

## INOVASI PEMBELAJARAN: MEMBANGUN MINAT BELAJAR BAHASA INGGRIS DASAR MELALUI PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INTERAKTIF

Nurrisma<sup>1</sup>, Syauqi Abdillah<sup>2</sup>, Nurrizqa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN  
Ar-Raniry, Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Email: nur.risma@ar-raniry.ac.id,  
180212099@student.ar-raniry.ac.id, nur.rizqa97@gmail.com

### Abstrak

Kemampuan berbahasa Inggris telah menjadi kunci penting dalam era globalisasi, memainkan peran vital dalam komunikasi lintas budaya, teknologi, dan sektor-sektor penting lainnya. Namun, kekurangan dalam penguasaan bahasa Inggris sering kali menyebabkan penurunan minat belajar siswa, serta menurunkan prestasi akademis dalam pelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk merancang serta mengevaluasi efektivitas Media Interaktif sebagai alat pengenalan Bahasa Inggris Dasar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Metode penelitian ini mengadopsi pendekatan Research and Development dengan pengumpulan data melalui observasi dan penyebaran angket. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif untuk memperkenalkan Bahasa Inggris Dasar berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Skor rata-rata minat belajar siswa mencapai 42,3, menunjukkan peningkatan sebesar 96,1% dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** *perancangan, media interaktif, bahasa inggris, minat belajar, inovasi pembelajaran*

### Abstract

The English language serves as the international communication bridge connecting nations worldwide in various domains such as technology, education, politics, and trade. Proficiency in English is crucial for students, given its status as a universal language. However, many students struggle to master English, leading to a decline in their interest and a subsequent drop in English language grades. This research aims to design and assess the effectiveness of an Interactive Media as an introduction to Basic English to enhance student interest. The study employs a research and development approach, collecting data through observation and questionnaire distribution. The analysis reveals that the use of interactive learning media for basic English introduction significantly boosts student interest. The average interest score reaches 42.3, reflecting a remarkable 96.1% improvement compared to conventional learning methods. These findings underscore the importance of integrating technology in education to enhance student engagement and academic performance.

**Key words:** *design, interactive media, English, interest in learning*

## **1. Pendahuluan**

Bahasa Inggris bukan sekadar alat komunikasi; itu adalah jendela ke dunia yang luas. Di era globalisasi ini, kemampuan untuk mendengar, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Inggris tidak hanya menjadi keahlian, tetapi juga suatu keharusan. Di sekolah dasar, pembelajaran bahasa Inggris menjadi fondasi penting dalam mempersiapkan siswa untuk sukses dalam kehidupan modern. Melalui penguasaan bahasa Inggris, siswa tidak hanya belajar berkomunikasi, tetapi juga mengeksplorasi beragam budaya dan gagasan dari seluruh dunia [1].

Di Indonesia, Bahasa Inggris telah menjadi bagian integral dari kurikulum pendidikan, diajarkan sejak usia dini hingga tingkat menengah. Namun, meskipun disorot sebagai kunci kesuksesan global, banyak siswa terjebak dalam kebuntuan bahasa Inggris. Mulai dari keterampilan membaca, menulis, mendengar, hingga berbicara, serta menghadapi tantangan dalam memahami tata bahasa yang kompleks, siswa sering kali merasa terhambat dalam mengejar ketertarikan dan prestasi dalam pelajaran ini. Hasil yang didapatkan bahwa minat belajar siswa yang merosot, dipenuhi dengan kecemasan akan penurunan nilai dalam ujian bahasa Inggris. Dengan demikian, tantangan utama bagi pendidik adalah bagaimana memelihara motivasi siswa dan memberikan pendekatan yang inovatif untuk memecahkan buntu dalam pembelajaran bahasa Inggris. [2].

Untuk menghidupkan semangat belajar bahasa Inggris sejak usia dini, teknologi menjadi sekutu tak tergantikan. Pendekatan inovatif seperti penggunaan media interaktif telah menjadi terobosan yang menjanjikan dalam dunia pendidikan. Media interaktif tidak sekadar memadukan gambar dan suara, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang memikat dan berkesan [3].

Dengan menyadari tantangan yang dihadapi, peneliti bersemangat untuk merancang sebuah media pembelajaran yang revolusioner menggunakan metode Research and Development (RnD). Tujuannya tak hanya sebatas memperkenalkan dasar-dasar bahasa Inggris kepada siswa di SD Kemala Bhayangkari, tetapi juga menginspirasi minat belajar yang menggelora serta menyempurnakan penguasaan tata bahasa dalam berbahasa Inggris.

