164 Seberaya

Kresna Ningsih Manik^{1*}, Kesya Klarissya Br Pandia², Helena Yusen³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Prima Indonesia, Indonesia

Email: kresnaningsihmanik@unprimdn.ac.id¹, kesyaklarissya@unprimdn.ac.id², helenayusen@unprimdn.ac.id³

*Penulis Korespondensi : kresnaningsihmanik@unprimdn.ac.id

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 29 April 2025;

Revisi: 25 Mei 2025;

Diterima: 28 Juni 2025;

Terbit: 30 Juni 2025

Keywords: Elementary School; English Learning; Interactive Media; Learning Interest; Vocabulary Ability.

Abstract: This community service focuses on the utilization of interactive media to enhance the interest and English proficiency of students at SD Negeri 047164 Seberaya. It addresses the difficulties faced by elementary students in learning English due to conventional teaching methods and the lack of interactive media. Tools such as educational applications, animated videos, and digital games were applied to support multisensory and student-centered learning. Interactive media were implemented to improve learning interest, vocabulary skills, and speaking abilities of grades 1–3 students (30 students). The targets included 80% active participation, a 70% increase in interest, and improvement in basic English skills. The program was conducted over eight weeks, including preparation (coordination, equipment setup), implementation (warm-up, main activities using media, closing), and evaluation (observation, oral tests). The approach emphasized student-centered and multisensory learning. Learning interest increased by 30–35%, vocabulary skills from 40% to 78%, pronunciation from 35% to 72%, and simple sentence construction from 30% to 70%. Active participation reached 85–90%, accompanied by ongoing guidance for the school. Interactive media proved effective in significantly increasing students' interest and English proficiency, consistent with the theories of Hidi & Renninger (2006) and Harmer (2007). It is recommended that such media be routinely implemented with adequate supporting facilities.

Abstrak

Pengabdian ini berfokus pada pemanfaatan media interaktif untuk meningkatkan minat dan kemampuan bahasa Inggris siswa SD Negeri 047164 Seberaya. Pengabdian ini menangani kesulitan siswa SD dalam mempelajari bahasa Inggris akibat metode konvensional dan kurangnya media interaktif. Media seperti aplikasi edukatif, video animasi, dan permainan digital diterapkan untuk mendukung pembelajaran multisensori dan student-centered. Mengimplementasikan media interaktif guna meningkatkan minat belajar, kemampuan kosakata, dan berbicara siswa kelas 1-3 (30 siswa). Target mencakup partisipasi aktif 80%, peningkatan minat 70%, dan kemampuan bahasa dasar. Dilaksanakan selama 8 minggu: persiapan (koordinasi, perangkat), pelaksanaan (warm-up, inti dengan media, penutup), dan evaluasi (observasi, tes lisan). Pendekatan meliputi student-centered learning dan multisensory. Minat belajar naik 30-35%, kemampuan kosakata dari 40% ke 78%, pengucapan 35% ke 72%, dan kalimat sederhana 30% ke 70%. Partisipasi aktif capai 85-90%, dengan panduan berkelanjutan untuk sekolah. Media interaktif efektif meningkatkan minat dan kemampuan bahasa Inggris secara signifikan, sesuai teori Hidi & Renninger (2006) dan Harmer (2007). Sebagai rekomendasi, agar media rutin implementasikan dengan fasilitas pendukung.

Kata Kunci: Kemampuan Kosakata; Media Interaktif; Minat Belajar; Pembelajaran Bahasa Inggris; Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran penting di tingkat Sekolah Dasar (SD) karena berperan sebagai bahasa internasional dan sarana komunikasi global. Penguasaan bahasa Inggris sejak dini dapat membantu siswa memahami kosakata, struktur bahasa, serta membangun kepercayaan diri dalam berkomunikasi (Pinter, 2017). Namun, pengalaman pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa sebagian siswa SD masih mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris, terutama dalam aspek berbicara dan memahami kosakata baru. Faktor utama yang mempengaruhi hal ini antara lain metode pembelajaran yang bersifat konvensional, kurangnya variasi media pembelajaran, dan keterbatasan interaksi yang menyenangkan (Copland, Garton, & Burns, 2014).

