

Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital bagi Guru dalam Kelompok Kerja Guru Bahasa Inggris di Kecamatan Karanglewas, Banyumas

Asfi Aniuranti ^{1*}, Nuraini Muhasanah ², Mustasyfa Thabib Kariadi ³

¹⁻² Universitas Nahdlatul Ulama Purwokerto

³ Universitas Jenderal Soedirman

* a.aniuranti@unupurwokerto.ac.id

Abstrak

Mengajar bahasa Inggris pada level sekolah dasar seringkali tidak mudah. Hal tersebut dirasakan pula oleh guru yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru Bahasa Inggris Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Karanglewas, Kabupaten Banyumas. Berangkat dari hal tersebut, tim pengabdian berupaya membantu para guru melalui kegiatan pelatihan yang berfokus pada pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru dalam penyusunan media pembelajaran yang diasumsikan berdampak terhadap peningkatan partisipasi, motivasi dan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah penyuluhan dan pendampingan kepada 12 guru dari 12 sekolah berbeda yang tergabung dalam KKG bahasa Inggris. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keberhasilan pelatihan adalah tes, angket, dan lembar observasi. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa pemahaman guru terhadap media pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 10,58%. Motivasi siswa pada pembelajaran bahasa Inggris juga bergerak ke arah yang lebih positif. Hasil isian angket motivasi siswa menunjukkan persentase yang tinggi pada pilihan setuju dan sangat setuju. Partisipasi siswa sebelum dan sesudah implementasi media juga meningkat sebesar 7,68%. Meningkatnya motivasi dan partisipasi siswa berdampak positif terhadap hasil belajar siswa yang nilai reratanya mencapai 86,56.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, digital, Kelompok Kerja Guru, KKG Bahasa Inggris, Madrasah Ibtidaiyah

Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan pada berbagai level pendidikan di Indonesia. Pada level pendidikan dasar, proses pengajaran bahasa Inggris sering kali menjadi pro dan kontra. Menurut Penfield dalam Saputri (2023), tidak ada waktu yang lebih baik daripada masa kanak-kanak untuk belajar bahasa selain bahasa ibu. Pada usia ini, otak anak lebih fleksibel, yang memudahkan evaluasi proses penyerapan bahasa. Akan tetapi, terdapat pula pendapat yang kontra terhadap pembelajaran bahasa asing bagi anak-anak. Sutarsyah (2015) menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar dapat menambah beban siswa. Terlepas dari hal tersebut, bahasa Inggris direncanakan menjadi mata pelajaran wajib di sekolah dasar pada Kurikulum Merdeka dan sudah mulai diujicobakan di sekolah-sekolah tertentu. Hal ini

menunjukkan adanya perhatian tersendiri terhadap pentingnya bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa internasional dengan jumlah penutur yang banyak.

Meskipun pentingnya bahasa Inggris tidak terelakan, proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar merupakan hal yang tidak mudah. Banyak guru kelas bahkan guru bahasa Inggris mengalami berbagai tantangan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal seperti terbatasnya fasilitas pembelajaran. Nurhaliza et al., (2024) kurangnya fasilitas pembelajaran dapat berpengaruh tidak hanya kepada siswa melainkan juga kepada para guru seperti menghambat proses pembelajaran Bahasa Inggris. Hal tersebut juga dihadapi oleh para guru bahasa Inggris Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Karanglewas, Kabupaten Banyumas yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG).

Dalam lingkup Kelompok Kerja Guru (KKG) tersebut, terdapat 12 guru dari 12 sekolah yang berbeda. Dari 12 guru, hanya terdapat 2 guru yang memiliki latar belakang pendidikan bahasa Inggris, sedangkan guru lainnya merupakan guru kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua KKG, para guru mengaku masih kesulitan untuk mengadakan proses pembelajaran bahasa Inggris secara maksimal. Proses pembelajaran yang dilakukan umumnya terbatas pada pemanfaatan sumber belajar seperti lembar kerja siswa dan buku pendamping. Menurut ketua KKG, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi para guru. Misalnya saja rendahnya motivasi dan partisipasi siswa, keterbatasan sumber belajar serta media pembelajaran, dan keterbatasan waktu. Permasalahan tersebut berdampak terhadap hasil belajar para siswa yang masih rendah.

