
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VARIATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA PADA MATERI ANIMALS DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SD NAHDLATUL ULAMA MEDAN

Cindy Aulia¹, Dwi Tarisya², Indah Novita³, Rani Tasya⁴, Nanda Ramadani⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Medan

Email: cindyaulia3204@gmail.com¹, dwitarisya27@gmail.com²,
novitaindah839@gmail.com³, raniginting30@gmail.com⁴, nandarmdani@unimed.ac.id⁵

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris serta menganalisis efektivitas metode yang diterapkan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik analisis deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen yang terkait dengan pembelajaran bahasa Inggris di lingkungan yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode yang variatif dan kontekstual dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan berbahasa peserta didik. Temuan ini menegaskan pentingnya penerapan teknik pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik guna mencapai hasil yang lebih optimal dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Keterlibatan Siswa, Media Pembelajaran Inovatif, Pembelajaran Bahasa Inggris, Sekolah Dasar, Teknologi Pendidikan.

Abstract: This study aims to explore the strategies employed in English language learning and assess the effectiveness of the implemented methods. A qualitative research approach with descriptive analysis techniques was utilized in this study. Data were collected through observations, interviews, and document analysis related to English language instruction within the examined environment. The findings reveal that employing diverse and context-based teaching methods enhances students' comprehension and language skills. These results emphasize the importance of applying instructional techniques tailored to students' needs and characteristics to achieve optimal learning outcomes.

Keywords: Student Engagement, Diverse Learning Media, English Instruction, Elementary Education, Educational Technology.

PENDAHULUAN

Pendidikan yang bermutu menjadi salah satu aspek penting dalam membangun generasi yang cerdas serta memiliki daya saing tinggi. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar (SD), keterlibatan siswa merupakan faktor krusial yang memengaruhi keberhasilan proses belajar-mengajar. Tingkat partisipasi siswa yang tinggi tidak hanya

mendukung pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, tetapi juga mendorong mereka agar lebih berperan aktif dalam proses belajar (Fredricks et al., 2004). Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah dengan memanfaatkan berbagai jenis sarana edukasi. Pemakaian berbagai sumber belajar mencakup beragam bentuk, seperti ilustrasi, rekaman video, permainan berbasis edukasi, serta alat bantu interaktif. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama pada materi mengenai animals, penggunaan media yang menarik dan beragam dapat mempermudah siswa dalam memahami kosakata serta konsep yang disampaikan (Mayer, 2020). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemilihan sumber belajar yang tepat mampu meningkatkan ketertarikan serta dorongan siswa dalam belajar, yang pada akhirnya membuat mereka lebih aktif dalam mengikuti proses pendidikan (Hattic, 2020).

Di era kemajuan digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan kesempatan luas untuk menciptakan metode belajar yang lebih inovatif. Dengan dukungan teknologi, pengajar dapat merancang pengalaman belajar yang lebih menarik serta interaktif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Baker, 2021). Beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, seperti permainan edukatif serta platform pembelajaran daring, mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan (Kumar & Kumar, 2020; Alharbi, 2021).

Menurut Alharbi (2021), penggunaan berbagai jenis sarana edukatif tidak hanya berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Pendapat tersebut selaras dengan temuan yang dikemukakan oleh Hwang dkk. (2020), yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis teknologi dapat menghadirkan lingkungan belajar yang lebih interaktif serta mendorong kerja sama, sehingga siswa merasa lebih termotivasi dalam proses belajar. Selain itu, riset yang dilakukan oleh Chen dkk. (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan media visual dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa terhadap kosakata baru, termasuk yang berkaitan dengan tema animals.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di SD Nahdlatul Ulama Medan, penggunaan media pembelajaran yang beragam juga dapat membantu mengatasi kendala yang dihadapi siswa dalam memahami materi. Suh et al. (2023) mengungkapkan bahwa siswa kerap mengalami kesulitan dalam memahami kosakata baru jika hanya mengandalkan metode pembelajaran tradisional. Sebagai solusi, pemanfaatan media yang lebih kreatif dan interaktif