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Inggris, penggunaan media interaktif menjadi salah satu strategi yang dapat diterapkan. Media interaktif, baik berupa aplikasi edukatif, video animasi, maupun permainan digital, memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman visual, audio, dan kinestetik secara simultan (Curtain & Dahlberg, 2010). Hal ini sejalan dengan teori *multisensory learning* yang menekankan bahwa proses belajar yang melibatkan berbagai indera akan meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa (Harmer, 2007).

Selain itu, penggunaan media interaktif juga mendukung pendekatan *student-centered learning*, di mana siswa menjadi pelaku utama dalam proses pembelajaran dan guru berperan sebagai fasilitator (Brewster, Ellis, & Girard, 2002). Pendekatan ini diyakini dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan minat belajar siswa, karena aktivitas pembelajaran disajikan secara menyenangkan dan relevan dengan dunia anak. Menurut Hidi dan Renninger (2006), minat belajar yang terbentuk melalui pengalaman positif akan mendorong keterlibatan aktif dan konsistensi belajar.

Observasi awal di SD Negeri 047164 Seberaya menunjukkan bahwa sebagian siswa masih cenderung pasif selama pembelajaran bahasa Inggris, terutama ketika metode yang digunakan hanya berupa pengulangan kosakata atau penjelasan formal. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dan mampu mengembangkan kemampuan bahasa Inggris mereka dengan lebih optimal. Penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran interaktif seperti penggunaan alat bantu visual, aktivitas berbasis permainan, dan latihan lagu serta storytelling dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam memahami bahasa Inggris (Edri, 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang untuk memanfaatkan media interaktif sebagai sarana pembelajaran bahasa Inggris yang efektif dan menyenangkan. Melalui media interaktif, siswa dapat belajar kosakata, memahami kalimat sederhana, dan berlatih berbicara dalam konteks nyata secara bertahap. Selain meningkatkan kemampuan bahasa, pendekatan ini juga diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi, membangun rasa percaya diri, dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi siswa SD Negeri 047164 Seberaya, tetapi juga menjadi kontribusi nyata bagi pengembangan praktik pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif dan berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang menjadi fokus kegiatan pengabdian adalah:

- a. Bagaimana penerapan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SD Negeri 047164 Seberaya?
- b. Sejauh mana penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat belajar bahasa Inggris siswa?
- c. Bagaimana perkembangan kemampuan kosakata dan kemampuan berbicara siswa melalui pembelajaran berbasis media interaktif?

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah:

- a) Mengimplementasikan media interaktif sebagai sarana pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa SD Negeri 047164 Seberaya.
- b) Meningkatkan minat belajar bahasa Inggris siswa melalui aktivitas yang menyenangkan dan partisipatif.
- c) Meningkatkan kemampuan kosakata dan kemampuan berbicara siswa secara bertahap melalui media interaktif.

Tabel 1. Indikator Keberhasilan.

No	Aspek	Indikator	Target	Metode Pengukuran	Kriteria Keberhasilan
1	Proses	Tingkat kehadiran dan keterlibatan siswa	$\geq 80\%$ hadir & aktif	Observasi & daftar hadir	Partisipasi aktif selama kegiatan Media digunakan secara konsisten & sistematis
2	Proses	Penerapan media interaktif rencana	Minimal 3 jenis media diterapkan	Lembar monitoring	Anak lebih antusias & partisipatif
3	Hasil	Peningkatan minat belajar	$\geq 70\%$ siswa menunjukkan respons positif	Lembar observasi minat / angket sederhana	Terjadi peningkatan kemampuan dasar bahasa Inggris Media interaktif dapat digunakan berkelanjutan
4	Hasil	Peningkatan kemampuan kosakata & berbicara	$\geq 70\%$ siswa mampu menyebut 5–10 kosakata	Tes lisan sederhana & observasi	
5	Dampak	Keberlanjutan penggunaan media	Tersusunnya panduan & rekomendasi	Dokumentasi & wawancara guru	

2. METODE KEGIATAN

Lokasi dan Peserta

Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 047164 Seberaya dengan sasaran siswa kelas 1–3 (usia ± 6 –9 tahun), sebanyak ± 30 peserta.