Setelah berdiskusi dengan ketua KKG, tim pengabdian mencapai kesepakatan untuk berfokus pada tiga permasalahan pokok, yaitu partisipasi, motivasi, dan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian dari tim pengabdian, ketiga hal tersebut memiliki keterkaitan yang erat. Motivasi belajar umumnya mempengaruhi partisipasi siswa di dalam kelas dan berdampak secara langsung pada hasil belajar, sehingga hasil belajar umumnya menjadi baik jika siswa memiliki motivasi dan keterlibatan yang baik di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tim PKM, ketiga permasalahan tersebut dapat dipecahkan dengan memberi bekal keterampilan pembuatan media interaktif berbasis digital kepada para guru bahasa Inggris, sehingga para guru dapat menggunakan media tersebut selama proses pembelajaran. Kariadi et al., (2021) menyebutkan bahwa para guru harus mampu menyajikan pembelajaran terbaik guna tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu dengan penggunaan media yang baik dan layak selama proses pembelajaran.

Seiring perkembangan zaman, guru dapat memanfaatkan berbagai media yang memanfaatkan teknologi atau media berbasis digital. Menurut Muhassanah et al., (2023), pemahaman dan pengetahuan teknologi adalah kemampuan yang harus dimiliki guru untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih baik. Lebih lanjut, Utami & Dewi (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran interaktif dapat diselenggarakan dalam berbagai model dengan memanfaatkan teknologi. Surjono dalam Agustini et al., (2023) mengatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran yang menggabungkan gambar, teks, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi secara sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan program.

Dari latar belakang tersebut, dapat diasumsikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat dijadikan solusi penyelesaian masalah yang dihadapi para guru. Media interaktif berbasis digital yang digunakan merupakan hasil penelitian tim yang berupa lagu, karya sastra (cerita pendek), dan cerita lucu yang diintegrasikan dengan media Kahoot, PPT yang dibuat dengan Canva, serta video pembelajaran. Tim berfokus pada media pembelajaran yang memungkinkan digunakan di sekolah dasar terutama untuk pengajaran keterampilan dalam bahasa Inggris yang terdiri dari keterampilan menulis, berbicara, menyimak, dan membaca serta pembelajaran elemen kebahasaan seperti kosakata. Singkatnya, rangkaian kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis digital yang nantinya dapat diimplementasikan di kelas bahasa Inggris, sehingga partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Metode Pelaksanaan

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan beberapa metode, yaitu metode ceramah, tanya jawab, pelatihan, pendampingan dan praktik, serta evaluasi berupa tes, angket, observasi, dan dokumen. Tahapan pelaksanaan pelatihan guru bahasa Inggris di KKG guru bahasa Inggris di Kecamatan Karanglewas dimulai dari Koordinasi Internal dan Eksternal, Pelaksanaan Pre-test, Penyuluhan, Monitoring dan Evaluasi Tahap I, Pendampingan dan Praktik I, Pendampingan dan Praktik II, Pelaksanaan Post-test, Monitoring dan Evaluasi Tahap II, dan Pengukuran Dampak Media Interaktif berbasis Digital terhadap Siswa.

Koordinasi Internal dan Eksternal

Tim PKM melakukan koordinasi internal (secara daring) untuk mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan selama proses pelatihan yang dimulai dari hal-hal teknis sampai hal-hal inti. Tim mempersiapkan soal *pre-test* dan *post-test* untuk guru, materi penyuluhan untuk para guru, angket motivasi belajar, lembar observasi untuk melihat partisipasi siswa, serta angket untuk kegiatan *move on*. Tim juga berdiskusi dengan seluruh guru untuk menjelaskan maksud dan tujuan PKM secara terperinci.

Pelaksanaan *Pre-test*

Sebelum proses pelaksanaan penyuluhan kegiatan dilakukan, tim melakukan *pre-test* untuk menilai pemahaman para guru mengenai media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam kelas bahasa Inggris. Bentuk soal test yang digunakan adalah soal pilihan ganda.

Penyuluhan

Tim mengadakan proses penyuluhan mengenai media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di level dasar. Setelah tim menyampaikan materi terkait, tim membuka sesi tanya jawab dengan peserta pelatihan.

Monitoring dan Evaluasi Tahap I

Setelah tahap penyuluhan, tim mengadakan monev untuk mengetahui hal-hal yang sudah baik dan hal yang perlu diperbaiki dari kegiatan penyuluhan. Hasil monev digunakan untuk memperbaiki kegiatan selanjutnya. Kegiatan monev dilaksanakan secara daring.

