

## **INTEGRASI TEKNOLOGI DAN MEDIA EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS YANG MENYENANGKAN DI SEKOLAH DASAR**

**Oleh:**

**Asirani Hasibuan<sup>1\*</sup>, Derliana Hasibuan<sup>2</sup>, Dharyana<sup>3</sup>, Harry Sambayu<sup>4</sup>, Angelina Monthesari<sup>5</sup>**

<sup>1,5</sup> Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

<sup>2,4</sup> Universitas Asahan

<sup>3</sup> STMIK Logika

\*Email koresponden: [hasibuanasriani@gmail.com](mailto:hasibuanasriani@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/adam.v4i2.3110>

### **Abstrak**

Penggunaan teknologi dan media edukatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar menjadi salah satu pendekatan inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Kegiatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk integrasi teknologi dan media edukatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris serta menganalisis pengaruhnya terhadap minat dan pemahaman siswa. Metode yang digunakan adalah studi kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknologi seperti aplikasi pembelajaran interaktif, video animasi, dan permainan edukatif berbasis digital mampu meningkatkan antusiasme siswa, memperkuat pemahaman kosakata, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Selain itu, pendekatan ini membantu guru menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan komunikatif. Meskipun demikian, tantangan seperti keterbatasan sarana prasarana dan kompetensi digital guru perlu diatasi untuk mendukung keberhasilan integrasi ini secara optimal. Kesimpulannya, integrasi teknologi dan media edukatif dapat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Teknologi Pendidikan, Media Edukatif, Bahasa Inggris, Sekolah Dasar, Pembelajaran Menyenangkan

### **Abstract**

The use of technology and educational media in English learning in elementary schools is one of the innovative approaches to create a fun and effective learning atmosphere. This activity aims to describe the form of integration of technology and educational media in English learning and analyze its influence on students' interests and understanding. The method used is a descriptive qualitative study with data collection techniques through observation, interviews, and documentation studies in elementary schools. The results of the study show that the application of technology such as interactive learning applications, animated videos, and digital-based educational games can increase student enthusiasm, strengthen vocabulary understanding, and encourage active involvement in the learning process. In addition, this approach helps teachers create a more lively and communicative classroom atmosphere. However, challenges such as limited facilities and infrastructure and teachers' digital competence need to be overcome to support the success of this integration optimally. In conclusion, the integration of technology and educational media can be a strategic solution to improve

the quality of fun English learning in elementary schools.

**Keywords:** Educational Technology, Educational Media, English, Elementary School, Fun Learning

## 1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, semakin penting juga untuk menguasai Bahasa Inggris. Melihat kedepan, persaingan di dunia kerja akan semakin ketat dan sulit dikarenakan kita tidak hanya akan bersaing dengan orang yang berasal dari Indonesia tetapi juga dengan mereka dari negara-negara lain. Dr. Maria Montessori, seorang dokter dan ahli pendidikan dari Italia, menyetuskan konsep periode sensitif atau “sensitive period” yang mana pada masa ini otak anak sangat plastis dan mudah bagi mereka untuk menyerap informasi serta mengembangkan keterampilan baru dan Montessori juga yakin bahwa pengalaman awal memainkan peran penting dalam membentuk arsitektur otak. Maka dari itu, merupakan langkah yang tepat dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) untuk menjadikan Bahasa Inggris mata pelajaran wajib di SD mulai tahun ajaran 2027/2028, yang diatur dalam Peraturan Menteri Nomor 12/2024. Dengan memperkenalkan Bahasa Inggris lebih dini di harapkan mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris untuk berkomunikasi, mempersiapkan siswa menghadapi tantangan, dan kemampuan pemahaman dan penguasaan Bahasa Inggris untuk berbagai keperluan secara global.

