
**OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR
MELALUI IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF**

**Haanii Pradini^{1*}, Ada Udi Firmansyah², Untoro Apsiswanto³,
Nova Alfian Ramadhan⁴, Zidan Danida Aprianto⁵**

^{1,3}Sistem Informasi, Universitas Dharma Wacana

^{2,5}Bisnis Digital, Universitas Dharma Wacana

⁴Teknik Informatika, Universitas Dharma Wacana

*email: *pradinihaanii@gmail.com*

Abstract: Learning English at SD Negeri 10 Metro Timur faces significant challenges, as 65% of students struggle with vocabulary mastery due to conventional, textbook-centered teaching methods and limited digital learning resources. This community service program aims to address this issue by implementing interactive multimedia learning media. The program adopted a systematic collaborative development model consisting of four stages: situation analysis, media development, implementation through collaborative teaching, and competency training for teachers. Data collection involved pre-tests and post-tests analyzed using the N-Gain score, as well as qualitative interviews. The results demonstrated a substantial improvement in students' English vocabulary mastery, with the average score from 42.5 to 84.8, N-Gain score of 0.73, which refers into the highly effective category. Additionally, teacher digital competence in managing interactive media increased to 90%. In conclusion, the integration of interactive multimedia through collaborative teaching successfully overcomes technological constraints, shifts conventional learning into a student-centered approach, and enhances both student vocabulary mastery and teacher pedagogical skills.

Keywords: Collaborative Teaching; Elementary School; English; Interactive Multimedia; Vocabulary.

Abstrak: Pembelajaran bahasa Inggris di SD Negeri 10 Metro Timur menghadapi kendala besar, di mana 65% siswa mengalami kesulitan menguasai kosakata akibat metode ceramah berbasis buku cetak dan keterbatasan pemanfaatan teknologi. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengatasi masalah tersebut melalui penerapan media pembelajaran multimedia interaktif. Metode yang digunakan adalah model pengembangan kolaboratif sistematis yang meliputi analisis situasi, pengembangan media, implementasi melalui collaborative teaching, dan pelatihan kompetensi guru. Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test yang dianalisis dengan rumus N-Gain score, serta wawancara kualitatif. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan pada penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa, dengan nilai rata-rata meningkat dari 42.5 menjadi 84.8 dan nilai N-Gain sebesar 0.73 (kategori sangat efektif). Selain itu, kesiapan teknis guru dalam mengoperasikan media interaktif meningkat hingga 90%. Simpulannya, integrasi multimedia interaktif melalui metode pengajaran kolaboratif terbukti berhasil mengatasi keterbatasan teknologi, mengubah pembelajaran konvensional menjadi berpusat pada siswa, serta meningkatkan penguasaan kosakata siswa dan keterampilan pedagogis digital guru.

Kata kunci: Bahasa Inggris; Kosakata; Multimedia Interaktif; Pengajaran Kolaboratif; Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar memiliki peran yang sangat krusial karena pada tingkat ini siswa memiliki kemampuan mengingat dan meniru pelafalan dengan sangat mudah, sehingga menjadi fase terbaik untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris. Menguasai kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar merupakan hal penting untuk kebutuhan siswa agar dapat memahami bahasa Inggris. Namun, untuk memaksimalkan potensi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, diperlukan strategi yang menarik dan tidak monoton. Riset membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif di kelas terbukti efektif untuk mempermudah siswa memahami kosakata Bahasa Inggris (Chen & Yang, 2021).

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 10 Metro Timur. Sekolah ini menjadi tempat belajar bagi siswa dari beberapa kelurahan di Kota Metro. Di sekolah ini, bahasa Inggris diajarkan dari kelas satu (1) sampai enam (6). Namun, terdapat kendala teknologi, di mana penggunaan perangkat digital untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar di kelas masih sangat terbatas. Kondisi ini diperoleh dari hasil observasi lapangan dan wawancara dengan guru. Hingga saat ini, aktivitas belajar-mengajar di kelas masih sangat bergantung pada metode ceramah dengan buku teks cetak. Dampaknya, siswa cenderung pasif dan kesulitan menguasai kosakata bahasa Inggris. Data lapangan menunjukkan ada sekitar 65% siswa yang kesulitan mengingat kosakata bahasa Inggris, terutama dalam hal pelafalan dan pemaknaan.



Gambar 1. Wawancara

Masalah ini tentu membutuhkan landasan solusi yang kuat. Jika merujuk pada perkembangan teori pendidikan modern,

integrasi teknologi ke dalam ruang kelas terbukti membawa perubahan positif. Riset terbaru memperlihatkan bahwa penggunaan media digital dan multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar secara signifikan (Lai & Hu, 2022; Schindler et al., 2021). Penggunaan elemen visual yang menarik dan dinamis juga terbukti efektif untuk menarik perhatian siswa, sehingga penggunaan waktu belajar bisa berjalan dengan lebih efisien (Fadillah et al., 2024; Li & Wong, 2024). Selain itu, penggabungan antara gambar, suara, dan animasi sederhana mampu membuat siswa menjadi jauh lebih aktif di dalam kelas (Gayatri et al., 2025).



