

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA PADA MATERI
JOBS DALAM BAHASA INGGRIS SISWA KELAS II SD NEGERI 067098**

**Ovalia Egina Bangun¹, Dian Novita Sari², Heppy Rany Maryana Sinaga³, Salsabila
Azzahra Hasibuan⁴, Seh Ulina Ginting⁵, Nanda Ramadani⁶**

ovaliaagina@gmail.com¹, diannovita300@gmail.com², sinagaheppy309@gmail.com³,
sa0264655@gmail.com⁴, sehulinaginting07@gmail.com⁵, nandarmdani@unimed.ac.id⁶

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki kemungkinan materi pembelajaran interaktif sebagai cara kreatif untuk mengatasi masalah penguasaan kosakata dalam materi Jobs Bahasa Inggris. Dalam penelitian ini, pendekatan eksperimental diambil. Siswa di kelas dua dibagi menjadi dua kelompok secara acak: satu yang menggunakan materi pembelajaran interaktif sebagai kelompok eksperimen dan yang lainnya menggunakan teknik pengajaran tradisional. Untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, materi pembelajaran interaktif yang mencakup berbagai komponen multimedia, termasuk suara, grafik, animasi, dan permainan interaktif, dibuat khusus untuk konten pekerjaan. Kedua kelompok mengikuti ujian kosakata sebelum dan sesudah intervensi untuk mengukur pengetahuan mereka tentang istilah yang terkait dengan pekerjaan mereka. Untuk menilai variasi skor penguasaan kosakata rata-rata antara kedua kelompok, data yang dikumpulkan dikenakan uji-t sampel independen. Skor pasca-tes rata-rata kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada kelompok kontrol, menurut data. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas dua di SD Negeri 067098 mendapat manfaat dari penggunaan materi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman kosakata mereka tentang konten yang terkait dengan Jobs. Hasil ini memiliki konsekuensi signifikan bagi guru dalam memilih dan menerapkan metode pengajaran yang kreatif dan berhasil untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam bahasa Inggris, khususnya dalam kosakata. Dalam konteks pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, penelitian lebih lanjut dapat memperluas cakupan konten, melihat berbagai jenis media interaktif, dan menyelidiki variabel tambahan yang dapat memengaruhi seberapa efektif penggunaan media pembelajaran interaktif.

Kata Kunci: Media Interaktif, Pembelajaran Bahasa Inggris, Peningkatan Kosakata, Siswa Sekolah Dasar.

ABSTRACT

The purpose of this study was to examine how interactive learning resources may be used as an innovative approach to vocabulary mastery problems in English occupational subjects. An experimental technique was used in this investigation. Students in the second grade were split into two groups at random: the experimental group used interactive learning resources, while the other group was taught using conventional methods. Interactive learning tools including a variety of multimedia elements, such as sound, images, animations, and interactive games, were designed to improve students' understanding and engagement with occupational topics. Prior to and during the intervention, both groups performed vocabulary tests to gauge their familiarity with terminology associated with their respective fields of work. An independent sample t-test was applied to the gathered data in order to evaluate the difference in mean vocabulary mastery scores between the two groups. The statistics showed that the experimental group's mean post-test scores were significantly higher than the control group's. This shows that using interactive learning resources to enhance vocabulary comprehension of occupational content is beneficial for second-grade pupils at SD Negeri 067098. These findings have important ramifications for educators who choose and use innovative and effective teaching strategies to raise students' vocabulary and overall English proficiency.

Additional research might examine various interactive media types, broaden the scope of content, and look into other factors that might affect how successful the use of interactive learning media is in the context of teaching English in elementary schools.

