

Media Belajar Interaktif Bahasa Inggris untuk Siswa di Rumah Belajar KSB

Krismalita Sekar Diasti¹, Heny Hartono²

^{1,2}Sastra Inggris, Soegijapranata Catholic University, Semarang

E-mail: ¹krismalita@unika.ac.id, ²heny@unika.ac.id

Abstrak

Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran muatan lokal di mana sekolah dibebaskan untuk mengatur pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris. Walaupun sekolah dibebaskan untuk memberikan atau tidak memberikan pelajaran bahasa Inggris kepada siswa, namun masih banyak sekolah, terutama sekolah dasar yang tetap memberikan pelajaran bahasa Inggris kepada siswa. Salah satu alasannya adalah untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi persaingan global di mana tantangan dunia digital mengharuskan individu untuk menguasai bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris bagi anak sekolah dasar akan lebih menyenangkan jika menggunakan media belajar interaktif. Pengabdian masyarakat ini berfokus pada pembuatan media belajar interaktif bahasa Inggris dengan menggunakan metode ADDIE. Hasil implementasi produk menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris dengan menggunakan media belajar interaktif. Dengan pembuatan media belajar interaktif ini, diharapkan guru bahasa Inggris sekolah dasar dapat lebih kreatif dalam menyampaikan pembelajaran bahasa Inggris sehingga siswa dapat tertarik dan termotivasi untuk belajar bahasa Inggris. Kata kunci: Media belajar interaktif, Sekolah dasar, Bahasa Inggris, *Flashcards*, *Snake and ladder*

Abstract

English subject becomes elective course given by elementary schools. Indeed, schools are given authority to regulate the implementation of English language learning yet many elementary schools still provide English language learning to students. The primary reason is that to prepare young generations in facing working competition globally which one of the digital world demands' is mastering English. English language learning for elementary school students will be more captivating if teachers use learning media. This community service focused on developing interactive learning media using ADDIE method. The result of this product implementation showed that students were more motivated to learn English. Elementary school teachers are hoped to be more creative in English language teaching process in order to motivate and engage students to learn English.

Keywords: Interactive learning media, Elementary school, English, Flashcards, Snake and ladder

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan lingua franca atau bahasa pengantar bagi penutur dengan bahasa yang berbeda-beda. Bahasa Inggris telah lama menjadi bahasa internasional dan telah diajarkan pada berbagai tingkat pendidikan dari tingkat pendidikan usia dini hingga perguruan tinggi. Pengajaran bahasa Inggris telah lama dilaksanakan pada pendidikan formal khususnya tingkat sekolah dasar (SD) dengan mengacu pada kurikulum 1994 [1]. Pengajaran Bahasa Inggris di tingkat pendidikan formal dirasa memberikan manfaat bagi siswa yang mana salah satu manfaatnya adalah mempersiapkan siswa dalam persaingan kerja secara global [2] [3].

Dengan adanya Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum/Struktur Kurikulum 2013 Sekolah Dasar terdapat beberapa perubahan dalam pengajaran bahasa Inggris. Perubahan tersebut mengacu pada pengajaran bahasa Inggris yang tidak lagi diwajibkan namun menjadi muatan lokal. Muatan lokal diartikan sebagai kegiatan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik yang disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan di masing-masing daerah [4]. Secara singkatnya, institusi pendidikan sekolah dasar diberikan kebebasan untuk melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris sesuai dengan kebutuhan sekolah tersebut.

Walaupun sekolah dasar diberikan kebebasan untuk menentukan akan melaksanakan atau tidak melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris, banyak sekolah dasar yang tetap memberikan pelajaran bahasa Inggris sebagai muatan lokal. Bahasa Inggris perlu diajarkan sejak tingkat sekolah dasar karena

beberapa alasan [4]. Yang pertama, bahasa Inggris dibutuhkan pada zaman globalisasi di mana semua sistem teknologi menggunakan bahasa Inggris. Maka penting bagi siswa sekolah dasar untuk mempelajari kosa kata dasar dalam bahasa Inggris.

