

PENGEMBANGAN SMART LEARNING PLATFORM DENGAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SD N 2 SUMITA

DEVELOPMENT OF A SMART LEARNING PLATFORM WITH INTERACTIVE MULTIMEDIA TECHNOLOGY TO OPTIMIZE ENGLISH LEARNING AT SD N 2 SUMITA

I Nyoman Tri Anindia Putra, I Gusti Lanang Agung Raditya Putra², Ketut Sepdyana Kartini³, I Komang Agus Roy⁴

¹Sistem Informasi, Universitas Pendidikan Ganesha

³Teknik Informatika, Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia

e-mail: tri.anindia@undiksha.ac.id, raditya.putra@undiksha.ac.id,
sepdiana@instiki.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa Sekolah Dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui penerapan teknologi multimedia berbasis animasi interaktif. Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, seperti kurangnya minat siswa dan penggunaan metode konvensional yang kurang menarik. Oleh karena itu, solusi yang diusulkan adalah pengembangan media pembelajaran digital interaktif yang memanfaatkan animasi sebagai sarana visual yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi perancangan media pembelajaran dan implementasi di kelas. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dan pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Inggris. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat peningkatan minat belajar siswa kelas 6 dari 45% menjadi 90%, kelas 5 dari 50% menjadi 85%, dan kelas 4 dari 40% menjadi 80%. Guru juga merasakan manfaat dari penggunaan media ini dalam proses mengajar, yang menjadi lebih efektif dan interaktif. Dengan demikian, penerapan teknologi multimedia berbasis animasi interaktif memberikan kontribusi positif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: Pembelajaran Digital, Animasi Interaktif, Pembelajaran Bahasa Inggris, Teknologi Pendidikan, Sekolah Dasar

Abstract

This community service activity aims to enhance elementary school students' interest and understanding of English language learning through the application of interactive animation-based multimedia technology. English learning in elementary schools still faces various challenges, such as lack of student interest and the use of conventional, less engaging methods. Therefore, the proposed solution is the development of interactive digital learning media utilizing animations as attractive and easily understood visual aids for students. The implementation

method includes designing learning media and classroom implementation. The results of this activity show an increase in students' learning interest and their understanding of English materials. Based on the data obtained, there was an increase in students' learning interest in grade 6 from 45% to 90%, grade 5 from 50% to 85%, and grade 4 from 40% to 80%. Teachers also found the media beneficial in making the teaching process more effective and interactive. Therefore, the application of interactive animation-based multimedia technology positively contributes to creating a fun learning environment and improving the quality of English language learning at the elementary school level.

Keywords: Digital Learning Media, Interactive Animation, English Learning, Educational Technology, Elementary School

1. PENDAHULUAN

Integrasi teknologi digital dalam proses pendidikan telah menjadi topik utama dalam penelitian pedagogis kontemporer. Pendidikan dasar, khususnya, memainkan peran penting dalam membangun keterampilan dasar, termasuk penguasaan bahasa, yang menjadi fondasi bagi perkembangan pembelajaran di masa depan (Kartini et al., 2024; Ketut Sepdyana Kartini^{1*}, 2022). Kemampuan berbahasa Inggris, sebagai media komunikasi internasional, sangat penting bagi siswa untuk berpartisipasi dalam dunia yang semakin terhubung secara global. Namun, di banyak daerah pedesaan, khususnya di sekolah dasar, pendidikan bahasa Inggris masih menghadapi berbagai tantangan, termasuk penggunaan metode pengajaran tradisional yang monoton dan kurang menarik (I. W. Rasna et al., 2021; Tri et al., 2024).

Di SD N 2 Sumita, sebuah sekolah dasar di wilayah pedesaan Bali, pembelajaran bahasa Inggris menghadapi hambatan yang signifikan, seperti rendahnya motivasi siswa dan keterbatasan akses ke sumber belajar yang menarik (Kartini & Putra, 2020). Guru sering kali mengandalkan metode konvensional, seperti ceramah dan pembelajaran berbasis buku teks, yang tidak efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar yang beragam dari siswa. Tantangan ini telah berkontribusi pada rendahnya kinerja siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris, yang selanjutnya menghambat pertumbuhan akademik mereka.