Pendampingan dan Praktik I

Setelah tahapan penyuluhan, tim memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan kegiatan praktik penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Selama proses praktik, tim bertugas untuk mendampingi proses praktik.

Pendampingan dan Praktik II

Setelah tahapan Pendampingan dan praktik I selesai, guru diberikan kesempatan untuk kembali menyusun media yang berbeda di praktik tahap II. Tim bertugas untuk mendampingi selama proses praktek berlangsung.

Pelaksanaan Post-test

Tahap terakhir adalah kegiatan *post-test* bagi peserta pelatihan. Pengetesan digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta mengenai media pembelajaran interaktif berbasis digital. Hasil tes digunakan untuk mengukur apakah terdapat peningkatan pemahaman setelah proses penyuluhan serta pendampingan dan praktik.

Monitoring dan Evaluasi Tahap II

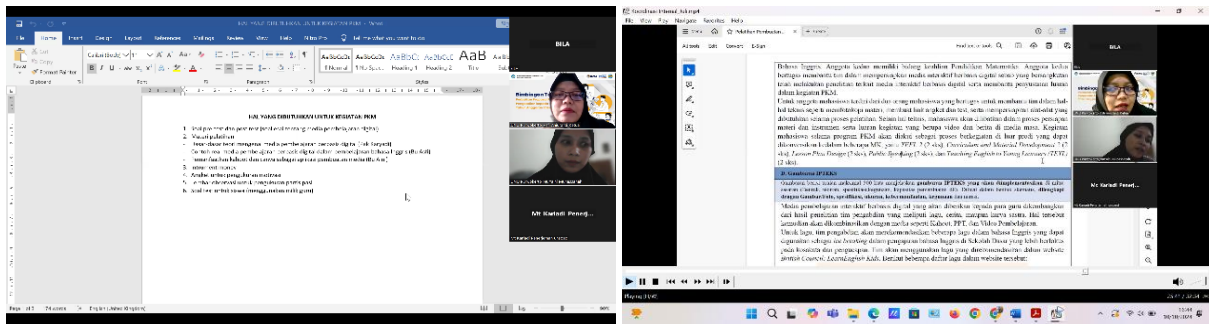
Setelah kegiatan praktik selesai tahapan selanjutnya adalah monev kegiatan praktik II dan keseluruhan kegiatan. Pada tahapan ini peserta juga diminta untuk mengisi angket untuk memberikan persepsi terhadap keseluruhan proses pelatihan.

Pengukuran Dampak Media Interaktif berbasis Digital terhadap Siswa

Setelah seluruh kegiatan diselsaikan oleh guru, para guru diminta untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis digital di kelas masing-masing kemudian mengadakan pengukuran terhadap motivasi, partisipasi, dan hasil belajar.

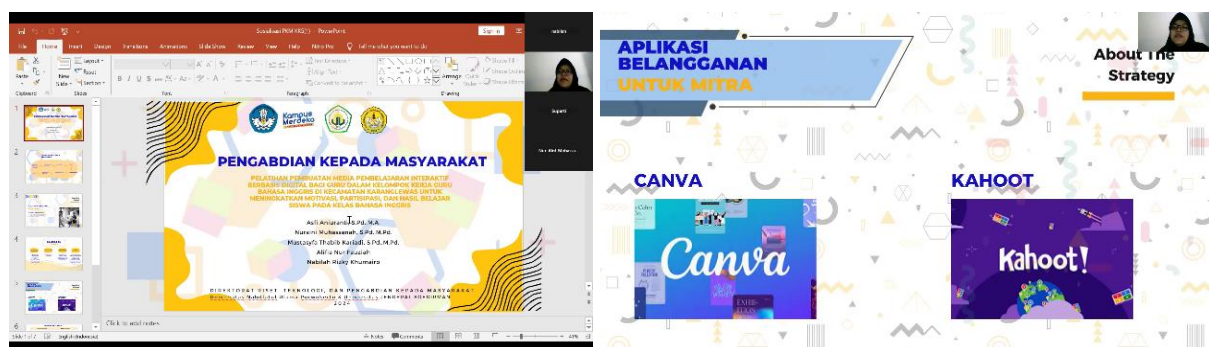
Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pertama yang dilaksanakan adalah koordinasi internal tim PKM dan koordinasi dengan mitra, yaitu para guru yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) Bahasa Inggris MI. Kegiatan koordinasi bertujuan untuk memperjelas alur kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan koordinasi internal dilaksanakan pada Rabu, 17 Juli 2024, sedangkan kegiatan koordinasi eksternal dengan para guru dilaksanakan pada Kamis, 8 Agustus 2024. Kegiatan koordinasi dilaksanakan secara online melalui Zoom (Gambar 1).