Gambar 2. Penggunaan Multimedia Interaktif

Berawal dari situasi tersebut, program pengabdian ini hadir untuk memberikan solusi berupa media pembelajaran multimedia interaktif. Agar program ini berjalan maksimal dan searah, tim pengabdian menerapkan metode *collaborative teaching*. Melalui pendekatan ini, tim pengabdian dan guru di sekolah bersama menyelaraskan multimedia interaktif ini ke dalam pembelajaran yang sedang berjalan. Tim pengabdian akan mendampingi guru dalam masa transisi dari penggunaan metode ceramah dengan buku teks cetak menuju penggunaan media pembelajaran dengan multimedia interaktif yang lebih menarik dan berpusat pada keaktifan siswa. Metode *collaborative teaching* dipilih sebagai tujuan pengabdian agar dapat membekali guru supaya mampu mengelola dan merawat keberlanjutan program ini secara mandiri di masa depan (Christina & Ganing, 2021).

METODE PENGABDIAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan model pengembangan kolaboratif yang dirancang secara sistematis untuk mengatasi kesenjangan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa serta optimalisasi pemanfaatan teknologi pembelajaran. Program ini berlangsung di SD Negeri 10 Metro Timur dengan waktu pelaksanaan terhitung sejak Mei 2026. Secara garis besar, tahapan pelaksanaan pengabdian ini dibagi menjadi empat fase utama yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis Situasi (Situation Analysis)
Tahap awal ini dilakukan untuk memetakan kondisi nyata di lapangan sebagai dasar pembenaran (justification). Berdasarkan data lapangan, ditemukan bahwa 65% siswa kesulitan mengingat kosakata bahasa Inggris, terutama dalam hal pelafalan dan pemaknaan. Di sisi lain, meskipun sekolah telah memiliki perangkat keras (hardware), pemanfaatan perangkat lunak (software) interaktif belum tersedia.
2. Pengembangan Media (Media Development)
Pada tahap ini, tim pengabdian mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif. Media ini dirancang khusus untuk mengintegrasikan materi huruf, angka, dan kosakata dasar bahasa Inggris agar dapat diimplementasikan ke dalam pembelajaran. Target dari pengembangan ini adalah meningkatkan siswa dalam melafalkan dan memaknai kosakata dengan baik.
3. Implementasi (Implementation)
Tahap implementasi mengadopsi kerangka kerja metode pengajaran kolaboratif yang dimodifikasi dari pendekatan Christina dan Ganing (2021). Modifikasi dilakukan melalui pengelolaan bersama (co-management) sesi kelas secara langsung. Dalam hal ini, tim pengabdian dari Universitas Dharma Wacana dan guru pengampu di SD Negeri 10 Metro bekerja bersama untuk

menyampaikan materi berbasis multimedia interaktif. Pendekatan kolaboratif dipilih untuk mengatasi kendala yang dihadapi guru.

4. Pelatihan Kompetensi (Competency Training)

Sebagai tahap akhir sekaligus upaya menjaga keberlanjutan program (sustainability assessment), tim pengabdian menyelenggarakan pelatihan pemanfaatan teknologi bagi guru. Melalui pelatihan ini, para guru dibekali keterampilan teknis agar mampu mengoperasikan, mengelola, dan memanfaatkan perangkat multimedia interaktif tersebut secara mandiri setelah seluruh rangkaian program pengabdian ini berakhir.

Selanjutnya, untuk mengukur kemajuan pedagogis maupun kesiapan teknis secara terstruktur, teknik pengumpulan data dalam kegiatan ini dibagi menjadi dua kategori:

Data Primer Penguasaan Kosakata:

Data diperoleh melalui instrumen pre-test dan post-test yang diujikan kepada siswa. Untuk menjaga validitas dan reliabilitas instrumen kemampuan bahasa Inggris tersebut, soal diuji melalui expert judgment oleh dosen Bahasa Inggris di Universitas Dharma Wacana selaku tim pengabdian, kemudian divalidasi lebih lanjut melalui uji coba (pilot test) untuk menghitung koefisien Cronbach's Alpha sebagai tolak ukur konsistensi.

