

**Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Teknologi Multimedia
di Sekolah Dasar Al Washliyah Tanjung Rejo**

**Ardianto Pranata¹, Egidya Savella Claristy Sitanggang², Luky Ardiansyah³,
Egi Pratama⁴, Almizar Hanif⁵**

¹²³⁴⁵Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis, Politeknik Negeri Medan

Email : ¹ardiantoprana@polmed.ac.id, ²savellaclaristy@gmail.com, ³lukyardiansyah789@gmail.com,
⁴egipratama0072@gmail.com, ⁵hanifalmizar4@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat menuntut integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris siswa, yang sangat dibutuhkan di era globalisasi. Banyak sekolah, terutama di daerah terpencil, menghadapi tantangan dalam menyediakan materi ajar yang menarik dan efektif. Pembelajaran konvensional sering kali kurang mampu memotivasi siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa. Sekolah Dasar Al Washliyah Tanjung Rejo, dengan dukungan program pengabdian masyarakat, berpotensi menjadi pionir dalam penerapan teknologi pendidikan. Program ini bertujuan merancang media pembelajaran berbasis komputer yang interaktif dan sesuai dengan kurikulum. Metode yang digunakan adalah pembelajaran berbasis permainan, termasuk kosakata, kuis, dan feedback. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan, dengan 64% siswa berhasil lulus post-test. Penggunaan multimedia interaktif terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar lebih baik, serta meningkatkan hasil belajar mereka.

Kata kunci: Teknologi, Media Pembelajaran, Bahasa Inggris, Multimedia, Pembelajaran Berbasis Permainan

Abstract

The rapid development of technology demands the integration of technology in education to enhance students' English language skills, which are crucial in the era of globalization. Many schools, especially those in remote areas, face challenges in providing engaging and effective learning materials. Conventional teaching methods often fail to motivate students. Technology-based learning media can improve students' understanding and information retention. Al Washliyah Tanjung Rejo Elementary School, supported by a community service program, has the potential to become a pioneer in the application of educational technology. This program aims to design interactive computer-based learning media that aligns with the curriculum. The method used is game-based learning, including vocabulary, quizzes, and feedback. The results show a significant improvement, with 64% of students passing the post-test. The use of interactive multimedia has proven to enhance students' understanding of English material, making learning more enjoyable and motivating students to learn better, thus improving their learning outcomes.

Keywords: Technology, Learning Media, English, Multimedia, Game Based Learning

1. PENDAHULUAN

Dengan perkembangan teknologi yang pesat, ada kebutuhan mendesak untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut Subroto dkk., perkembangan teknologi digital yang berkelanjutan dan komitmen lembaga pendidikan untuk beradaptasi dengan perubahan ini akan memastikan masa depan yang cerah bagi pendidikan di era digital (Subroto et al., 2023). Hal ini penting untuk meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris siswa, mengingat Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang sangat dibutuhkan di era globalisasi (Mampuono, 2022). Banyak sekolah, terutama di daerah yang lebih terpencil, menghadapi tantangan dalam menyediakan materi ajar yang

menarik dan efektif (Basheer Nomass, 2013) Pembelajaran konvensional sering kali kurang mampu menarik minat siswa, sehingga mereka kurang termotivasi untuk belajar.

Media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Hafsah, 2018). Dengan menggunakan teknologi komputer, media pembelajaran dapat dirancang lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan (Melati et al., 2023). Sekolah Dasar Al Washliyah Tanjung Rejo memiliki potensi untuk menjadi pionir dalam penerapan teknologi dalam pendidikan. Dengan dukungan dari program pengabdian masyarakat, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran Bahasa Inggris di sekolah ini.

Program ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis komputer yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa, serta memberikan pelatihan bagi guru dalam menggunakan teknologi tersebut secara efektif (Firmansyah, 2024). Melalui latar belakang ini, diharapkan pengabdian masyarakat dapat memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pendidikan di Sekolah Dasar Al Washliyah Tanjung Rejo, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar Bahasa Inggris.

2. METODE PELAKSANAAN

Adapun metode pelaksanaan dalam pengabdian masyarakat ini menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan, seperti belajar kosakata dan kuis serta feedback berupa pemberian pertanyaan untuk peserta.