Gambar 1. Koordinasi Internal

Setelah kegiatan koordinasi, tim pengabdian melanjutkan dengan kegiatan penyuluhan yang dilaksanakan di MI Ma'arif NU Sunyalangu pada Jum'at, 16 Agustus 2024. Kegiatan tersebut diawali dengan pelaksanaan *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal para guru mengenai media pembelajaran. Kemudian, kegiatan dilanjutkan dengan pemberian teori dasar terkait media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam kelas bahasa Inggris dan diperkenalkan dengan aplikasi Kahoot dan Canva. Materi awal terkait teori dasar media pembelajaran disampaikan oleh Mustasyfa Thabib Kariadi, S.Pd., M.Pd., dan dilanjutkan pemberian contoh media pembelajaran yang dapat digunakan guru seperti lagu, cerita lucu, dan karya sastra berupa cerita pendek oleh Asfi Aniuranti, S.Pd., M.A. Materi selanjutnya adalah pengenalan penggunaan Kahoot dan Canva yang disampaikan oleh Nuraini Muhassanah, S.Pd. M.Pd.



Gambar 2. Koordinasi Eksternal dengan Mitra

Langkah kegiatan selanjutnya adalah pelaksanaan pendampingan 1 yang dilaksanakan pada Kamis, 5 September 2024. Pada kegiatan ini guru diminta untuk mulai menentukan topik materi dan mulai menyusun media PPT melalui Canva dan mempersiapkan tugas/evaluasi melalui Kahoot. Sebelum para guru mulai menyusun media, ketua tim, Asfi Aniuranti, S.Pd., M.A., memberikan review materi untuk kembali menyegarkan ingatan guru mengenai media pembelajaran interaktif berbasis digital. Selama proses pendampingan, dosen, mahasiswa dan pembantu lapangan mendampingi guru secara penuh.

Kegiatan selanjutnya adalah pendampingan kedua yang dilaksanakan pada Jum'at, 6 September 2024. Pada kegiatan pendampingan kedua, tim pengabdian secara penuh mendampingi guru dalam mempersiapkan media pembelajaran. Setelah draft media siap, perwakilan guru diminta untuk memaparkan media yang telah disusun. Tim memberikan

komentar dan masukan terkait konten dan penggunaan aplikasi. Setelah proses paparan media, guru diminta mengerjakan soal post-test sebagai pengukuran kemampuan akhir.



Gambar 3. Kegiatan Penyuluhan



Gambar 4. Pendampingan 1



Gambar 5. Pendampingan 2

Setelah proses pelatihan dan pendampingan kedua, tim melakukan monev dengan cara memberikan angket kepada guru sebanyak dua kali, yaitu setelah pelatihan dan setelah pendampingan kedua. Tim juga berkoordinasi secara internal melalui google meet untuk melakukan proses evaluasi.

Tabel 1. Hasil Monev 1

No	Item	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Tahapan penyampaian materi dalam pelatihan sudah tepat.	100%	0%	0%	0%	0%

No	Item	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
2	Penyampaian materi oleh nara sumber sudah jelas.	40%	40%	20%	0%	0%
3	Materi yang disampaikan menambah pengetahuan guru mengenai media pembelajaran interaktif berbasis digital.	40%	40%	20%	0%	0%
4	Mahasiswa yang terlibat dalam proses pelatihan membantu jalannya proses pelatihan.	100%	0%	0%	0%	0%
5	Pembantu lapangan yang terlibat membantu memperlancar proses pelatihan.	20%	80%	0%	0%	0%
Rata-rata		60%	32%	8%	0%	0%

Dari tabel 1 dapat disimpulkan bahwa secara umum para guru sebagai peserta penyuluhan memiliki opini yang positif terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Persentase tertinggi, yaitu sangat setuju mencapai 60%. Angket di atas juga menunjukkan beberapa kesimpulan berikut ini. Pertama, seluruh peserta setuju jika penyampaian materi terkait teori dasar media pembelajaran berbasis digital sudah tepat. Kedua, 80% peserta sangat setuju dan setuju jika penyampaian materi oleh narasumber jelas dan materi yang disampaikan menambah pengetahuan mereka. Ketiga, seluruh peserta setuju jika dua mahasiswa yang dilibatkan dalam kegiatan pelatihan membantu jalannya proses pelatihan dan 80% peserta setuju jika pembantu lapangan membantu memperlancar proses pelatihan.