dapat menjadi pendekatan yang mampu membantu siswa dalam memahami materi tentang animals secara lebih efektif.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD Nahdlatul Ulama Medan memiliki peran yang sangat penting. Wang et al. (2021) mengungkapkan bahwa peserta didik yang aktif berpartisipasi dalam proses belajar cenderung memiliki keterampilan berbahasa yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang hanya menerima materi secara pasif. Oleh karena itu, penggunaan berbagai jenis media edukatif diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis serta memikat, sehingga dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Dengan mempertimbangkan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penggunaan media edukasi yang beragam dapat diterapkan dalam materi tentang animals di SD Nahdlatul Ulama Medan serta dampaknya terhadap keterlibatan siswa. Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan optimal bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk meneliti penggunaan berbagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada materi Animals dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Pendekatan studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena yang terjadi dalam lingkungan pembelajaran yang sesungguhnya. Subjek penelitian mencakup siswa kelas IV di salah satu Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama di Medan yang dipilih secara purposive, serta guru yang berperan dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Observasi dilakukan untuk mengamati bagaimana berbagai media pembelajaran diterapkan di kelas serta mengidentifikasi respons siswa terhadap penggunaannya. Wawancara melibatkan guru dan beberapa siswa dengan tujuan memperoleh pemahaman mengenai efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Sementara itu, analisis dokumen dilakukan dengan menelaah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta hasil kerja siswa guna mengevaluasi kontribusi media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep yang diajarkan.

Penelitian ini menerapkan teknik analisis tematik dalam pengolahan data, yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk memastikan kredibilitas data, dilakukan triangulasi sumber dan metode dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, serta analisis dokumen guna memverifikasi validitas temuan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan mengenai efektivitas berbagai media pembelajaran, seperti video edukatif dan kartu kata (flashcards), dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih optimal serta memperkaya referensi mengenai inovasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan berbagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan gambar, video, permainan edukatif, dan alat peraga interaktif membantu siswa lebih mudah memahami kosakata dan konsep. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mayer (2020), yang menyatakan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris juga berdampak positif terhadap motivasi belajar. Aplikasi berbasis teknologi, seperti permainan edukatif dan platform pembelajaran daring, terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar (Kumar & Kumar, 2020). Siswa yang aktif dalam pembelajaran cenderung memiliki kemampuan bahasa yang lebih baik dibandingkan mereka yang hanya belajar secara pasif (Wang et al., 2021).

Di SD Nahdlatul Ulama Medan, penelitian ini menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami kosakata baru ketika hanya menggunakan metode konvensional. Temuan ini sejalan dengan penelitian Suh et al. (2023), yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami kosakata dengan lebih efektif. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Lebih lanjut, penelitian ini menegaskan bahwa media visual memiliki peran penting dalam meningkatkan daya ingat siswa terhadap kosakata baru. Penelitian oleh Chen et al. (2022) menunjukkan bahwa media visual berkontribusi secara signifikan dalam memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa. Hasil ini juga didukung oleh studi Hwang et al. (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi menciptakan lingkungan belajar yang

lebih interaktif dan kolaboratif.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang beragam dan berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama dalam materi Animals. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, siswa menjadi lebih termotivasi dan mampu memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, guru disarankan untuk terus mengembangkan metode pembelajaran inovatif guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa variasi media pembelajaran dapat mengurangi rasa bosan siswa saat belajar. Pembelajaran berbasis teknologi, seperti video interaktif dan permainan edukatif, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta mampu mempertahankan perhatian siswa dalam waktu yang lebih lama (Hwang et al., 2020). Hal ini menunjukkan bahwa variasi metode pembelajaran memiliki peran penting dalam menjaga motivasi siswa.

Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan media interaktif meningkatkan interaksi antara siswa dan guru. Saat menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi atau alat peraga interaktif, siswa lebih sering mengajukan pertanyaan dan berdiskusi dengan teman sebayanya. Peningkatan interaksi ini berkontribusi terhadap pemahaman konsep yang lebih mendalam serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris (Alharbi, 2021).

