

## **Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD Pertiwi Medan**

**Rezha Destiadi<sup>1</sup>, Rien Antoni Silalahi<sup>2</sup>, Teuku Raihan Azmi<sup>3</sup>,  
Imam Arief Wibisono<sup>4</sup>, M. Daffa Suhada<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis, Politeknik Negeri Medan

Email : <sup>1</sup>rezhadestiadi@polmed.ac.id, <sup>2</sup>rienantonisilalahi@students.polmed.ac.id,

<sup>3</sup>teukuraihanazmi@students.polmed.ac.id, <sup>4</sup>imamariefwibisono@students.polmed.ac.id,

<sup>5</sup>mhdaffasuhada@students.polmed.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan metode pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar Pertiwi dengan membuat audio, video animasi menggunakan Canva dan game kuis interaktif menggunakan Wordwall. Inovasi ini dirancang agar mempermudah pemahaman siswa dalam meningkatkan proses pembelajaran materi bahasa Inggris. Proses pengembangan yang dilakukan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk memastikan kualitas produk yang akan dihasilkan. Video animasi ini digunakan untuk menyampaikan materi secara visual yang menarik dengan menyajikan sebuah karakter animasi 2D, warna, text, dan audio sebagai pendukung maupun isi materi. Sedangkan game kuis ini berfungsi sebagai evaluasi yang menyenangkan dan interaktif, dengan menyajikan materi dari hasil video animasi yang telah di lihat. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi bahasa Inggris. Dengan demikian, kombinasi Fl Studio, Canva dan Wordwall dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi tantangan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar Pertiwi.

**Kata Kunci:** video animasi, audio, Fl Studio, Canva, Wordwall, game kuis, pembelajaran bahasa Inggris, sekolah dasar.

### **Abstract**

*This research aims to improve English learning methods at Pertiwi Elementary School by creating audio, animated videos using Canva and interactive quiz games using Wordwall. This innovation is designed to make it easier for students to understand and improve the process of learning English material. The development process is carried out using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model to ensure the quality of the products that will be produced. This animated video is used to convey material in an attractive visual manner by presenting a 2D animated character, color, text and audio as support and content of the material. Meanwhile, this quiz game functions as a fun and interactive evaluation, by presenting material from the animated videos that have been seen. The implementation results show that this media is able to increase students' learning motivation and improve their understanding of English language material. Thus, the combination of Fl Studio, Canva and Wordwall can be an effective solution in overcoming the challenges of learning English in Pertiwi elementary schools.*

**Keywords:** *animated videos, audio, Fl Studio, Canva, Wordwall, quiz games, English learning, elementary school.*

## **1. PENDAHULUAN**

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat mengakibatkan terjadinya perubahan di berbagai bidang kehidupan yang memerlukan sumber daya manusia yang lebih berkualitas Pendidikan memiliki peran strategis dalam mewujudkan sumber daya manusia yang kreatif, sehingga mampu menciptakan produk-produk baru yang mempunyai keunggulan kompetitif, dan berkualitas. (Sari & Lestari, 2018). Di era globalisasi ini, kemampuan bahasa Inggris merupakan hal wajib bagi masyarakat agar dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas (Suryanida & Suryatiningsih, 2022).

Evolusi dalam penyampaian pembelajaran dibutuhkan dalam pendidikan. Agar dapat menunjang minat peserta didik dalam mengikuti proses belajar (Suzana, 2022). Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar memerlukan pendekatan yang menarik dan efektif agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Salah satu cara untuk mencapai ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia, seperti audio, video, animasi, dan permainan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Salah satu inovasi dalam pembelajaran berbasis multimedia adalah pembuatan video animasi. Video animasi memungkinkan penyampaian informasi secara visual yang lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa. Animasi memungkinkan visualisasi yang lebih hidup dan menarik, yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik (Ardian & Munadi, 2016). Canva, sebuah platform desain grafis, menjadi pilihan yang tepat karena menyediakan berbagai fitur yang mempermudah guru dalam membuat video animasi berkualitas tinggi tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa secara signifikan (Tafonao, 2018).