Tabel 2. Hasil Monev 2

No	Item	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Tahapan pelaksanaan kegiatan pendampingan berjalan dengan baik.	0%	89%	11%	0%	0%
2	Narasumber melakukan proses pendampingan dengan baik dan jelas.	33%	67%	0%	0%	0%
3	Kegiatan pendampingan membantu guru dalam menyiapkan media interaktif berbasis digital.	22%	78%	0%	0%	0%
4	Mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pengabdian membantu proses pendampingan.	11%	78%	11%	0%	0%
5	Pembantu lapangan yang terlibat membantu memperlancar proses pendampingan.	11%	78%	11%	0%	0%
Rata-rata		15,4%	78%	6,6%	0%	0%

Hasil monev kedua juga menunjukkan respon yang positif dari para peserta pelatihan. Rata-rata tertinggi ada pada pilihan setuju yang menunjukkan adanya persepsi positif dari para guru. Dari hasil angket di atas juga dapat dirinci beberapa temuan berikut. Pertama, 89% peserta setuju jika tahapan selama dua kali kegiatan pendampingan telah berjalan dengan baik dan 67% setuju para narasumber telah melakukan kegiatan pendampingan dengan baik dan jelas. Kedua, kegiatan 78% peserta setuju kegiatan pendampingan membantu mereka menyiapkan media pembelajaran. Ketiga, sebagian besar peserta

setuju jika mahasiswa dan pembantu lapangan membantu memperlancar kegiatan pendampingan.

Setelah proses pendampingan, para guru melakukan proses implementasi secara mandiri sekaligus evaluasi pra dan pasca implementasi. Para guru diberikan angket untuk mengukur motivasi siswa di sekolah-sekolah. Guru juga dibekali lembar observasi untuk mengukur partisipasi. Untuk pengukuran hasil belajar, tim memberikan keleluasaan kepada guru untuk menyiapkan instrumen pengetesan sendiri yang disesuaikan dengan topik pembelajaran yang telah dipilih.



Gambar 6. *Antusiasme Siswa Ketika Belajar Dengan Kahoot*



Gambar 7. *Penggunaan Lagu yang Diintegrasikan dengan PPT dari Canva*

Keseluruhan rangkaian kegiatan pengabdian di atas, menghasilkan beberapa data berikut. Pertama, pemahaman guru mengenai media pembelajaran interaktif berbasis digital meningkat sebesar 10,58%. Nilai rerata pre-test mencapai 85,45 dan meningkat saat post-test menjadi 93,75. Motivasi belajar siswa juga mengalami pergeseran ke arah yang lebih positif.

Tabel 3. Hasil Angket Motivasi Awal Siswa

No	Item	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya memiliki motivasi tinggi dalam belajar bahasa Inggris.	26%	64%	10%	0%	0%
2	Saya fokus selama belajar bahasa Inggris di kelas.	34%	52%	14%	0%	0%
3	Saya mampu memahami materi bahasa Inggris dengan baik.	34%	46%	12%	8%	0%
4	Saya merasa bahwa pelajaran bahasa Inggris di kelas selama ini sudah sesuai.	38%	32%	26%	4%	0%
5	Saya nyaman belajar bahasa Inggris.	30%	38%	23%	9%	0%
6	Saya mengerjakan setiap tugas bahasa Inggris dengan optimal.	26%	60%	9%	4%	1%
7	Saya bertanya ketika mengalami kesulitan belajar bahasa Inggris.	36%	37%	18%	9%	0%
8	Saya berani untuk mengungkapkan ide atau gagasan di kelas bahasa Inggris.	26%	44%	21%	8%	1%
Rata-rata		31,25%	46,63%	16,63%	5,25%	0,25%

Dari tabel hasil angket di atas, dapat disimpulkan bahwa secara umum motivasi siswa sudah baik sebab rerata tertinggi ada pada pilihan setuju (46,63%), namun masih ada siswa yang memilih item tidak setuju bahkan sangat tidak setuju untuk pernyataan no 3-8. Pilihan netral untuk semua item, 1-8, juga masih dipilih oleh siswa. Setelah mempelajari bahasa Inggris dengan media pembelajaran berbasis digital, motivasi belajar siswa bergerak ke arah yang lebih positif.

Tabel 4. Hasil Angket Motivasi Siswa

No	Item	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Motivasi belajar bahasa Inggris saya meningkat setelah mempelajari bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital.	54%	46%	0%	0%	0%
2	Saya lebih dapat memfokuskan diri setelah belajar bahasa Inggris dengan media pembelajaran interaktif berbasis digital.	38%	62%	0%	0%	0%
3	Saya mampu memahami materi dengan baik melalui media pembelajaran interaktif berbasis digital.	62%	37%	1%	0%	0%
4	Saya merasa bahwa mempelajari bahasa Inggris melalui media pembelajaran interaktif berbasis digital lebih sesuai	42%	55%	3%	0%	0%
5	Saya merasa lebih nyaman belajar bahasa Inggris melalui media pembelajaran interaktif berbasis digital.	48%	52%	0%	0%	0%
6	Saya mengerjakan setiap penugasan dengan optimal.	20%	66%	14%	0%	0%
7	Saya menjadi lebih berani untuk bertanya ketika mengalami kesulitan setelah belajar melalui media pembelajaran interaktif berbasis digital.	27%	53%	20%	0%	0%

No	Item	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
8	Saya menjadi lebih berani untuk mengungkapkan ide atau gagasan setelah belajar melalui media pembelajaran interaktif berbasis digital.	31%	54%	15%	0%	0%
	Rata-rata	40,25%	53,125%	6,625%	0%	0%

Pada tabel di atas, sebagian besar siswa (53,125%) memilih setuju dan 40,25% memilih sangat setuju. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran motivasi ke arah yang lebih positif. Setelah implelementasi media, sudah tidak ada siswa yang memilih tidak setuju dan sangat tidak setuju. Pilihan netral juga tercatat hanya 6,625%.

Partisipasi siswa di sekolah-sekolah setelah memperlajari bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran interaktif juga mengalami kenaikan sebesar 7,68%. Rerata partisipasi sebelum implementasi mencapai 57,99% dan setelah implementasi media pembelajaran berbasis digital mencapai 76, 84%. Kenaikan yang cukup positif dalam motivasi dan partisipasi juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Nilai rerata siswa mencapai 86,56 atau telah melampaui KKM (65).

Keberhasilan rangkaian kegiatan pengabdian diasumsikan dipengaruhi oleh media pembelajaran interaktif berbasis digital. Susanti et al., (2020) menyatakan bahwa salah satu keuntungan utama pembelajaran interaktif berbasis digital adalah bahwa siswa dapat melihat masalah nyata. Ini dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa dan memungkinkan mereka untuk menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama. Menurut mereka, pembelajaran interaktif berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk berbicara dengan lancar dalam bahasa Inggris. Annisa et al., (2019) juga menyebutkan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai berikut ini:

1. materi pembelajaran menjadi lebih mudah untuk dipahami sebab konsep yang disajikan dipersiapkan secara sistematis dan mempermudah para siswa;
2. media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris memberikan kesempatan kepada para pembelajar untuk belajar dengan kecepatan mereka masing-masing;
3. proses belajar mengajar dengan media lebih menarik sehingga mengurangi rasa jenuh dan umumnya dilengkapi dengan berbagai hambar dan animasi serta soal latihan yang beragam;
4. media pembelajaran interaktif dapat pula dimanfaatkan untuk belajar materi secara mandiri.

Penggunaan video dan lagu yang diintegrasikan dalam PPT yang disusun melalui Canva juga diasumsikan mempengaruhi peningkatan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar. Lagu atau video pendek yang dilengkapi dengan audio visul menjadi hal yang umumnya menarik perhatian siswa, sehingga siswa menjadi lebih fokus dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Aniuranti & Rizkina (2019) berpendapat bahwa lagu berperan penting dalam memotivasi siswa untuk belajar bahasa. Selain itu, lagu sering kali menawarkan suasana baru di dalam kelas. Menurut Sunarya & Zulfritia (2015), penggunaan lagu dalam proses pembelajaran bahasa Inggris membawa banyak keuntungan. Salah satu manfaat