Bersamaan dengan maju dan berkembangnya zaman, begitu juga dengan karakter peserta didik. Peserta didik masa kini memiliki karakter yang menyukai tantangan dan pembelajaran dengan aksi, yang mana hal ini juga didukung oleh kurikulum terdahulu, Kurikulum Merdeka, dimana peserta didik diberikan kesempatan untuk belajar sesuai dengan bakat dan minatnya. Tak hanya itu, salah satu karakteristik yang cukup signifikan dari peserta didik masa kini adalah mereka lebih menyukai sesuatu yang praktis dan lebih interaktif, yang mana hal ini dapat ditemukan dalam penggunaan teknologi digital didalam kelas. Kepala Subdirektorat Pembinaan Tenaga Kesejahteraan Direktorat Sejarah Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Andi Syamsu Rijal mengatakan, teknologi menjadi sarana terbaik untuk membagikan pengetahuan di era modern. Sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini, penggunaan media digital dalam pembelajaran menciptakan proses belajar yang lebih menarik, memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik, praktis dan interaktif, juga membuat siswa termotivasi dan tidak pasif, karena bisa berpartisipasi langsung di dalam proses pembelajaran.

Sebagai seorang guru atau pendidik penting untuk melek teknologi, mampu mengoperasikan aplikasi baik melalui android maupun komputer, sehingga para pendidik mampu mengkombinasikan media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya dengan media digital yang terbatas di sekolah, menciptakan sesuatu yang lebih membantu proses pembelajaran dibandingkan hanya menggunakan media konvensional yang ada.

Mengajarkan bahasa Inggris menggunakan media digital menggunakan cara yang sangat tepat, selain sesuai dengan apa yang di sukai peserta didik masa kini, tetapi juga berpengaruh pada perluasan perbendaharaan kata peserta didik dikarenakan didalam pengoperasian media digital banyak ditemukan kata maupun istilah dalam bahasa Inggris. Tim PKM yang berasal dari semester 4 Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, sudah mendapatkan pembelajaran mengenai penggunaan media pembelajaran, terutama untuk mengajarkan bahasa Inggris, baik media manual, digital maupun kombinasi keduanya. Berangkat dari terbatasnya ketersediaan maupun keterampilan dalam menggunakan media digital didalam kelas, tim PKM mencoba menggunakan integrasi dari media konvensional (Lembar Kerja Peserta Didik) dan media digital (aplikasi Kahoot!). Keberadaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sendiri sudah kita kenali semenjak Kurikulum 2013. Dampak positif dari penggunaan LKPD juga sudah terbukti lewat beberapa penelitian, seperti, keefektifannya, keberhasilannya meningkatkan afeksi serta pemahaman peserta didik serta membuat peserta didik terlibat banyak dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menyesuaikan dengan karakteristik peserta masa kini dan kemajuan era saat ini, Tim PKM mencoba menggunakan aplikasi Kahoot! untuk melengkapinya. Kahoot

sendiri adalah, aplikasi permainan edukatif yang menyediakan banyak fitur untuk pendidik maupun peserta didik. Dengan latihan-latihan soal yang memiliki alokasi waktu terbatas mempengaruhi cara berpikir cepat peserta didik, menambah kosakata dan istilah dalam bahasa Inggris, dan membuat peserta didik menjadi ceria dan termotivasi selama pembelajaran karena adanya sistem ranking pada Kahoot!.