Selain itu, pembelajaran interaktif melalui game kuis juga menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Media pembelajaran dapat dikembangkan dengan berbasis aplikasi canva karena adanya teknologi computer/ smartphone yang dapat diterapkan dalam pembelajaran (Mahardika et al., 2021). Wordwall adalah salah satu platform yang populer untuk membuat kuis berbasis digital yang interaktif dan menyenangkan. Game kuis berbasis Wordwall tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman pembelajaran yang kompetitif dan menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dengan memanfaatkan audio menggunakan FI Studio, video animasi menggunakan Canva dan game kuis interaktif menggunakan Wordwall. Media ini dirancang untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar Pertiwi. Dengan memadukan kedua media ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan dirancang secara sistematis mengikuti langkah-langkah pengembangan berbasis model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Berikut tahapan pelaksanaan yang diterapkan:

### **A. Analisis (Analysis)**

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan masalah pembelajaran di SD Pertiwi, meliputi:

- 1) Identifikasi Tujuan Pembelajaran: Menentukan kompetensi dasar dan indikator capaian pembelajaran bahasa Inggris yang akan didukung oleh media.
- 2) Karakteristik Siswa: Mengidentifikasi usia, kemampuan dasar, dan preferensi belajar siswa.
- 3) Sumber dan Kendala Pembelajaran: Menganalisis keterbatasan media pembelajaran yang digunakan sebelumnya serta potensi integrasi multimedia.

### **B. Perancangan (Design)**

Merancang konsep media pembelajaran berbasis multimedia, termasuk:

- 1) Storyboard Video Animasi: Menentukan isi materi, visual, narasi, dan alur penyampaian video animasi. Canva digunakan untuk memvisualisasikan konten secara menarik.
- 2) Desain Game Kuis: Membuat skenario soal, pilihan jawaban, dan format permainan di Wordwall yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- 3) Pemilihan Gaya Desain: Menentukan elemen visual (warna, font, ilustrasi) yang sesuai dengan usia siswa SD.
- 4) Penyusunan Materi: Menyesuaikan konten video animasi dan game kuis dengan kurikulum bahasa Inggris yang berlaku.

### **C. Pengembangan (Development)**

Tahap ini melibatkan pembuatan media pembelajaran, meliputi:

- 1) Pembuatan Video Animasi:

- Membuat animasi di Canva dengan fitur template, ilustrasi, dan animasi teks.
  - Menambahkan suara narasi dan musik latar yang mendukung pembelajaran.
- 2) Pembuatan Game Kuis:
    - Merancang kuis interaktif menggunakan Wordwall, seperti *Open The Box* dan *Gameshow Quiz*.
  - 3) Uji Coba Awal: Melakukan pengujian terhadap media untuk memastikan tidak ada kesalahan teknis. Penyusunan Materi.

#### **D. Implementasi (Implementation)**

Melaksanakan penggunaan media pembelajaran dalam kelas, dengan langkah:

- 1) Persiapan Pembelajaran: Memberikan pelatihan singkat kepada siswa tentang video animasi dan game kuis berbasis multimedia yang akan ditampilkan.
- 2) Pelaksanaan Pembelajaran:
  - Memutar video animasi sebagai bagian dari penyampaian materi.
  - Menggunakan game kuis Wordwall sebagai evaluasi atau latihan interaktif.
- 3) Pengamatan: Mengamati respon siswa terhadap penggunaan media untuk memastikan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

#### **E. Evaluasi (Evaluation)**

Tahap akhir ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui:

- 1) Evaluasi Formatif:
  - Mengumpulkan masukan dari guru dan siswa mengenai kelebihan dan kekurangan media.
  - Melakukan revisi berdasarkan masukan tersebut.
- 2) Evaluasi Sumatif:
  - Membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran melalui pre-test dan post-test.
  - Menganalisis data hasil belajar untuk menilai keberhasilan media dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa.