## **2. Kajian Pustaka**

Media ialah seluruh wujud serta saluran untuk memberikan informasi ataupun pesan. Media diambil dari bahasa latin yaitu wujud umum dari kata “medium”. lebih jelasnya, kata media berarti “perantara” ataupun “pengantar” merupakan perantara antara pengirim pesan (*a source*) dan penerima pesan (*a reveiver*). sehingga, pada arti lain, media merupakan sarana/alat yang digunakan untuk memberikan pesan dari komunikator terhadap orang ramai. Media itu sendiri dapat dikategorikan menjadi tiga jenis yakni [4].

Multimedia adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen media yang disajikan dalam media komputer. Multimedia interaktif merupakan suatu solusi untuk mempermudah belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan buku teks/e-book yang membosankan [5].

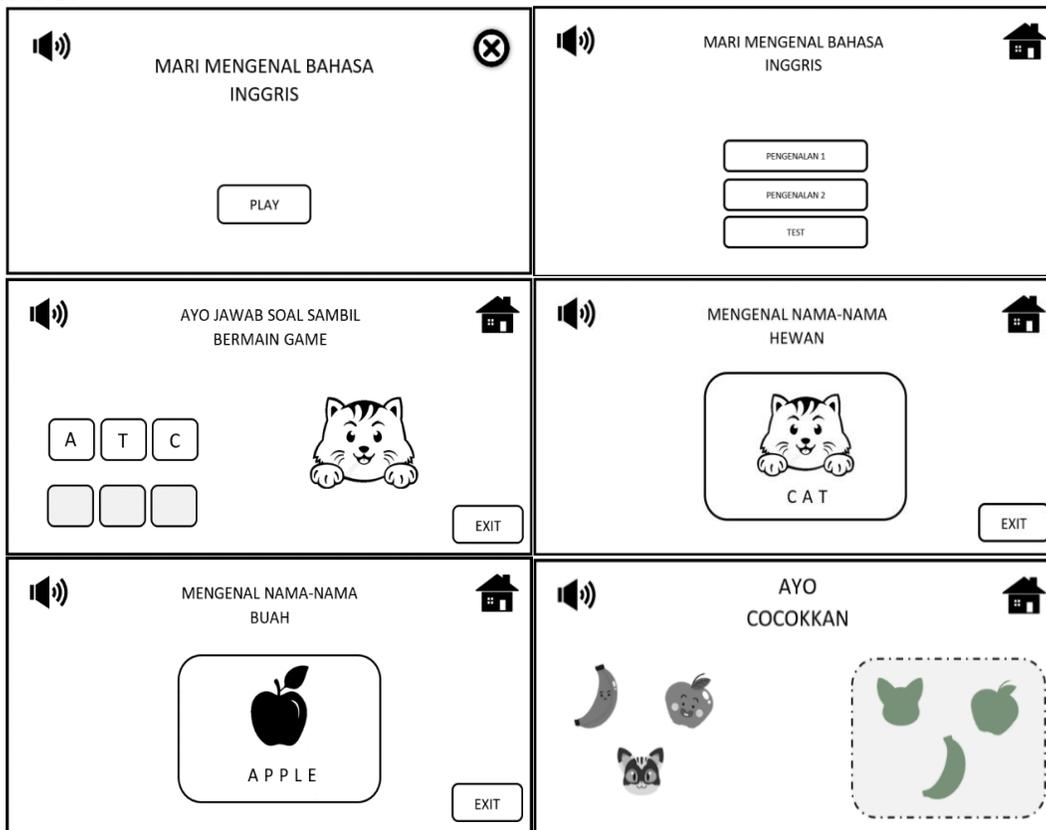
Bahasa inggris atau yang biasa dikenal sebagai bahasa asing, yakni bahasa yang terus-menerus akan menjadi bahasa kedua bagi anak. Menurut Ratmaningsih (2019) pembelajaran bahasa inggris di Indonesia bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi dengan baik dan juga pembelajaran bahasa inggris dilaksanakan oleh pembicara non bahasa inggris dan sebagai bahasa kedua di berbagai negara di mana dipakai sebagai penghubung dalam komunikasi, seperti pendidikan dan perdagangan [6].

Minat dapat didefinisikan sebagai suatu rasa sangat suka, perhatian, fokus, rasa ketertarikan, ketekunan, pengetahuan, usaha, motivasi, keterampilan, pengatur sikap, serta hasil hubungan individu ataupun seseorang dalam kegiatan lainnya. Belajar ialah merubah kepribadian yang bermanifestasi sebagai pola respons baru berupa sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan keterampilan [7]. Minat belajar juga dapat didefinisikan sebagai salah satu rasa ketertarikan pada sesuatu ataupun aktivitas tanpa adanya yang menugasi. Minat belajar bisa dilihat dengan 4 indikator yakni terdorong untuk belajar, motivasi belajar, perhatian dan pengetahuan dalam belajar [8].