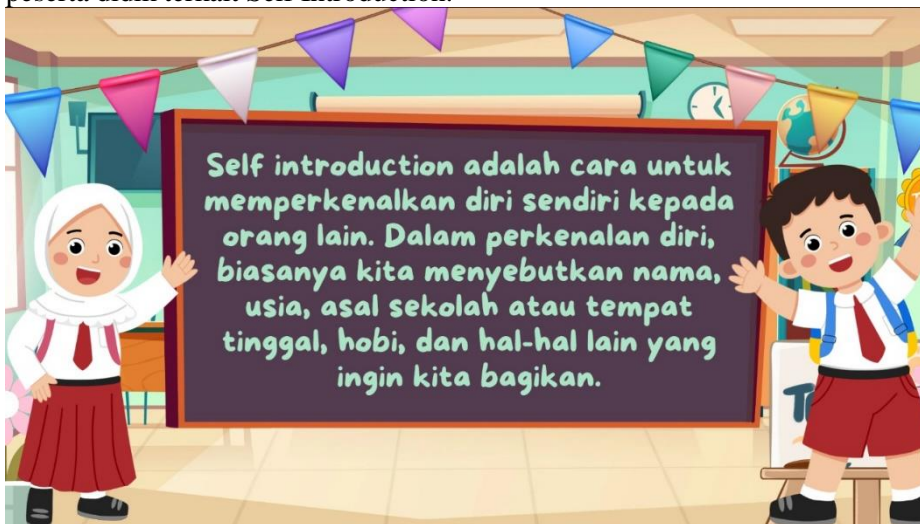
## 2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Integrasi Teknologi Dan Media Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Yang Menyenangkan Di Sekolah Dasar” telah dilaksanakan di SD Negeri 200402 yang beralamat di kelurahan Sabungan Jae, Huta Imbaru kota Padangsidimpuan. Kegiatan ini dilaksanakan hanya 1 (satu) kali yaitu pelaksanaannya pada tanggal 5 Mei 2025. Jumlah peserta yang mengikuti pelatihan ini sebanyak 20 orang yang terdiri dari kelas V. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdapat beberapa tahap. Tahap pertama yaitu perencanaan. Tahap perencanaan ini diawali dengan pembentukan tim pengabdian yang terdiri dari dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Selanjutnya, tim pengabdian yang telah dibentuk melakukan analisis situasi dengan menentukan sekolah sasaran dan bidang permasalahan yang akan dianalisis.

Setelah penentuan sekolah sasaran dan bidang permasalahan yang akan dianalisis, tim pengabdian mencoba menemukan, melihat, dan mempelajari keseluruhan masalah yang dihadapi oleh sekolah sasaran. Selain itu, dilakukan pula koordinasi mengenai perizinan atau ketersediaan sekolah sasaran. Selanjutnya, langkah yang diambil adalah persiapan di mana tim pengabdian menyiapkan semua materi, bahan, atau alat yang akan digunakan atau diperlukan saat pelaksanaan. Setelah semua persiapan terkait kegiatan pengabdian selesai, maka langkah selanjutnya adalah pelaksanaan.

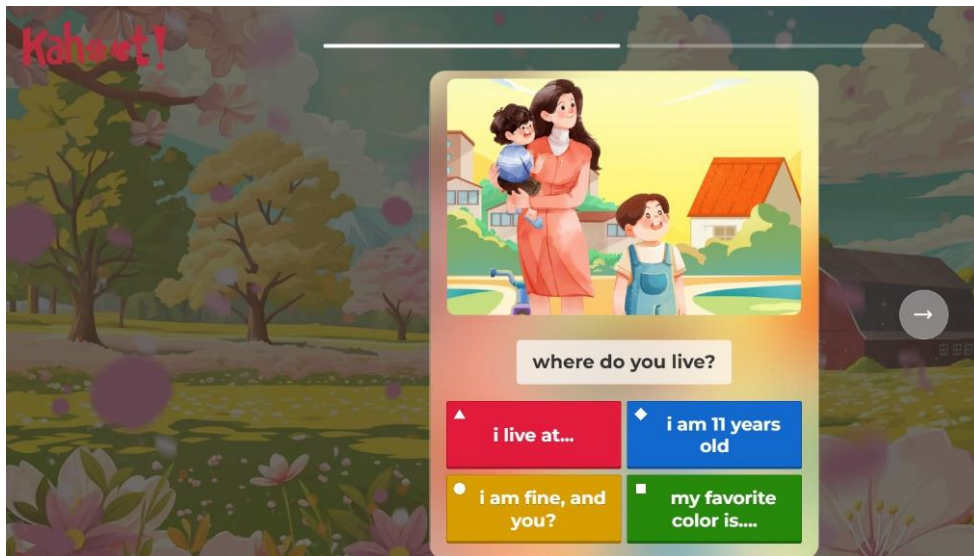
Dalam tahap pelaksanaan, tim pengabdian melakukan kegiatan dengan menggunakan berbagai metode, diantaranya, metode ceramah, tanya jawab, bermain Kahoot!, dan penugasan.