Alasan yang kedua adalah mempersiapkan siswa untuk belajar bahasa Inggris di tingkat menengah pertama. Pelajaran bahasa Inggris pada tingkat dasar dan menengah pertama memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Dengan mengenalkan bahasa Inggris dari tingkat sekolah dasar akan mempersiapkan siswa pada saat belajar bahasa Inggris di tingkat berikutnya sehingga siswa tidak mengalami kesulitan maupun tertekan secara psikologis dan kognitif. Selain itu, siswa sekolah dasar lebih mudah mempelajari hal baru karena mereka berada dalam *golden age*. *Golden age* diartikan sebagai masa di mana anak-anak sedang berada dalam masa perkembangan kognitif. Sehingga, pembelajaran bahasa Inggris akan lebih mudah dikuasai pada usia 6-13 tahun (masa-masa sekolah dasar) [4] [5].

Pengajaran bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar merupakan kegiatan yang menantang bagi sebagian guru. Salah satu karakteristik siswa sekolah dasar adalah mudah bosan [6]. Siswa sekolah dasar memiliki tingkat konsentrasi yang rendah dibanding dengan pelajar dewasa dan lebih mudah untuk kehilangan minat saat berkonsentrasi pada satu hal. Oleh karena itu, aktivitas belajar haruslah menarik, menyenangkan, dan melibatkan aktivitas psikomotorik atau aktivitas fisik siswa. Salah satu kegiatan yang dapat menarik perhatian siswa sekolah dasar adalah dengan menggunakan media belajar interaktif. Menurut KBBI Online media diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi [7]. Media didefinisikan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan sehingga penerima dapat mengerti informasi yang diberikan oleh pemberi pesan [8]. Dalam perkembangan zaman, guru dituntut untuk menyediakan media belajar yang menarik atau interaktif sehingga siswa lebih termotivasi dalam proses belajar. Media belajar interaktif dapat diartikan sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa dengan cara yang menarik sehingga siswa dapat memahami pesan yang disampaikan oleh guru [9].

Dengan menggunakan media belajar yang interaktif, siswa akan lebih fokus dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Ada beberapa manfaat dari penggunaan media belajar [10]. Manfaat tersebut antara lain: 1) memperjelas informasi atau pesan yang disampaikan oleh guru sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka, 2) meningkatkan motivasi dan perhatian siswa sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, 3) memberikan pengalaman yang berbeda dari pembelajaran konvensional kepada siswa. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media belajar interaktif akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami oleh siswa. Pada pengabdian masyarakat ini, media belajar interaktif dibuat untuk membantu siswa sekolah dasar dalam belajar bahasa Inggris khususnya kosa kata dasar yang digunakan sehari-hari.

2. METODE

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Rumah Belajar KSB yang berlokasi di Panggung Kidul, Kecamatan Semarang Utara, Kota Semarang, Jawa Tengah. Pada awal berdirinya, Rumah Belajar KSB memeberikan pendampingan belajar bagi anak-anak sekolah dasar yang bertempat tinggal di Brotojoyo di mana sebagian besar anak-anak tersebut tidak mendapatkan pendampingan belajar oleh orang tua mereka. Kesibukan dalam bekerja menjadi alasan utama mengapa anak-anak di Brotojoyo tidak mendapatkan pendampingan belajar dari orang tua mereka. Pendampingan belajar di Rumah Belajar KSB bertujuan untuk membantu anak-anak sekolah dasar di Brotojoyo meningkatkan hasil belajar mereka. Pendampingan dilakukan dengan memberikan soal latihan sebagai bentuk pengayaan untuk memperkaya pengetahuan siswa. Saat ini ada kurang lebih 20 anak-anak yang mengikuti bimbingan belajar di rumah belajar KSB. Dalam proses pendampingan, Rumah Belajar KSB membutuhkan relawan yang membantu terjadinya proses belajar mengajar. Saat ini relawan di Rumah Belajar KSB berjumlah 6 relawan yang terdiri dari mahasiswa, guru, maupun dosen. Pendampingan belajar dilakukan setiap hari Jumat dan Sabtu pukul 15.00 – 17.00. Dengan membuat media belajar interaktif diharapkan anak-anak sekolah dasar yang belajar di Rumah Belajar KSB dapat menguasai kosa kata bahasa Inggris dengan mudah dan menyenangkan.