penggunaan lagu adalah memotivasi anak untuk lebih senang mempelajari bahasa Inggris serta kegiatan pembelajaran yang bervariasi, pendidik dapat menumbuhkan minat anak untuk lebih senang dan giat belajar, bahkan dapat memudahkan anak dalam memahami materi ajar yang disampaikan. Lagu juga dipercaya dapat membuat para siswa merasa bahagia, tidak bosan, dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Aniuranti (2021), lagu-lagu bahasa Inggris dapat diimplementasikan sebagai media pengajaran dalam konteks EFL karena manfaatnya untuk mengajarkan keterampilan dan komponen bahasa.

Kesimpulan

Keseluruhan rangkaian kegiatan pengabdian memiliki dampak yang cukup positif bagi guru dan siswa. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa pemahaman guru terhadap mengalami peningkatan sebesar 10,58%. Motivasi siswa pada pembelajaran bahasa Inggris juga bergerak ke arah yang lebih positif. Hasil isian angket menunjukkan presentase yang tinggi pada pilihan setuju dan sangat setuju. Partisipasi siswa sebelum dan sesudah implementasi media juga meningkat sebesar 7,68%. Meningkatnya motivasi dan partisipasi siswa berdampak positif terhadap hasil belajar siswa yang nilai reratanya mencapai 86,56.

Ucapan Terimakasih

Kami sampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat (DRTPM), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang telah mendanai kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan Nomor Kontrak Induk 069/E5/PG.02.00/PM.BATCH.2/2024 dan Kontak Turunan 025/LL6/Pg.Batch2/AL.04/2024; 010/UNU-PWT.8/PM/2024. Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada Universitas Nahdlatul Ulama Purwokerto, Universitas Jenderal Soedirman, serta Kelompok Kerja Guru (KKG) Bahasa Inggris MI Kec. Karanglewas sebagai mitra dalam kegiatan ini. Tim PKM juga menyampaikan terima kasih kepada mahasiswa yang terlibat, yaitu Alifia Nur Fauziah dan Nabilah Rizky Khumairo.

Referensi

- Agustini, P. D., Agustini, K., & Pascima, I. B. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Descriptive Di Smp Negeri 4 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(1), 95–106.
- Aniuranti, A. (2021). An Investigation of Song-Based Language Teaching on Tenses Learning. *Economics, Social and Humanities Journal (Esochum)*, 1(1), 45–55.
<https://jurnal.unupurwokerto.ac.id/index.php/esochum>
- Aniuranti, A., & Rizkina, P. A. (2019). Using 'Because You Loved Me' Song To Teach Past Simple in Efl Classrooms. *Tarling : Journal of Language Education*, 2(2), 135–146.
<https://doi.org/10.24090/tarling.v2i2.2932>
- Annisa, N., Saragih, A. H., & Mursid, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran

- Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(2), 210–221. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12599>
- Kariadi, M. T., Riyanton, M., & Anggraheni, D. (2021). Planning and Developing Creativity Through Media-Based Learning in English Language Teaching. *English Review: Journal of English Education*, 9(2), 427–436. <https://doi.org/10.25134/erjee.v9i2.4519>
- Muhassanah, N., Aspriyani, R., & Mutia. (2023). Penggunaan Media Game Kahoot dalam Kalkulus 1 untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Arithmetic: Academic Journal of Math*, 05(01), 107–122.
- Nurhaliza, S., Nusyahida, S. F., & Ridwan, S. C. (2024). Tantangan Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas: Fasilitas dan Kompetensi. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3583–3592. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12549>
- Saputri, S. (2023). Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris di Kober Al-Ihsan Islamic School Kota Bandung. 1(1), 10–17.
- Sunarya, A., & Zulfitria. (2015). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Yang Menyenangkan Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 1(2), 47–57. <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.226>
- Susanti, W., Yuliendi, R. R., Ambiyar, A., & Wakhinuddin, W. (2020). Perancangan Pembelajaran E-Learning Bahasa Inggris Untuk Pemula Berbasis Multimedia. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 101–112. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i1.1601>
- Sutarsyah, C. (2015). Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Muatan Lokal pada Sekolah Dasar di Propinsi Lampung. *Aksara*, 16(2), 35–43.
- Utami, Y. P., & Dewi, P. S. (2020). Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi Rumah Belajar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 24–31. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.572>