Untuk mengatasi masalah ini, inisiatif pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi interaktif melalui pengembangan dan implementasi alat pembelajaran multimedia (Putra, 2024). Dengan mengintegrasikan media animasi interaktif, proyek ini bertujuan untuk membuat pembelajaran bahasa Inggris lebih menarik dan mudah diakses oleh siswa (Putra et al., 2021). Fitur interaktif dari media ini, termasuk animasi visual, aktivitas pembelajaran berbasis permainan, dan storytelling digital, dirancang untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang positif (Choudhury & Chechi, 2024; I. W. Rasna et al., 2024; Tri et al., 2024).

Implementasi alat pembelajaran multimedia ini difokuskan pada peningkatan penguasaan kosakata dan keterampilan percakapan siswa melalui aplikasi praktis dalam pengaturan kelas. Proyek ini melibatkan siswa dari kelas 4, 5, dan 6 di SD N 2 Sumita, dengan total peserta sebanyak 80 siswa. Penggunaan alat pembelajaran berbasis animasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa, memperbaiki

pemahaman mereka terhadap materi bahasa Inggris, dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Dody, 2021).

Tujuan utama dari proyek pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk menyediakan solusi pendidikan yang berkelanjutan dan dapat diperluas yang memenuhi kebutuhan khusus sekolah dasar di daerah pedesaan. Dengan memanfaatkan teknologi, inisiatif ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara praktik pengajaran tradisional dan inovasi pedagogis modern, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan di daerah yang kurang terlayani (W. Rasna et al., 2021).

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang terstruktur untuk memastikan keberhasilan implementasi media pembelajaran berbasis animasi interaktif. Tahapan ini mencakup persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi dan monitoring hasil kegiatan.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan melibatkan identifikasi kebutuhan pembelajaran di SD N 2 Sumita, yang dilakukan melalui observasi langsung dan diskusi dengan kepala sekolah serta guru kelas. Kebutuhan utama yang diidentifikasi adalah kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam pengajaran bahasa Inggris. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim pengabdian mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi yang disesuaikan dengan materi pelajaran yang diajarkan di kelas 4, 5, dan 6.



Gambar 1. Koordinasi dengan guru dan kepala sekolah

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas. Siswa diberikan materi pembelajaran melalui media animasi yang mencakup visualisasi kosakata, percakapan interaktif, dan permainan edukatif berbasis digital. Proses pelaksanaan dilakukan

selama empat minggu dengan jadwal pelajaran bahasa Inggris yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Setiap pertemuan diakhiri dengan sesi tanya jawab dan refleksi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa.

Evaluasi dan Monitoring

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan tingkat minat dan pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis animasi. Data diperoleh melalui kuesioner, wawancara dengan guru, serta pengamatan langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa, dengan rata-rata peningkatan minat mencapai 85% di seluruh kelas yang terlibat. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi bahasa Inggris, terutama dalam penguasaan kosakata dan keterampilan berbicara.

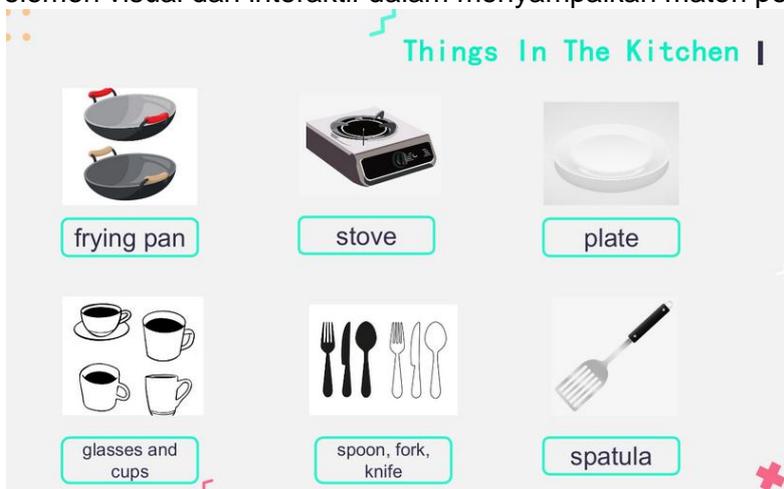
Kesimpulan Metode

Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Keberhasilan metode ini memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif di tingkat sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peristilahan dan Model