Penyusunan media belajar interaktif dilakukan dengan metode *Research and Development* (R & D). Metode R&D dipilih karena metode ini digunakan peneliti untuk menghasilkan produk [11]. Dalam proses penyusunan media belajar interaktif, ada beberapa tahapan yang dilakukan dengan model

Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) seperti yang dijelaskan di bawah ini:

1. *Analysis* (Analisa)
Pada tahap ini dilakukan analisa untuk mengetahui kebutuhan atau kondisi dari siswa di Rumah Belajar KSB. Analisa ini dilakukan dengan mengobservasi atau mengamati kegiatan belajar di Rumah Belajar KSB. Observasi yang dilakukan berfokus pada bagaimana kegiatan belajar mengajar di Rumah Belajar KSB yang selama ini sudah berlangsung serta sejauh mana penguasaan anak-anak akan pelajaran bahasa Inggris.
2. *Design* (Perencanaan)
Hasil observasi digunakan sebagai bahan diskusi dengan anggota pengabdian untuk menentukan media belajar interaktif yang akan diimplementasikan pada pengajaran bahasa Inggris di Rumah Belajar KSB. Tahap ini diawali dengan penyusunan tujuan pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan kemampuan siswa di Rumah Belajar KSB. Proses selanjutnya adalah perencanaan desain media belajar interaktif. Pada perencanaan desain media belajar interaktif dilakukan juga konsultasi dengan pendamping di Rumah Belajar KSB supaya pembuatan media belajar interaktif tepat sasaran dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. *Development* (Pengembangan)
Pada tahap ini dilakukan pengembangan media belajar interaktif yang digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris di Rumah Belajar KSB. Media belajar interaktif yang dipilih adalah *flash cards* dan *snake and ladder*. Media belajar interaktif yang dibuat ini digunakan untuk belajar kosakata sehari-hari dalam bahasa Inggris.
4. *Implementation* (Implementasi)
Pada tahap ini, pengajaran bahasa Inggris dilakukan dengan mengimplementasikan media belajar interaktif yang sudah disusun. Pengajar menyampaikan tujuan pembelajaran dan instruksi penggunaan media belajar interaktif pada awal pendampingan. Penyampaian ini ditujukan supaya siswa memahami tujuan pembelajaran yang akan mereka lakukan.
5. *Evaluation* (Evaluasi)
Evaluasi merupakan tahap terakhir pada model ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media belajar interaktif. Hasil dari evaluasi digunakan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas media belajar interaktif. Evaluasi dilakukan dengan cara wawancara singkat dengan siswa dan pendamping di Rumah Belajar KSB.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan media belajar interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris diawali dengan analisa kebutuhan. Analisa kebutuhan dilakukan dengan observasi atau mengamati kegiatan pendampingan belajar di Rumah Belajar KSB secara *offline*. Pendampingan dilaksanakan dua kali seminggu yaitu setiap hari Jumat dan Sabtu pukul 15.00 – 17.00 WIB. Ada delapan belas siswa sekolah dasar yang mengikuti pendampingan di Rumah Belajar KSB yang terdiri dari delapan siswa yang masih belajar di taman kanak-kanak, tujuh siswa yang duduk di kelas 1-3, dua siswa yang duduk di kelas 5, 1 siswa yang duduk di kelas 6.



Gambar 1. Kegiatan Observasi di Rumah Belajar KSB

Hasil observasi menunjukkan bahwa penguasaan bahasa Inggris siswa dampingan Rumah Belajar KSB masih sangat rendah. Siswa hanya mengetahui kosakata dasar yang digunakan sehari-hari seperti frasa memperkenalkan diri (*my name is..., I am ...*), sapaan (*Mr., Miss, Mrs.*), ucapan selamat pagi/siang/malam (*good morning, good afternoon, good evening*), dan angka satuan (*one, two, three, four, etc.*). Dari wawancara dengan beberapa siswa, diketahui bahwa pelajaran bahasa Inggris di sekolah dilaksanakan hanya seminggu sekali. Oleh karena itu, siswa hanya menguasai kosakata atau frasa-frasa yang sederhana. Sehingga media yang dipilih haruslah media yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan siswa tentang kosakata atau frasa-frasa sederhana.