Keywords: *Interactive Media, Anglo-Saxon Learning, Vocabulary Improvement, Elementary School Students.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor kunci dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan adalah efektivitas metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar-mengajar. Media pembelajaran adalah salah satu bagian yang penting dalam mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan meningkatkan hasil belajar mereka. Dalam perkembangan teknologi saat ini, penggunaan media interaktif menjadi salah satu solusi inovatif dalam pembelajaran, terutama untuk mendorong partisipasi aktif dan memperdalam pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Media interaktif adalah alat bantu pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan adanya interaksi antara siswa dan materi yang dipelajari, dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Media ini dapat berupa video pembelajaran, animasi, simulasi, dan perangkat lunak edukatif lainnya yang membantu siswa memahami konsep secara optimal. Berdasarkan riset yang dilaksanakan oleh Sadiman dkk (2012), penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa serta mempermudah mereka dalam memahami konsep-konsep yang abstrak.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan, khususnya untuk penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas II, menjadi semakin relevan seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih menarik. Latar belakang penelitian ini berfokus pada pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan kosakata siswa di SDN 067098. Seiring dengan kemajuan teknologi, metode pembelajaran tradisional mulai mengalami transformasi. Media pembelajaran interaktif, seperti flashcards, poster, dan aplikasi digital, menawarkan pendekatan yang lebih menarik dan efektif untuk mengajarkan bahasa Inggris kepada anak-anak. Riset mengungkapkan bahwa penerapan media interaktif efektif dalam meningkatkan dorongan belajar dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Walaupun demikian, masih ada hambatan yang perlu diperhatikan dalam penerapan media pembelajaran interaktif yang dimana siswa kelas II sering menghadapi kesulitan dalam memahami dan menguasai kosakata baru. Ini terjadi karena kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang dipakai oleh pendidik. Dengan menggunakan media interaktif, diharapkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media seperti Wordwall mampu secara signifikan meningkatkan kosakata siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas II SDN 067098. Dengan hasil yang diharapkan dapat memberikan gambaran jelas tentang efektivitas media ini, penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan strategi pengajaran yang lebih baik di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yaitu dengan mengukur penguasaan kosakata siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif pada siswa kelas II SD Negeri 067098. Menurut Sugiyono (2016:24) "Metode penelitian ini dipilih ketika sasaran penelitian adalah mendapatkan data terukur yang akurat dari suatu fenomena."

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah Eksperimen. Sugiyono (2016:23) mengungkapkan bahwa "Untuk mengetahui pengaruh treatment terhadap suatu masalah, maka jenis penelitian eksperimen sangat layak digunakan".

Dari berbagai pandangan ahli yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa

metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang mempunyai tujuan untuk mengetahui pengaruh ataupun perlakuan terhadap suatu masalah. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data: 1) Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan komunikasi langsung antara peneliti dan partisipan, dimana peneliti mengajukan pertanyaan dan mendapat jawaban secara lisan. 2) Observasi, pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa selama menggunakan media pembelajaran interaktif, 3) Tes Kosakata, sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa akan diberi tes kosakata bahasa Inggris yang terdiri dari kata benda, kata kerja, dan kata sifat yang sesuai dengan tingkat kemampuan kelas II SD Negeri 067098, Menurut Noor (2012), studi dokumentasi merupakan salah satu cara untuk mendapatkan data sekunder yang dapat melengkapi data primer dari observasi dan wawancara. Dokumen ini biasanya digunakan untuk mendukung atau memperkaya data yang diperoleh dari metode lain dan membantu dalam melakukan triangulasi data. Penelitian ini dilakukan di SDN 067098 yang berada di Jln. Madong Lubis No.1 Kec. Medan Perjuangan dan dilaksanakan pada hari senin, 17 maret 2025.

Populasi penelitian mencakup semua objek atau subjek yang menjadi target dalam suatu studi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di SDN 067098. Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih untuk diteliti, yang secara sederhana dapat diartikan sebagai contoh. Dalam pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik simple random sampling karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian, yang telah kami lakukan dengan mewawancarai salah satu tenaga pendidik/guru di SD Negeri 067098 Kec. Medan Perjuangan yaitu Ibu Hariyati Siregar, S.Pd. jelas bahwa dapat diketahui bagaimana siswa kelas II yang belum menguasai kosakata bahasa Inggris. Adapun berikut solusi efektif untuk mengatasi siswa kelas II dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris yaitu:

1. Media Interaktif

Media interaktif yang kami gunakan adalah video pembelajaran yang berisi materi contoh-contoh pekerjaan (Jobs) dan cara pengucapan ataupun cara membaca serta menggunakan game berbasis web seperti wordwall sehingga siswa lebih mudah mengetahui serta aktif dan antusias dalam belajar. Media interaktif adalah sarana belajar yang memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, tidak hanya dengan melihat atau mendengarkan, tetapi juga dengan berpartisipasi dalam proses belajar. Dengan demikian, penyajian media interaktif dalam pembelajaran bagi peserta didik dapat berlangsung dengan optimal. Selain itu, dalam hal tertentu, media interaktif juga mampu menggantikan beberapa fungsi dan peran guru. Maisarah tahun 2019 menyatakan bahwa "Dalam memilih ataupun merancang media pembelajaran harus memperhatikan sekurang-kurangnya: Kelayakan dari segi tujuan pembelajaran, kedalaman materi, efisiensi penggunaan media, dan kebermanfaatannya dari segi aksesibilitas (kemudahannya, kemudahannya, serta kepraktisan) dan keberkaitan dengan tahap perkembangan peserta didik gemar belajar."