2.1. Waktu & Tempat Pelaksanaan Pengabdian

Kegiatan pengabdian dilakukan di Sekolah Dasar Al Washliyah Tanjung Rejo. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada bulan September hingga November 2024.

2.2. Tahapan Kegiatan pengabdian

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat dilihat pada tabel penjadwalan berikut :

Tabel 1. Jadwal pelaksanaan kegiatan

No	Kegiatan	September				Oktober				November					Desember				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	
1	Pembentukan tim	■																	
2	Observasi dan wawancara mitra		■																
3	Perancangan dan pembuatan output			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■						
4	Implementasi output												■						
5	Pembuatan Jurnal													■	■	■			
6	Pembuatan Laporan														■	■	■		

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk dapat mengetahui apa saja kebutuhan yang diperlukan siswa/i Sekolah Dasar Al-Washliyah, maka kami melakukan observasi dan wawancara secara langsung :

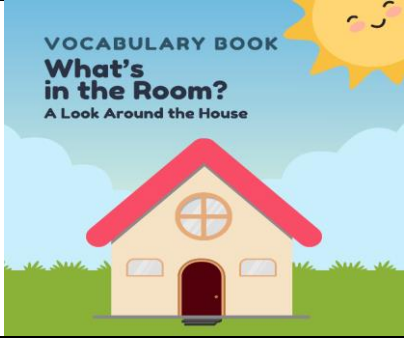


Gambar 1. Observasi dan wawancara

Setelah dilakukan observasi dan wawancara, proses dimulai dengan membuat output yang sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan bagi siswa/i di sekolah tersebut. Output yang dimaksud merupakan aplikasi pendukung kegiatan pengabdian yang terdiri dari beberapa jenis aplikasi. Berikut di bawah ini merupakan hasil dari pembuatan output :

Tabel 1. Hasil output dari observasi dan wawancara

No	Judul	Deskripsi	Gambar Output
1	Menyusun Huruf Bahasa Inggris	Berisi permainan berbasis Augmented Reality dengan menyusun kartu huruf membentuk sebuah kosa kata ruangan di dalam rumah dengan Bahasa Inggris	
2	Diagnosa Kata	Berisi permainan menyusun kata per huruf yang mengangkat pembahasan tentang jenis jenis penyakit dalam bahasa Inggris	
3	Dress & Guest	Berisi permainan menyusun kata per huruf yang mengangkat pembahasan tentang jenis jenis pakaian dalam bahasa Inggris	

No	Judul	Deskripsi	Gambar Output
4	What's in the room?	Berisi buku yang didalamnya terdapat beberapa kosa kata mengenai benda benda yang terdapat di dalam rumah dengan bahasa inggris	

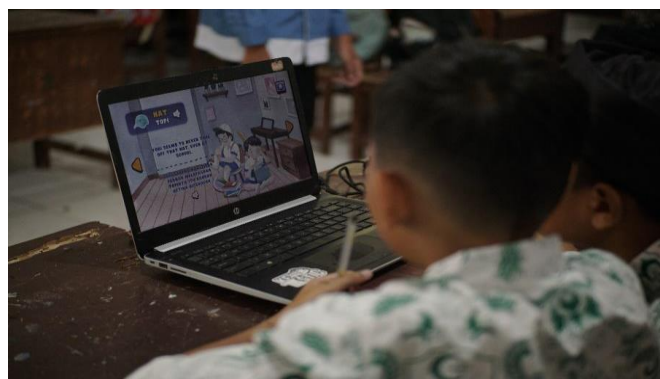
Setelah perancangan aplikasi, kami melakukan implementasi output yang sudah kami buat ke Sekolah Dasar Al Washliyah Tanjung Rejo. Adapun dalam pelaksanaan kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Implementasi permainan “Menyusun Huruf Bahasa Inggris”



Gambar 3. Implementasi permainan “Diagnosa Kata”



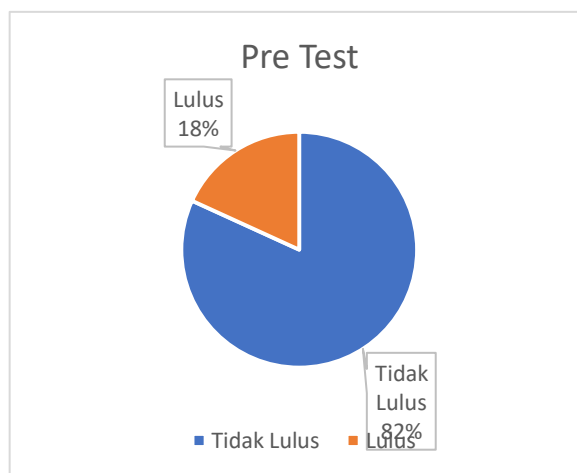
Gambar 4. Implementasi permainan “Dress & Guest”