Construct 2 merupakan perangkat lunak yang hebat menggunakan fitur HTML5 game creator didesain individual untuk game 2D (platform game) dan Adobe illustrator dapat didefinisikan sebagai *software* dalam merancang desain grafis berbasis vector. Sehingga dengan ilustrasi kita bisa membuat rancangan yang menarik dan memukau.

### 3. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian Research And Development (R&D). R&D adalah metode penelitian untuk mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut [9]. Produk yang dirancang dalam penelitian ini adalah media pembelajaran pengenalan bahasa inggris dasar. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. *Prototype* dari produk modul dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Prototype Perancangan

**INOVASI PEMBELAJARAN: MEMBANGUN MINAT BELAJAR BAHASA INGGRIS  
DASAR MELALUI PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INTERAKTIF**

**4. Pembahasan**

Dalam penelitian ini ditekankan pada pengujian media pembelajaran pengenalan bahasa inggris dasar untuk meningkatkan minat belajar siswa di SD Bhayangkari. Peneliti menggunakan responden yaitu siswa kelas IV berjumlah 24 siswa. Untuk menguji hasil kelayakan media pembelajaran, angket dibagikan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa. Berikut ini adalah hasil dari uji kelayakan media pembelajaran:

Tabel 1. Penilaian Ahli Media

No	Pertanyaan	Bobot nilai
1	Pemanfaatan media dengan materi	4
2	Sangat mudah menggunakan aplikasi	4
3	Desain tampilan aplikasi	4
4	Sangat paham dengan aplikasi dan gambar di aplikasi	4
5	Animasinya sangat menarik	4
6	Warna desain aplikasi sangat cocok	4
7	Penggunaan font dan warnanya mudah dilihat	4
8	Suara backsound terdengar sangat jelas	4
9	Animasi yang digunakan sesuai untuk anak SD	4
10	Pemilihan background aplikasi sudah sesuai untuk anak SD	4
11	Desain tombol medianya sudah bagus	4
12	Warna tombol sudah sesuai dengan tampilan medianya	4
13	Media dapat digunakan kapan saja	3
14	Ketepatan reaksi button ( tombol )	4
15	Aplikasinya menarik dan dapat digunakan kapan saja maupun dimana saja	3
Jumlah		58
Rata-rata		3,86
Persentase		96,6%
Katagori		Sangat bagus

Tabel 2 Penilaian Ahli Materi

No	Pertanyaan	Bobot nilai
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa	4
2	Materi yang disampaikan relevan dengan objek penelitian	4
3	Bahasa yang di sampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa	4
4	Materi yang disajikan secara teratur dan berurut	4
5	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	4
6	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami	4
7	Materi dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja	4
8	Materi yang ditampilkan dapat menarik minat belajar siswa	4
9	Materi di dalam media sudah mengikuti perkembangan Teknologi	4
10	Gambar pada quis yang ditampilkan sesuai pada materi yang diajarkan	4
11	Quis yang ditampilkan jelas dan mudah dipahami	4
12	Quis yang ditampilkan sesuai dengan materi yang di ajarkan dan tujuan pembelajaran	4
13	Quis yang ditampilkan mudah dan menyenangkan	4
14	Warna desain tampilan sudah cocok dan diberikan gambar yang sesuai	4
15	Interaktifitas siswa dengan media	4

<b>Jumlah</b>	60
<b>Rata-rata</b>	4
<b>Persentase</b>	100%
<b>Kategori</b>	Sangat bagus

Table 3 Hasil Tanggapan dari siswa

No	Pertanyaan	Jumlah	Persentase	Kategori
1	Apakah Media pembelajaran ini mudah di pahami ?	44	100%	Sangat bagus
2	Apakah Media pembelajaran ini menarik untuk digunakan ?	42	95,4%	Sangat bagus
3	Apakah media pembelajaran ini meningkatkan minat belajar ?	43	97,7%	Sangat bagus
4	Apakah media pembelajaran ini membantu saya mempelajari bahasa inggris ?	41	93,1%	Sangat bagus
5	Apakah materi yang ada pada media pembelajaran ini bermanfaat ?	42	95,4%	Sangat bagus
6	Apakah media pembelajaran ini menggunakan bahasa yang sangat mudah di pahami ?	41	93,1%	Sangat bagus
7	apakah media pembelajaran ini membuat saya menyukai pelajaran bahasa inggris ?	39	88,6%	Sangat bagus
8	Apakah quis dari media pembelajaran ini mudah dan menyenangkan ?	44	100%	Sangat bagus
9	Apakah gambar dari media pembelajaran ini menarik ?	44	100%	Sangat bagus
10	Apakah belajar menggunakan media pembelajaran ini sangat menyenangkan ?	43	97,7%	Sangat bagus
	Total akhir	423	961%	Sangat bagus
	Rata-rata	42,3	96,1%	