1. Metode ceramah dilakukan dengan menggunakan presentasi power point untuk menjelaskan kepada peserta didik terkait Self Introduction.



Gambar 1: Materi Self Introduction dari Tim PKM

2. Metode tanya jawab digunakan untuk memperjelas materi yang masih belum terlalu jelas bagi para peserta didik peserta PKM.
3. Bermain menggunakan game edukatif sebagai perwujudan penggunaan teknologi di dalam kelas.



Gambar 2: Kahoot! oleh Tim PKM

4. Penugasan menggunakan LKPD untuk memastikan peserta didik memahami materi Self Introduction secara menyeluruh dan sebagai perwujudan integrasi media konvensional dan digital.

NAME: \_\_\_\_\_ DATE: \_\_\_\_\_

## Introducing Myself

Answer the questions below to introduce yourself. Use full sentences.

**Part 1: Let's Talk About You!**

1. What is your full name? \_\_\_\_\_
2. How old are you? \_\_\_\_\_
3. Where do you live? \_\_\_\_\_
4. When is your birthday? \_\_\_\_\_
5. What is your favorite color? \_\_\_\_\_

**Part 2: All About Favorites!**

6. What is your favorite food? \_\_\_\_\_
7. What is your favorite subject at school? \_\_\_\_\_
8. What is your favorite hobby? \_\_\_\_\_
9. What animal do you like the most? Why? \_\_\_\_\_
10. Who is your best friend? \_\_\_\_\_

Gambar 3: LKPD oleh Tim PKM

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini berhasil dilaksanakan dan berhasil mencapai tujuan. Dimulai dari berangkatnya para mahasiswa dan juga dosen pengampu mata kuliah menuju lokasi, SD Negeri 200402 Sabungan Jae, pukul 08.00 WIB, hari Senin, 5 Mei 2025. Sesampainya di lokasi, langsung melakukan pembukaan secara resmi yang dipimpin oleh dosen pengampu.





Gambar 1: Pembukaan kegiatan PkM secara resmi

Dipandu oleh pihak sekolah, Tim PKM memasuki kelas yang sudah disepakati sebelumnya untuk menjadi peserta pengabdian kali ini, yaitu kelas V berjumlah 20 peserta didik. Tim PKM mulai melakukan pemasangan sarana yang diperlukan seperti, laptop, proyektor, beserta layar. Setelah itu dosen pengampu membuka dan memperkenalkan Tim PKM. Kemudian sebelum masuk kepada materi Tim PKM melakukan Ice Breaking bersama dengan para peserta didik.



Gambar 2: Ice Breaking oleh Tim PKM

Selanjutnya, masuk pada materi yang akan dipaparkan melalui proyektor yang sudah disiapkan oleh Tim PkM sebelumnya.



Gambar 3: Pemaparan materi oleh Tim PkM

Setelah pemaparan materi selesai, tim melakukan sesi tanya jawab dan juga pemberian contoh secara langsung terkait dengan materi self introduction, serta menunjuk beberapa peserta didik untuk berpartisipasi ke depan kelas memberikan contoh dari self introduction. Lalu masuk kepada permainan Kahoot! yang diikuti oleh peserta didik dengan antusias. Karena aturan sekolah yang tidak mengizinkan peserta didik membawa alat komunikasi pintar dan sudah Tiim perkirakan sebelumnya maka dilakukan Kahoot! versi 'Belajar' atau "Self Learning" sehingga semua bisa menjawab dengan cara mengangkat tangan lebih dulu dan menjawab. Untuk mereka yang menjawab benar mendapatkan satu bintang/nilai untuk setiap jawaban benar, dan ditulis secara manual di papan tulis untuk nanti di hitung nilai akhir nya dan mendapatkan pemenang dari permainan Kahoot! Self Introduction.