Gambar 5. Implementasi buku kosakata

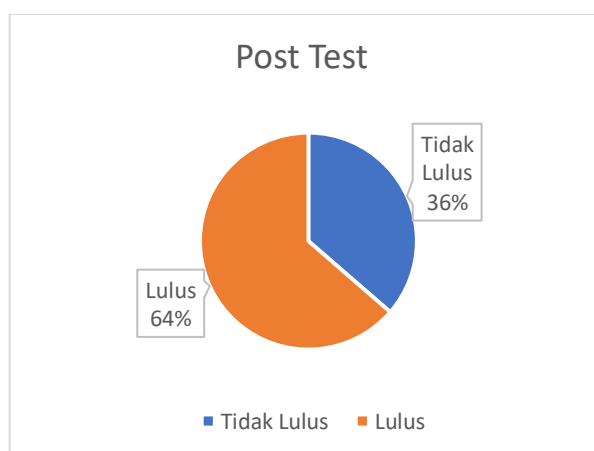
Dari hasil implementasi output kepada siswa/i Sekolah Dasar Al-Washliyah Tanjung Rejo ini, maka kami merangkum hasil dari implementasi dari output tersebut :

1. Hasil persentase dari siswa/i yang memahami bahasa inggris sebelum output diimplementasikan masih banyak yang belum mengerti.



Gambar 6. Pemahaman siswa/i tentang kosa kata bahasa inggris sebelum implementasi output

2. Hasil persentase dari siswa/i yang memahami bahasa inggris sesudah output diimplementasikan sudah banyak yang sudah mengerti



Gambar 7. Pemahaman siswa/i tentang kosa kata bahasa inggris sesudah implementasi output

4. KESIMPULAN

Sebagian besar siswa kesulitan memahami materi sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, setelah penerapan media pembelajaran berbasis multimedia, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan 64% siswa berhasil lulus. Ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi multimedia memiliki dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris. Peningkatan persentase kelulusan pada post-test mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan Bahasa Inggris siswa. Penggunaan teknologi multimedia yang interaktif dan menarik dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar lebih baik, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka.

Dengan adanya teknologi multimedia, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan bervariasi, seperti melalui video, animasi, dan kuis interaktif. Hal ini dapat membantu meningkatkan retensi informasi dan pemahaman siswa. Penggunaan teknologi ini terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional.

5. SARAN

Dapat memastikan materi yang disajikan melalui media pembelajaran multimedia sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Jika materi terlalu sulit atau kurang jelas, siswa mungkin kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan. Dan kepada siswa/i yang masih belum memiliki perkembangan yang baik, bisa diberikan bimbingan individu atau kelompok kecil untuk siswa yang belum sepenuhnya memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Basheer Nomass, B. (2013). The Impact of Using Technology in Teaching English as a Second Language. *English Language and Literature Studies*, 3(1), 111–116. <https://doi.org/10.5539/ells.v3n1p111>
- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 541–548. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30416>
- Hafsah, H. (2018). Meningkatkan Pemahaman Dan Penguasaan Siswa Terhadap Materi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Yang Tepat Pada Pembelajaran Pkn Dengan Metode Diskusi Dan Tanya Jawab Di Kelas Iv Sdn 26 Mataram Kecamatan Mataram Tahun Pelajaran 2013/2014. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(2), 115. <https://doi.org/10.31764/civicus.v4i2.348>
- Mampuono. (2022). *Pentingnya Penguasaan Bahasa Inggris Di Era 4.0 untuk Mendukung Peningkatan Mutu Pendidikan*. Bbpmjateng.
- Melati, R., Yuliati, T., & Desyanti, D. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII SMA N 4 Dumai. *JUTEKINF (Jurnal Teknologi Komputer Dan Informasi)*, 11(2), 127–136. <https://doi.org/10.52072/jutekinf.v11i2.654>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>