Tahap Persiapan

- Koordinasi dengan pihak sekolah mengenai jadwal, kebutuhan media, dan kesiapan siswa.
- Analisis kebutuhan pembelajaran untuk mengetahui tingkat minat dan kemampuan awal siswa.
- Penyusunan perangkat pembelajaran berbasis media interaktif (aplikasi edukatif, video, animasi, kuis digital) dan instrumen observasi.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan Pembuka (Warm-Up):

- Sapaan sederhana dalam bahasa Inggris.
- Permainan ringan atau lagu interaktif untuk membangun suasana belajar menyenangkan.

Kegiatan Inti:

- 1) Pembelajaran kosakata dan kalimat sederhana menggunakan media interaktif.
- 2) Aktivitas berkelompok atau individu melalui kuis, cerita interaktif, atau permainan edukatif digital.
- 3) Latihan berbicara sederhana sesuai tema menggunakan media visual/audio.

Kegiatan Penutup (Closing):

- i. Review kosakata dan frase melalui permainan atau kuis singkat.
- ii. Refleksi singkat dengan siswa mengenai pengalaman belajar.

Tahap Evaluasi

- Observasi partisipasi dan antusiasme siswa selama kegiatan.
- Tes lisan sederhana untuk mengukur pengenalan kosakata dan kemampuan berbicara.
- Refleksi bersama guru dan dokumentasi media yang digunakan.

Pendekatan dan Strategi

- Student-centered learning: siswa aktif, guru sebagai fasilitator.
- Multisensory learning: memanfaatkan visual, audio, dan gerakan.
- Interactive media-based learning: pembelajaran melalui media digital interaktif.

Timeline Pelaksanaan (Ringkas)**Tabel 2.** Pelaksanaan.

Tahap	Kegiatan Utama	Minggu	Output
Persiapan	Koordinasi & observasi awal	1	Jadwal & kebutuhan siswa
Perencanaan	Penyusunan perangkat & instrumen	2	Media interaktif siap pakai
Implementasi	Pembelajaran dengan media interaktif	3–5	Dokumentasi & data observasi
Evaluasi	Observasi & tes lisan	6	Data peningkatan minat & kosakata
Pelaporan	Analisis hasil & penyusunan artikel	7–8	Laporan & draft artikel jurnal