Media interaktif yang dipakai dalam penelitian ini memenuhi beberapa kriteria penting. Pertama, media tersebut tepat sasaran dan mendalam dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris kepada peserta didik sekolah dasar. Kedua, media ini dirancang secara efisien dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan. Ketiga, media tersebut disesuaikan dengan tahap sekolah dasar peserta didik, khususnya bagi peserta didik kelas II. Hasil ini menunjukkan bahwa dari studi yang dilakukan, telah tercapai peningkatan keberhasilan secara umum. Bahasa Inggris adalah bahasa internasional, dan masa kanak-kanak merupakan periode "golden age" "ketika anak-anak berada pada usia yang optimal untuk

menerima informasi baru, seperti bahasa asing". Penting untuk mengembangkan metode pengajaran yang inovatif dan kreatif, terutama dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan memberikan hiburan bagi anak dapat lebih meningkatkan perhatian anak, lebih mampu mencapai tujuan pembelajaran dan lebih muat bekerja sesuai dengan anak-anak dan lebih meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar. Melalui pendekatan ini, tidak hanya keterampilan kosakata berbahasa Inggris yang tertingkat, tetapi juga aspek-aspek lain dalam proses pembelajaran.

Sehingga penggunaan media interaktif berpengaruh terhadap pengembangan kosakata siswa kelas II SD Negeri 067098 dalam memudahkan kegiatan belajar mengajar peserta didik, dimana dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik bagi siswa.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berperan positif dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas II SD Negeri 067098. Media pembelajaran ini mampu menarik perhatian siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan, dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi kosakata. Dengan memanfaatkan teknologi, siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan dapat mengakses berbagai sumber daya yang mendukung pemahaman mereka, seperti gambar, suara, dan video. Hal ini membantu siswa untuk mengasosiasikan kosakata dengan konteks yang lebih konkret dan memudahkan mereka dalam mengingat dan mengaplikasikannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azeti, S., Mulyadi, H., & Purnama, R. (2019). Peran motivasi belajar dan disiplin belajar pada prestasi belajar mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.
- Hasbin, N. N. H., Irfan, M., & Hermuttaqien, B. P. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Kosakata Siswa di Sekolah Dasar. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 20–26.
- Hidayat, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 45-56.
- Hilgard, E. R. (1962). *Introduction to psychology*. New York: Harcourt, Brace & World.
- I Wayan. (2007). *Pustaka Budaya dan Pariwisata*. Denpasar: Pustaka Larasan. Halaman 3.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press. Halaman 15.
- Irwan, Didi Haryono. (2015). *Pengendalian Kualitas Statistik: Pendekatan Teoritis dan Aplikatif*. Bandung: Alfabeta. Halaman 14-28
- Journal of Business Management Education (JBME)*, (4) 2,10-17.
- Khalida, B. R., & Astawan, I. G. (2021). Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 182–189.
- Maisarah. (2019). *Media pembelajaran, Tahap Perkembangan Peserta Didik*. (Edisi Revisi). Medan: Akasha Sakti.
- Noor, M., (2012). *Penelitian dalam Kuantitatif, Uji Tes Kosakata, Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nursifa, A. R., Orinda, A., & Pritanti, S. S. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Cinere. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 3(1), 9-13.
- Octaviani, Reni Dian. (2020). *Pengaruh Kualitas Layanan E-Service dan Harga*
- Piaget, Jean. (1980). *The Theory of Cognitive Development*.
- Prastowo, Andi. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu untuk Pendidikan Dasar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Halaman 293-301.
- Rafika Soraya Luftiyania, Wahyu Pujiyonoa. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Tentang Vocabulary Untuk Sekolah Dasar Kelas I Berbasis Multimedia di Sd*

- Muhammadiyah Kleco Kotagede Yogyakarta. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 6(3), 96-106.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada. Halaman 170.
- Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan, Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. Halaman 204.
- Simanjuntak, E. B., dkk. (2025). *Pembelajaran Bahasa Inggris di SD*. Medan: Harapan Cerdas.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, Moh. (1981). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Bandung: PPB Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Syaiful Bahri, & Zain, Aswan. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- terhadap Niat Pembelian Online pada Masa Covid-19. Halaman 21-22.
- Tiara Anisma, J Prayoga., & Sabrina Aulia Rahmah. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Berbasis Mircomedia Flash 8*. *Djtechno : Jurnal Teknologi Informasi*, 4(1), 103-114.