Gambar 4: Memainkan Kahoot! oleh Tim PKM

Setelah semua pertanyaan sudah terjawab, Tim PKM menghitung jumlah skor dan mendapatkan para pemenangnya kali itu. Sebagai bentuk apresiasi karena sudah aktif dalam menjawab setiap pertanyaan dengan benar, Tim PKM menyerahkan hadiah.



Gambar 5: Pemberian hadiah untuk pemenang Kahoot! oleh Tim PKM

Sehabis itu, langsung masuk kepada urutan selanjutnya yaitu pengerjaan LKPD untuk kembali memastikan para peserta didik mengerti tentang self introduction dan mampu menggunakannya untuk memperkenalkan dirinya sendiri atau memberikan informasi terkait dirinya sendiri.



Gambar 6: Pengerjaan LKPD yang didampingi oleh Tim PKM

Setelah pengerjaan LKPD selesai Tim PKM meminta beberapa yang bersedia untuk mempresentasikan hasil kerja mereka dan memberikan apresiasi berupa hadiah kecil. Sebagai kegiatan penutup, tim melakukan kegiatan bernyanyi lagu yang berkaitan dengan materi Self Introduction dengan harapan peserta didik dapat melafalkan Bahasa Inggris dan menganggap Bahasa Inggris menjadi sesuatu yang bisa dengan mudah dipelajari lewat lagu. Lalu Tim PKM mengunjungi ruang guru untuk berpamitan kepada pihak sekolah dan melakukan foto bersama sebelum pulang.



Gambar 7: Foto bersama dengan pihak sekolah SDN 200402



#### 4. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini secara inovatif mengintegrasikan media konvensional (LKPD) dan digital (Kahoot!) dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SD, sebuah solusi yang lahir dari keprihatinan akan kesenjangan digital di sekolah-sekolah Indonesia khususnya daerah dengan memaksimalkan pemanfaatan sumber daya media yang terbatas. Hasil yang menggembirakan menunjukkan bahwa perpaduan ini tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi pelajaran, namun juga mampu memantik reaksi senang dan keterlibatan yang tinggi dari para peserta didik. Hal ini sejalan dengan karakteristik peserta didik masa kini yang cenderung menyukai pembelajaran yang praktis dan interaktif, di mana penggunaan Kahoot! sebagai media digital, meskipun hanya dengan satu perangkat, terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif, melengkapi penggunaan LKPD. Keberhasilan ini menggarisbawahi potensi besar dalam mengoptimalkan media yang tersedia melalui integrasi yang cerdas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat dasar, terutama di daerah dengan keterbatasan akses teknologi, sekaligus merespons preferensi belajar generasi digital saat ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ibhar, M. Z. (2023, June 20). *Pentingnya Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Masa Depan Pendidikan*. Retrieved May 1, 2025, from Kompasiana:  
<https://www.kompasiana.com/mziaibhar/649133af10d8e063724fff42/pentingnya-teknologi-dalam-pembelajaran-bahasa-inggris-untuk-masa-depan-pendidikan>
- UNMAHA. (2023). *Mengatasi Kesenjangan Teknologi dalam Pendidikan: Peran Guru dalam Pemerataan Akses*. Retrieved may 1, 2025, from blog.unmaha:  
<https://blog.unmaha.ac.id/mengatasi-kesenjangan-teknologi-dalam-pendidikan-peran-guru-dalam-pemerataan-akses/>