Selanjutnya, tahap perencanaan dilakukan untuk menentukan media belajar interaktif yang akan dibuat. Berdasarkan hasil observasi, tujuan pembelajaran bahasa Inggris yang dilaksanakan adalah untuk memperluas pengetahuan siswa dampingan Rumah Belajar KSB tentang kosakata sederhana dalam bahasa Inggris. Berdasarkan diskusi dengan anggota pengabdian masyarakat dan juga konsultasi dengan pembimbing Rumah Belajar KSB maka dipilih dua media belajar yaitu *flashcards* dan *snake and ladder*. *Flashcards* dipilih karena media belajar tersebut dapat mengajarkan kosakata sederhana dengan menggunakan gambar yang menarik perhatian siswa. Topik-topik dalam *flashcards* yang dipilih adalah topik pekerjaan, angka, warna, anggota keluarga, anggota tubuh, transportasi, benda, hewan, buah, dan sayuran. Pemilihan topik-topik tersebut sudah sesuai dengan buku pegangan pengajaran bahasa Inggris yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Oleh karena itu, media belajar interaktif yang disusun sudah sesuai dan mendukung tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh pemerintah. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dengan *snake and ladder* menggunakan metode *Total Physical Response (TPR)*. *TPR* dipercaya cocok diaplikasikan pada pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini karena metode ini melibatkan kegiatan fisik dan gerakan sehingga anak usia dini dapat lebih mudah mengingat pembelajaran yang diberikan [12].

Tahap pengembangan produk dilakukan dengan mendesain dan membuat *flashcards* dan *snake and ladder*. Pengembangan kedua media belajar interaktif tersebut menggunakan bantuan teknologi Canva. Canva dipilih karena penggunaannya yang mudah dengan desain yang variatif. Di bawah ini merupakan contoh media belajar interaktif yang dibuat.



Gambar 2. Media Belajar Interaktif *Snake and Ladder*



Gambar 3. Media Belajar Interaktif Dadu *Snake and Ladder*



Gambar 4. Media Belajar Interaktif *Flashcards (Warna)*



Gambar 5. Media Belajar Interaktif *Flashcards (Anggota Keluarga)*

Pada proses pelaksanaannya atau implementasinya, siswa akan bermain *snake and ladder* atau ular tangga. Ketika siswa berhenti pada nomor tertentu, siswa tersebut harus menjawab pertanyaan yang ada pada *flashcards*. Topik-topik dalam *flashcards* yang dipilih adalah topik pekerjaan, warna, anggota keluarga, anggota tubuh, transportasi, benda, hewan, buah, dan sayuran. Berikut ini adalah dokumentasi pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media belajar interaktif *flashcards* dan *snake and ladder*.



Gambar 6. Implementasi Media Belajar Interaktif *Flashcards* dan *Snake and Ladder*

Setelah implementasi media belajar interaktif yang telah dibuat, dilaksanakan evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui wawancara dengan pendamping Rumah Belajar KSB dan siswa. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa media belajar interaktif *Flashcards* dan *Snake and Ladder* menarik perhatian siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar bahasa Inggris.

“Seru kak, mau main lagi.” (hasil wawancara dengan salah satu siswa)

“Selama ini memang pengajaran bahasa Inggris lebih pada menjawab soal latihan. Dengan adanya media belajar ini anak-anak menjadi lebih semangat ya karena mereka belajar sambil bermain sehingga mereka senang.” (hasil wawancara dengan pendamping Rumah Belajar KSB).

Media belajar interaktif *Flashcards* dan *Snake and Ladder* dipilih berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar dimana pembelajar usia dini memiliki tingkat fokus yang lebih rendah dibandingkan dengan pembelajar dewasa. Sehingga media belajar yang digunakan haruslah yang menarik perhatian pembelajar usia dini. Selain itu, kegiatan belajar menggunakan media belajar interaktif *Flashcards* dan *Snake and Ladder* membuat siswa menjadi lebih aktif dengan adanya interaksi dengan pembimbing dan teman sebaya. Namun begitu, media belajar interaktif *Flashcards* dan *Snake and Ladder* yang telah dibuat masih perlu diperbaiki dan dikembangkan. Berikut ini adalah saran pengembangan media belajar yang diberikan oleh pendamping Rumah Belajar KSB.

“Sudah bagus, namun mungkin bisa lebih ditingkatkan. Sebelum bermain anak-anak bisa diajari terlebih dahulu misalnya percakapan-percakapan sederhana lalu setelah itu mereka bisa praktek dengan menggunakan media belajar yang telah disediakan.” (hasil wawancara dengan pendamping Rumah Belajar KSB).