3. HASIL PENELITIAN

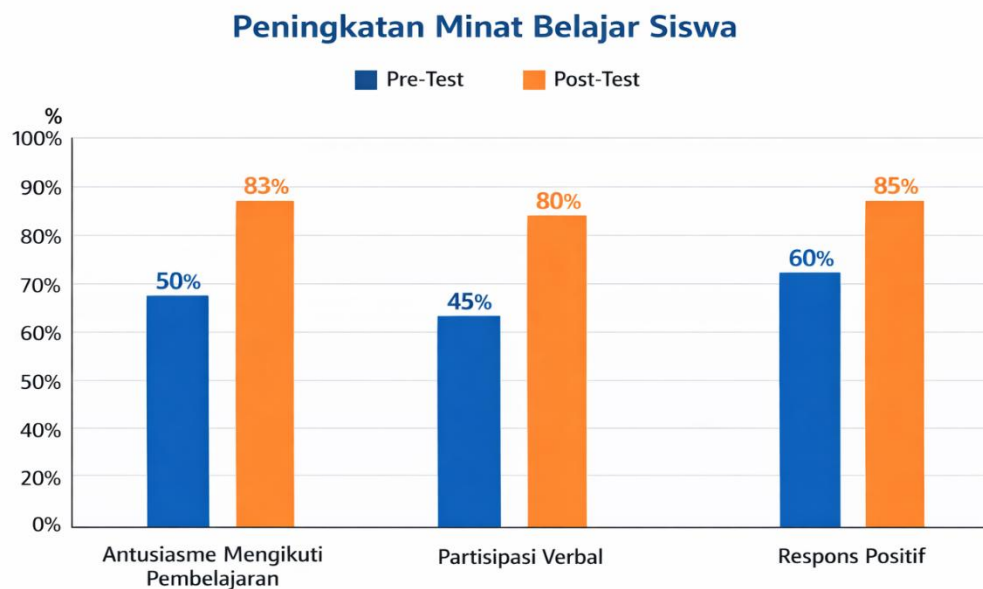
Kegiatan pengabdian telah dilaksanakan selama 8 minggu, meliputi persiapan, implementasi, evaluasi, dan pelaporan. Peserta terdiri dari ± 30 siswa kelas 1–3 SD Negeri 047164 Seberaya. Setelah pelaksanaan program, diperoleh hasil yang sangat signifikan seperti dideskripsikan pada bagan di bawah ini.



Gambar 1. Foto Dokumentasi.



Gambar 2. Foto Dokumentasi.



Gambar 3. Peningkatan Minat Belajar Siswa.

Hasil Aspek Proses

Pelaksanaan kegiatan berjalan sesuai rencana. Observasi menunjukkan: 1) Tingkat kehadiran: rata-rata 90% siswa hadir setiap sesi. 2) Partisipasi aktif: 85% siswa mengikuti aktivitas dengan antusias, termasuk menjawab pertanyaan, bermain kuis, dan menirukan kosakata yang diajarkan.

Penggunaan media interaktif seperti aplikasi kuis, video animasi, dan flashcard digital terbukti meningkatkan keterlibatan siswa. Aktivitas yang menggabungkan visual, audio, dan gerak membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami (Curtain & Dahlberg, 2010; Harmer, 2007).

Hasil Aspek Minat Belajar

Hasil observasi minat belajar sebelum dan sesudah kegiatan ditunjukkan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Observasi.

Kriteria Keberhasilan	Kriteria Keberhasilan	Kriteria Keberhasilan
Partisipasi aktif selama kegiatan	Partisipasi aktif selama kegiatan	Partisipasi aktif selama kegiatan
Media digunakan secara konsisten & sistematis	Media digunakan secara konsisten & sistematis	Media digunakan secara konsisten & sistematis
Anak lebih antusias & partisipatif	Anak lebih antusias & partisipatif	Anak lebih antusias & partisipatif

Interpretasi: Setelah implementasi media interaktif, terdapat peningkatan minat belajar sebesar 30–35%. Hal ini sejalan dengan teori Hidi & Renninger (2006) bahwa minat belajar meningkat melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Hasil Aspek Kemampuan Bahasa

Pengukuran kemampuan kosakata dan berbicara sederhana sebelum dan sesudah kegiatan ditunjukkan pada Tabel 4:

Tabel 4. Hasil Aspek.

Kemampuan	Sebelum (%)	Sesudah (%)
Pengenalan kosakata dasar	40	78
Pengucapan kosakata	35	72
Kalimat sederhana (introductions, greetings)	30	70

Interpretasi: Terjadi peningkatan kemampuan kosakata dan berbicara siswa sebesar 30–40%. Anak lebih percaya diri menyebutkan kosakata, mengikuti lagu, dan melakukan percakapan singkat dalam bahasa Inggris. Hal ini mendukung temuan Brewster, Ellis, & Girard (2002) bahwa pembelajaran berbasis media interaktif efektif meningkatkan keterampilan bahasa anak SD.