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model animasi interaktif berbasis teknologi digital yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini terdiri dari visualisasi animasi, permainan edukatif, dan storytelling digital yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar. Model pembelajaran ini memanfaatkan teori pembelajaran multimedia yang menekankan pentingnya penggunaan elemen visual dan interaktif dalam menyampaikan materi pembelajaran.



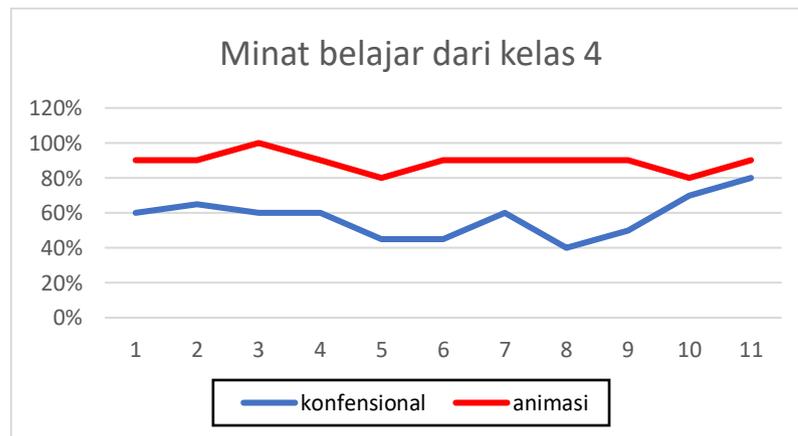
Gambar 2. Salah satu contoh media pembelajaran

Dokumentasi Kegiatan

Selama pelaksanaan kegiatan, dokumentasi berupa foto, tabel, dan grafik disertakan untuk menunjukkan proses implementasi dan hasil yang dicapai. Gambar 3 menunjukkan proses pembelajaran menggunakan media animasi interaktif di kelas. Grafik pada Gambar 4 hingga 6 menunjukkan peningkatan motivasi siswa di kelas 4, 5, dan 6, dengan rata-rata peningkatan sebesar 85% setelah implementasi media pembelajaran. Selain itu, tabel hasil kuesioner menunjukkan bahwa siswa merasa lebih antusias dan termotivasi dalam belajar bahasa Inggris dibandingkan dengan metode konvensional sebelumnya.



Gambar 3. mengajak siswa untuk melakukan permainan menambahkan kosa kata



Gambar 4. Hasil peningkatan motivasi siswa di kelas



Gambar 5. Hasil peningkatan motivasi siswa di kelas



Gambar 6. Hasil peningkatan motivasi siswa di kelas

Keunggulan dan Kelemahan

Keunggulan utama dari media pembelajaran ini adalah kemampuannya untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Namun, tantangan yang dihadapi adalah kebutuhan akan perangkat teknologi yang memadai di sekolah, yang terkadang menjadi kendala di daerah pedesaan. Meskipun demikian, hasil evaluasi menunjukkan bahwa manfaat yang diperoleh jauh lebih besar dibandingkan dengan tantangan yang dihadapi.

Tingkat Kesulitan dan Peluang

Pelaksanaan kegiatan ini relatif mudah dilakukan dengan dukungan penuh dari pihak sekolah. Namun, tantangan terbesar adalah memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi di sekolah. Peluang yang diidentifikasi dari kegiatan ini adalah kemungkinan untuk mengembangkan media pembelajaran serupa untuk mata pelajaran lain, serta

meningkatkan kolaborasi dengan pihak-pihak terkait dalam pengembangan pendidikan berbasis teknologi di daerah pedesaan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi media pembelajaran berbasis animasi interaktif dalam pengabdian kepada masyarakat di SD N 2 Sumita, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Peningkatan minat belajar siswa terlihat signifikan di semua kelas yang terlibat, dengan rata-rata peningkatan motivasi mencapai 85%. Selain itu, media pembelajaran ini membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif dan interaktif. Penggunaan media animasi interaktif ini mampu mengatasi berbagai kendala yang dihadapi dalam pembelajaran konvensional, seperti kurangnya minat siswa dan penggunaan metode yang monoton. Meskipun terdapat tantangan dalam penyediaan perangkat teknologi di sekolah, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi besar untuk diadaptasi di sekolah-sekolah lain, terutama di daerah pedesaan yang memiliki tantangan serupa. Melalui pengembangan dan implementasi media pembelajaran berbasis animasi, diharapkan tercipta lingkungan belajar yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan bagi siswa. Keberhasilan ini juga membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang pendidikan berbasis teknologi, khususnya dalam mata pelajaran lain yang membutuhkan pendekatan pembelajaran inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Choudhury, S., & Chechi, V. K. 2024. Impact of Augmented Reality on School Students Learning English. *2024 IEEE International Conference on Computing, Power and Communication Technologies (IC2PCT)*, 5, 490–494. <https://doi.org/10.1109/IC2PCT60090.2024.10486383>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. 2020. Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12–19.
- Kartini, K. S., Yusa, I. M. M., Adnyana, I. N. W., & Putra, I. N. T. A. 2024. Impact of augmented reality on high school students' motivation and understanding of acid-base titration concepts. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 8(6 SE-Articles), 7559–7569. <https://doi.org/10.55214/25768484.v8i6.3638>
- Kartini., K., S. 2022. Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 117–125. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.41877> Kebutuhan
- Putra, I., N. T. A. 2024. Implementasi virmata untuk meningkatkan pemasaran umkm ukiran desa sumita. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(November), 262–268.
- Putra, I. N. T. A., Kartini, K. S., Putra, P. S. U., Adnyana, I. N. W., & Pande, N. K. N. N.

2021. Design and Development of Interactive Media Application Based on Android Case Study of Hydrocarbon Chemical Lesson Materials. *2021 6th International Conference on New Media Studies (CONMEDIA)*, 113–117. <https://doi.org/10.1109/CONMEDIA53104.2021.9616994>
- Setiawan, P. D., Kartini, K. S., Putra., I. N. T. A. 2021. SOSIALISASI VIDEO ANIMASI 2D TENTANG PENGENALAN PENGGUNAAN STYROFOAM DAN BAHAN ALAMI DALAM PEMBUATAN OGOH-OGO. *Jurnal Widya Laksmi*, 1(1), 31–36.
- Rasna, I. W., Binawati, N. W. S., Tantra, D. K., & Putra, I. N. T. A. 2021. The Harmony of Instructional Communication in the Classroom. *5th Asian Education Symposium 2020 (AES 2020)*, 251–253.
- Rasna, I. W., Tri, I. N., & Putra, A. 2024. *Dampak Media Sosial Terhadap Disrupsi Kosakata dan Pragmatik Bahasa Bali Generasi Milenial*. 183–195.
- Rasna, W., Tantra, D. K., Binawati, N. W. S., Sudiana, I. G. N., Relin, R. A., & Putra, I. N. T. A. 2021. Politeness-Based Indonesian Teaching as Social Skill for Preparing Competitive Human Resources in Industrial Revolution Era 4.0. *2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*, 247–251.
- Tri, I. N., Putra, A., Kartini, K. S., Irvan, M., & Abenk, S. 2024. *Analisis Fungsional dan Pengalaman Pengguna Augmented Reality pada Pembelajaran Pengenalan Struktur Tumbuhan*. 218–224.