Pada tahap evaluasi ini diperlukan saran untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu media belajar yang telah dibuat. Saran yang diberikan oleh pendamping Rumah Belajar KSB sangat berguna untuk meningkatkan mutu media belajar interaktif yang telah dibuat dan digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Sehingga, pada kesempatan berikutnya kelompok pengabdian masyarakat ini bisa membuat variasi topik-topik pembelajaran bahasa Inggris yang tidak terbatas pada kosa kata sederhana saja tetapi juga mengajarkan percakapan-percakapan dalam bahasa Inggris sehingga siswa bisa meningkatkan kompetensi berbicara dalam bahasa Inggris.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelajaran bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang menjadi muatan lokal artinya setiap sekolah memiliki regulasi masing-masing terkait pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa yang digunakan internasional dan dengan tuntutan zaman digital ini, setiap individu harus mahir dalam berbahasa Inggris. Oleh karena itu, anak harus dipersiapkan untuk

menguasai bahasa Inggris sejak dini. Pembelajaran bahasa Inggris tidak terbatas pada sekolah formal saja namun pendampingan bisa dilakukan dengan skema pengabdian masyarakat.

Pengabdian masyarakat ini berfokus pada pembuatan media belajar interaktif bahasa Inggris. Media belajar interaktif yang dipilih adalah *flashcards* dan *snake and ladder*. Kedua media belajar tersebut dipilih karena sesuai dengan karakteristik pembelajar usia dini. Hasil implementasi dan evaluasi dari media belajar interaktif tersebut menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk belajar bahasa Inggris. Selain itu, media belajar interaktif tersebut dapat menarik minat siswa untuk belajar karena selama ini siswa belajar secara konvensional di mana siswa sangat pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Media belajar interaktif ini dapat digunakan dalam proses belajar di kelas karena dapat memicu interaksi antara siswa dengan guru serta dengan teman sebaya.

Media belajar interaktif yang telah dibuat ini hendaknya dikembangkan lagi terutama untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris. Apabila guru ingin menggunakan media belajar interaktif ini di dalam kelas hendaknya memperhatikan kondisi fisik kelas supaya siswa lebih leluasa dalam belajar dan bermain. Hendaknya guru pun mengajarkan materi yang akan digunakan dalam *flashcards* serta memberikan review untuk mengetahui pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. A. & S. M. F. Putri, "Kemampuan pengucapan bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar," *Karimah Tauhid*, vol. 2, no. 1, pp. 357-364, 2022.
- [2] M. F. & H. F. Sya, "Pemerataan pembelajaran muatan lokal bahasa Inggris sekolah dasar Indonesia," *Didaktika Tauhidi*, vol. 7, no. 1, pp. 71-81, 2020.
- [3] H. P. Woro Endah Sitoresmi, "Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Guru SD Citra Indonesia Sebagai Respon Kurikulum Merdeka," *Abdimasku*, vol. 7, no. 2, pp. 462-467, 2024.
- [4] A. Y. S. P. F. A. & P. A. Zalisman, "Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris sebagai muatan lokal untuk siswa sekolah dasar di Kabupaten Kampar," *Al-Mafahim: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 4, no. 1, pp. 18-27, 2020.
- [5] D. D. G. K. D. & S. G. Sobiruddin, "Pendampingan bagi guru RA di Pandeglang-Banten dalam memanfaatkan media ICT berbasis proyektor interaktif," *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 13-20, 2020.
- [6] G. A. N. & E. N. Larasaty, "'Fun English' sebagai kegiatan dalam pengajaran bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar di Indramayu," *Room of Civil Society Development*, vol. 1, no. 4, pp. 96-104, 2022.
- [7] B. P. d. P. Bahasa, "Kamus besar bahasa Indonesia," 2016. [Online]. Available: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. [Accessed 10 5 2024].
- [8] S. E. L. D. L. & R. J. D. Smaldino, *Instructional technology and media for learning*, New Jersey: Pearson, 2008.
- [9] A. & S. M. Sumarsono, "Peluang media interaktif dalam menunjang efektivitas pembelajaran tematik di sekolah dasar," *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, vol. 6, no. 2, pp. 101-110, 2019.
- [10] & A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- [11] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- [12] Y. & A. C. N. Astutik, "Metode total physical response (TPR) pada pengajaran Bahasa Inggris siswa taman kanak-kanak," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, vol. 17, no. 2, pp. 196-207, 2017.