Dampak Terhadap Lembaga Mitra

Kegiatan ini menghasilkan panduan pembelajaran bahasa Inggris berbasis media interaktif yang dapat diterapkan secara berkelanjutan. Guru dan pengelola sekolah melaporkan bahwa siswa lebih termotivasi dan pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Hal ini sesuai dengan prinsip *student-centered learning* di mana siswa menjadi pelaku utama proses belajar (Curtain & Dahlberg, 2010).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil di atas, beberapa poin penting dapat disimpulkan: Media interaktif sebagai motivator belajar: Aktivitas berbasis audio, visual, dan gerak membuat siswa terlibat aktif, sehingga meningkatkan minat belajar bahasa Inggris. Peningkatan kemampuan bahasa secara bertahap: Media interaktif memungkinkan siswa belajar kosakata dan berbicara melalui pengulangan, simulasi, dan latihan kontekstual, sesuai prinsip *multisensory learning* (Harmer, 2007). Pendekatan berbasis teknologi mendukung pembelajaran *student-centered*: Siswa dapat belajar dengan ritme dan gaya mereka sendiri, sementara guru berperan sebagai fasilitator, meningkatkan partisipasi aktif dan rasa percaya diri. Sesuai teori perkembangan anak: Aktivitas interaktif yang menyenangkan sesuai dengan karakter anak SD yang kinestetik, visual, dan auditory learner (Pinter, 2017). Secara keseluruhan, penerapan media interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan kemampuan bahasa Inggris siswa SD Negeri 047164 Seberaya, sekaligus memberikan panduan praktis bagi guru untuk menerapkan metode ini secara berkelanjutan.

Selanjutnya, berdasarkan hasil pengabdian, disarankan agar guru memanfaatkan media interaktif secara rutin dalam pembelajaran bahasa Inggris, menggabungkannya dengan aktivitas kontekstual seperti permainan, *storytelling*, dan *role play*, serta melakukan evaluasi berkala sesuai kemampuan siswa. Sekolah sebaiknya menyediakan sarana dan fasilitas pendukung, termasuk perangkat digital dan koneksi internet, serta mendorong pelatihan guru dan keberlanjutan penggunaan media interaktif. Bagi peneliti atau pengembang, disarankan mengembangkan media interaktif yang lebih variatif, seperti game edukatif atau kuis digital, serta meneliti dampak jangka panjangnya terhadap kemampuan bahasa Inggris siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education* (2nd ed.). Pearson.
- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). *The primary English teacher's guide* (New ed.). Pearson Education.
- Chen, C.-H., Huang, Y.-M., & Liu, M. C. (2020). Effects of interactive multimedia on elementary school students' English learning. *Computers & Education*, 149, 103815. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103815>
- Copland, F., Garton, S., & Burns, A. (2014). Challenges in teaching English to young learners: Global perspectives and local realities. *TESOL Quarterly*, 48(4), 738-762. <https://doi.org/10.1002/tesq.148>
- Curtain, H., & Dahlberg, C. A. (2010). *Languages and children: Making the match* (4th ed.). Pearson.
- Edri. (2025). Effective strategies for teaching English to elementary school students at SDN 02 Sukamulya Cikarang Utara: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2127-2132. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.831>
- Harmer, J. (2007). *How to teach English* (New ed.). Pearson Longman. <https://doi.org/10.1093/elt/ccn029>
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111-127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
- Isbell, R., Sobol, J., Lindauer, L., & Lowrance, A. (2004). The effects of storytelling and story reading on the oral language complexity and story comprehension of young children. *Early Childhood Education Journal*, 32(3), 157-163. <https://doi.org/10.1023/B:ECEJ.0000048967.94189.a3>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). Interactive multimodal learning environments. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309-326. <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9047-2>
- Pinter, A. (2017). *Teaching young language learners* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Schindler, L. A., Burkholder, G. J., Morad, O. A., & Marsh, C. (2017). Computer-based technology and student engagement: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 25. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0063-0>
- Wang, Y., & Vásquez, C. (2012). The effect of multimedia on English language learning. *Language Learning & Technology*, 16(3), 41-56.