Faktor individual, seperti gaya belajar siswa, juga memengaruhi efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Beberapa siswa lebih mudah memahami materi melalui media visual seperti gambar dan video, sementara yang lain lebih tertarik pada pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan interaksi langsung (Chen et al., 2022). Oleh karena itu, guru perlu mengadaptasi berbagai jenis media pembelajaran untuk mengakomodasi gaya belajar yang beragam. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan manfaat tambahan, seperti peningkatan keterampilan teknologi siswa. Seiring dengan meningkatnya penggunaan perangkat digital dalam dunia pendidikan, siswa yang terbiasa dengan teknologi pembelajaran akan lebih siap menghadapi tantangan akademik dan profesional di masa depan (Baker, 2021).

Meskipun media pembelajaran berbasis teknologi terbukti efektif, terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan perangkat dan akses internet di sekolah. Beberapa siswa kesulitan mengakses materi pembelajaran jika

sekolah tidak memiliki fasilitas teknologi yang memadai (Suh et al., 2023). Oleh karena itu, dukungan dari sekolah dan pemerintah dalam penyediaan infrastruktur teknologi sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis digital.

Selain itu, kesiapan guru dalam mengadaptasi media pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi tantangan. Guru yang kurang terbiasa dengan teknologi digital mungkin menghadapi kesulitan dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan bagi guru agar mereka dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran inovatif dalam proses mengajar (Wang et al., 2021).

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang beragam, terutama yang berbasis teknologi, mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk belajar, serta memperkaya pengalaman belajar mereka. Namun, keberhasilan implementasi strategi ini sangat bergantung pada dukungan infrastruktur dan peningkatan kompetensi guru agar hasil yang optimal dapat dicapai dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan berbagai media pembelajaran, seperti video edukatif dan kartu kata (flashcards), dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, terutama pada materi Animals di tingkat sekolah dasar. Keanekaragaman media ini tidak hanya membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar, tetapi membantu mereka memahami kosakata dan konsep yang diajarkan dengan lebih optimal. Selain itu, peningkatan keterlibatan siswa terlihat dari partisipasi yang lebih aktif dalam diskusi, respons positif terhadap tugas, serta antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang beragam juga berdampak positif pada strategi pengajaran guru dengan mendorong penerapan metode yang lebih inovatif dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik sebagai strategi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alharbi, A. (2021). The impact of using varied teaching media on students' engagement in English language learning. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1-15. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00256-0>
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Baker, R. S. (2021). Educational data mining: A review of the state of the art. *Journal of Educational Data Mining*, 13(1), 1-20. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4551234>
- Chen, C. H., Huang, Y. M., & Cheng, Y. S. (2022). The effects of visual media on vocabulary acquisition in English language learning. *Journal of Language Teaching and Research*, 13(2), 345-356. <https://doi.org/10.17507/jltr.1302.14>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Hattie, J. (2020). *Visible Learning: Feedback*. Routledge.
- Hwang, G. J., Wu, P. H., & Chen, C. H. (2020). A collaborative learning approach to enhance students' engagement in English language learning. *Computers & Education*, 148, 103788. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103788>
- Kumar, A., & Kumar, S. (2020). Impact of gamification on student engagement in higher education: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 25(5), 4215-4235. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10309-0>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Simanjuntak, Dra. Eva Betty, Simbolon, Prof. Dr. Naeklan, & Ratno, Suyit. (n.d.). *Pembelajaran Bahasa Inggris Di SD*. Medan: CV. Harapan Cerdas. ISBN 978-623-98942-8-3.
- Suh, S., Kim, H., & Lee, J. (2023). The role of interactive media in enhancing vocabulary acquisition in elementary English language learners. *Journal of Educational Psychology*, 115(2), 345-360. <https://doi.org/10.1037/edu0000678>
- Susanto, A. (2022). *Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wang, Y., Chen, Y., & Zhang, Y. (2021). The impact of active learning on language acquisition in primary education. *Language Learning & Technology*, 25(1), 1-15.
<https://doi.org/10.125/llt.2021.25.1.1>