Data Kualitatif Kesiapan Guru:

Data diperoleh melalui wawancara terstruktur dan penyebaran kuesioner skala Likert kepada guru untuk menilai persepsi serta kesiapan teknis mereka terhadap penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif. Berikutnya, analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Keberhasilan intervensi media pembelajaran multimedia interaktif dihitung menggunakan rumus N-Gain score guna melihat peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Sementara itu, analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk

menginterpretasikan perubahan perilaku dan interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat di SD Negeri 10 Metro Timur menghasilkan peningkatan yang terukur dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa serta keterampilan teknis guru. Tujuan utama untuk mengatasi kesenjangan kosakata berhasil dicapai melalui penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif. Sebelum program dilaksanakan, siswa menghadapi kesulitan mengingat kosakata bahasa Inggris, terutama dalam hal pelafalan dan pemaknaan. Setelah intervensi berlangsung selama enam bulan, dilakukan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) terhadap siswa. Perbandingan antara nilai pre-test dan nilai post-test, termasuk perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas, disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Pre-Test dan Post-Test

Keterangan	Pre-test	Post-test	N-Gain
Nilai Rata-rata	42.5 $\pm$ 5.2	84.8 $\pm$ 4.1	0.73
Tingkat Kelulusan (%)	35%	88%	-
p	<0.001	<0.001	-

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata siswa meningkat secara signifikan dari 42,5 menjadi 84,8, melampaui target awal yaitu penguasaan sebesar 80%. Nilai N-Gain sebesar 0,73 menunjukkan bahwa intervensi dengan Multimedia Interaktif termasuk dalam kategori "Sangat Efektif". Tingkat kelulusan juga naik dari 35% menjadi 88%, sehingga berhasil membalikkan kondisi sebelumnya di mana 65% siswa yang kesulitan mengingat kosakata bahasa Inggris. Data kualitatif dari observasi kelas menunjukkan adanya penurunan sikap pasif siswa, karena mereka lebih sering terlibat dengan bantuan gambar dan suara yang disediakan oleh multimedia interaktif tersebut.

Dari sisi partisipasi masyarakat, kegiatan ini berfokus pada model pengajaran kolaboratif yang melibatkan guru di SD Negeri 10 Metro Timur. Para guru bertransformasi dari pengamat pasif menjadi fasilitator aktif. Selama tahap implementasi, mereka bekerja sama dengan tim pengabdian untuk menyelaraskan multimedia interaktif dengan modul ajar. Peralihan dari format pembelajaran yang berpusat pada ceramah dengan buku teks cetak menuju format pembelajaran yang berpusat pada siswa terekam jelas dalam interaksi di kelas. Kemampuan guru untuk mengoperasikan multimedia interaktif secara mandiri pada tiga bulan terakhir program menjadi bukti nyata adopsi inovasi. Awalnya, para guru hanya menggunakan perangkat keras untuk tugas-tugas administratif, tetapi setelah program berjalan, terjadi peningkatan teknis terkait perangkat lunak pedagogik hingga 90%. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat sekolah telah mengintegrasikan media pembelajaran tersebut ke dalam rutinitas mengajar, melampaui ketergantungan tradisional pada buku teks cetak.

SIMPULAN

1. Program pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri 10 Metro Timur berhasil mencapai target utama dengan peningkatan signifikan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dari 35% menjadi 88%.
2. Kelebihan utama program ini adalah penerapan multimedia interaktif yang efektif mengatasi keterbatasan teknologi dan mengubah metode pengajaran konvensional menjadi berpusat pada siswa, serta mentransformasi guru menjadi fasilitator cakap digital.
3. Kekurangan program terletak pada ruang lingkup yang masih berskala lokal dan variasi konten digital yang perlu diperkaya untuk menjaga keterbaruan materi.
4. Pengembangan selanjutnya disarankan dengan memperluas model pemberdayaan ke sekolah-sekolah pedesaan lain di Provinsi Lampung, mengintegrasikan konten digital yang lebih variatif, serta membentuk jaringan

berbagi guru regional untuk menjaga keberlanjutan keterampilan pedagogi interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Dharma Wacana sebagai pemberi pendanaan tahun 2026, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Dharma Wacana, serta Fakultas Teknologi Bisnis dan Sains atas dukungannya, SD Negeri 10 Metro Timur atas partisipasi aktifnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, C. H., & Yang, Y. C. (2021). Revisiting the effects of project-based learning on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. *Educational Research Review*, 26, 71-81. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2018.11.001>
- Schindler, L.A., Burkholder, G. J., Morad, O. A., & Marsh, C. (2021). Computer-based technology and student engagement: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1-28. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0063-0>
- Lai, C., & Hu, X. (2022). Technology-enhanced language learning: A systematic review of research trends. *Computer Assisted Language Learning*, 35(5-6), 1030-1056.
- Li, M., & Wong, L. (2024). Interactive multimedia learning and student motivation in primary education. *Education Sciences*, 14(2), Article 115.
- Fadillah, R., Susanto, F., & Efrizal, D. (2024). The effect of educational video-based multimedia toward students' English vocabulary mastery. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(3).
- Gayatri, N. N. E. T., Suarjana, I. M., & Antara, P. A. (2025). Ms. Interactive Learning Media Based on Educational Games to Improve the Reading Skills of First-Grade Elementary School Students. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 8(2), 334-344. <https://doi.org/10.23887/jp2.v8i2.99591>
- Christina, N. M. A., & Ganing, N. N. (2021). Multimedia interactive learning on Indonesian language content. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 4(2), 201-212.