### **2.1. Waktu & Tempat Pelaksanaan Pengabdian**

Kegiatan pengabdian dilakukan di Sekolah Dasar Pertiwi. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada bulan September hingga Desember 2024.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Untuk menganalisa apa saja kebutuhan dan masalah yang diperlukan siswa/i Sekolah Dasar Pertiwi, maka kami melakukan observasi dan wawancara secara langsung dengan kepala sekolah, guru mata pelajaran bahasa inggris dan siswa/i Sekolah Dasar Pertiwi:



Gambar 1 Observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah



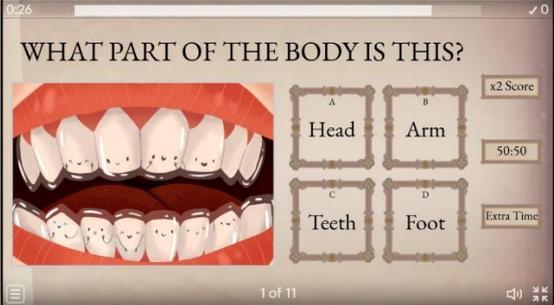
Gambar 2 Observasi dan wawancara dengan Guru Bahasa Inggris



Gambar 3 Observasi dan wawancara dengan murid

Setelah kami melakukan observasi dan wawancara, kami mulai merancang konsep media pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran serta output yang sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan bagi siswa/I di sekolah tersebut. Berikut di bawah ini merupakan hasil dari pembuatan output :

Tabel 1. Hasil output dari observasi dan wawancara

No	Judul	Deskripsi	Gambar Output
1	Video Animasi Body Parts Song.	Berisi video animasi tentang mengenal anggota bagian tubuh manusia dalam bahasa inggris.	 <p>The image shows a vibrant title screen for a video animation. The background is a bright blue sky with radiating lines. In the center, the words 'BODY PARTS SONG' are written in a large, bubbly, white font with blue and orange outlines. There are decorative elements like a lightning bolt and a hand pointing upwards.</p>
2	Video Animasi The Animal Song.	Berisi video animasi tentang mengenal nama-nama Hewan.	 <p>The image shows a title screen for 'THE ANIMAL SONG'. The background is a colorful landscape with green trees, a blue sky with birds, and a green field. In the center, the words 'THE ANIMAL SONG' are written in a bold, white font with a blue outline. Various animals like a monkey, elephant, deer, and chicken are visible in the scene.</p>
3	Video Animasi Little Duck	Lagu ini membantu anak untuk mengenal bahasa basic inggris dan vocabulary dari bahasa inggris, memberikan penalaran anak tentang isi lagu untuk menjawab kuis yang akan diberikan.	 <p>The image shows a title screen for 'Little Duck'. The background is a colorful landscape with a blue sky, green trees, and a red barn. In the center, the words 'Little Duck' are written in a green font. A cartoon character of a man with glasses and a blue shirt is visible on the left, and a child is on the right.</p>
4	Gameshow Part Body	Berisi permainan kuis tanya jawab yang mengangkat pembahasan tentang nama-nama anggota tubuh manusia dalam bahasa inggris.	 <p>The image shows a screenshot of a game titled 'WHAT PART OF THE BODY IS THIS?'. The game displays a close-up of a mouth with teeth. Below the image, there are four boxes labeled A, B, C, and D. Box A contains the word 'Head', B contains 'Arm', C contains 'Teeth', and D contains 'Foot'. The game also shows a score of 'x2 Score', a timer of '50:50', and an 'Extra Time' button.</p>
5	Open The Box	Berisi permainan kuis membuka kotak yang mengangkat pembahasan tentang nama-nama hewan dalam bahasa inggris.	 <p>The image shows a screenshot of a game titled 'Open The Box'. The game displays a grid of 20 numbered boxes (1-20) arranged in three rows. The background shows a farm scene with a barn and trees. The text 'Tap one to open' is visible at the top.</p>

6	Food And Beverage Quiz	Berisi permainan kuis tentang pertanyaan makanan dan minuman dalam bahasa inggris.	
---	------------------------	--	--

Setelah kami merancang konsep media pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran serta output yang sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan bagi siswa/I di sekolah tersebut, kami mempresentasikan kepada guru mata pelajaran bahasa inggris sebelum diimplementasikan kepada siswa/i sekolah dasar Pertiwi.

Berikut di bawah ini dokumentasi hasil dari mempresentasikan output kepada guru:



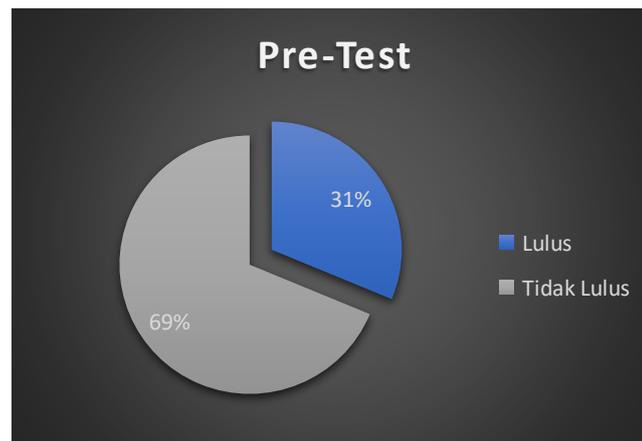
Gambar 4 Mempresentasikan Video Animasi (*The Animals Song dan Body Part Song*) serta Game Quiz.



Gambar 5 Mempresentasikan Video Animasi (*Little Duck*) serta Game Quiz.

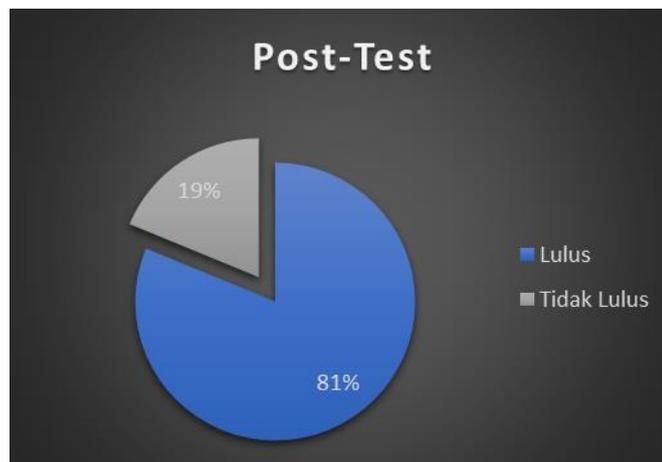
Dari hasil implementasi output kepada siswa/I Sekolah Dasar Pertiwi ini, maka kami merangkum hasil dari implementasi dari output tersebut :

- 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

- 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

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembuatan video animasi menggunakan Canva dan game kuis berbasis Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis multimedia yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar Pertiwi. Dengan adanya teknologi multimedia, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan bervariasi, seperti melalui video animasi, dan kuis interaktif.

Penggunaan teknologi ini terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan pada hasil post-test siswa dibandingkan pre-test.

Kesimpulan ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis multimedia tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa.

## 5. SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, guru disarankan untuk secara rutin mengintegrasikan video animasi dan game kuis berbasis multimedia dalam pembelajaran, khususnya untuk materi yang dianggap sulit atau membutuhkan visualisasi. Hal ini akan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung seperti komputer, proyektor, dan akses internet yang memadai untuk mendukung penggunaan multimedia dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardian, A., & Munadi, S. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran Student-Centered Learning dan Kemampuan Spasial terhadap Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(4), 454. <https://doi.org/10.21831/jptk.v22i4.7843>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Sari, D., & Lestari, N. D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.31851/neraca.v2i2.2690>
- Suryanida, D. P., & Suryatiningsih. (2022). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. *Epistema*, 3(2), 2723–8199.
- Suzana, K. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Wawasan Pendidikan*, 2(2), 292–301. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i2.12999>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>