Uji kelayakan menghasilkan angka sebesar 96,6% dari ahli media memberikan penilaian 'sangat bagus', sementara ahli materi bahkan memberikan skor sempurna, 100%, juga dengan kategori 'sangat bagus'. Selanjutnya, untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran yang disajikan, 24 siswa dilibatkan melalui penyebaran angket. Hasilnya memperlihatkan bahwa 96,1% dari siswa memberikan penilaian 'sangat bagus'. Dengan respons yang luar biasa positif dari para ahli dan siswa, ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang dirancang memiliki potensi besar untuk menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa di lingkungan belajar di SD Kemala Bhayangkari, Banda Aceh.

## 5. Hasil Perancangan

Pada Gambar 2 dan 3 adalah tampilan awal dan tampilan menu utama.

## INOVASI PEMBELAJARAN: MEMBANGUN MINAT BELAJAR BAHASA INGGRIS DASAR MELALUI PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INTERAKTIF



Gambar 2. Tampilan awal



Gambar 3. Tampilan menu utama

Pada tampilan awal terdapat tombol play yang mana berfungsi untuk memulai suatu pembelajaran dan pada tampilan Menu Utama terdiri dari 3 opsi utama, yaitu pengenalan 1, pengenalan 2, dan pengenalan 3. Pada Gambar 4 dan 5 adalah tampilan pengenalan 1.



Gambar 4. Memulai materi nama hewan



Gambar 5. Mengenal nama hewan

Pada tampilan pengenalan 1 terdapat materi pengenalan nama-nama hewan sebagai materi dari media pembelajaran tersebut. Pada Gambar 4 dan 5 adalah tampilan pengenalan 2.



Gambar 4. Memulai materi nama buah



Gambar 5. Mengenal nama buah

Pada tampilan pengenalan 2 terdapat materi pengenalan nama-nama buah sebagai materi dari media pembelajaran tersebut. Pada Gambar 8 adalah Tampilan Tes



Gambar 8. tampilan awal tes 1 dan 2

Pada tampilan test terdapat 2 test. Dimana kedua test tersebut merupakan kesimpulan dari materi pengenalan 1 dan 2. Pada Gambar 9 dan 10 adalah Tampilan test 1.



Gambar 9. Tampilan awas game tes 1



Gambar 10. Tampilan selesai menyusun kata

Di dalam tampilan tes 1 terdapat kesimpulan materi berupa game menyusun kata nama hewan. Pada Gambar 11 dan 12 adalah Tampilan test 2



Gambar 11. Tampilan awas game tes 2



Gambar 12. Tampilan selesai mencocokkan objek

Di dalam tampilan tes 2 terdapat kesimpulan materi berupa game mencocokkan gambar.

## 6. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, didapatkan bahwa penggunaan media pembelajaran untuk memperkenalkan dasar-dasar bahasa Inggris telah membawa dampak positif yang signifikan. Tidak hanya berhasil meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga mengatasi batasan-batasan yang mungkin terdapat dalam metode pembelajaran konvensional. Dengan skor rata-rata minat belajar mencapai 42,3 dan tingkat keberhasilan sebesar 96,1%, hasil ini tidak hanya memperkuat keyakinan akan efektivitas media pembelajaran, tetapi juga menandakan potensi besar sebagai sumber belajar yang kaya bagi siswa di SD Kemala Bhayangkari, Banda Aceh.

## Daftar Pustaka

- [1] A. Arsyad, "Media Pembelajaran; Edisi Revisi," 2013.
- [2] Erna Susilawati. 2017. *Rancangan Pengembangan Metode Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris Melalui Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal UNIKOM
- [3] A.M., Sadirman; 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [4] Alfath Aridha Tri Derangga. 2021. *Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris*

**INOVASI PEMBELAJARAN: MEMBANGUN MINAT BELAJAR BAHASA INGGRIS  
DASAR MELALUI PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INTERAKTIF**

*Pada Sman2 Katingan Hilir Berbasis Web Mobile. Palangka Raya : Sekolah Tinggi  
Manajemen Informatika Dan Komputer.*

- [5] Firdausy Armansyah, Sulton, Sulthoni. 2019. Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* Vol 2 No (3): 224-229.
- [6] Djamarah, Bahari. 2008. *Syaiful Drs. Psikologi Belajar Edisi 2*. Jakarta: Rineka Cipta
- [7] Slamemeto. 2003. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Cipta.
- [8] Sukmadinata, N. S. 2007. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [9] Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta