

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR

Madina Agustina¹, Suwito Eko Pramono², Arief Yulianto³, Sri Sumartiningsih⁴,
Agus Yuwono⁵
Universitas Negeri Semarang^{1,2,3,4,5}
madinaagustina14@students.unnes.ac.id

ABSTRAK

Bahasa asing yang dipakai sebagai penghubung manusia di seluruh dunia ialah Bahasa Inggris. Penggunaan media interaktif dalam pendidikan sekolah dasar, sering digunakan dalam pengembangan pembelajaran. Penggunaan media interaktif dalam mata pelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan penulisan artikel ini untuk pengkajian *literature* tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar. Jenis artikel ini dituliskan dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Data dikumpulkan dengan mengkaji artikel yang terpublikasi pada database *google scholar* antara tahun 2020-2024 dengan bantuan kata kunci berupa media interaktif, pembelajaran Bahasa Inggris, dan sekolah dasar. Selanjutnya artikel yang didapatkan diinklusi dan eksklusi sesuai dengan ketentuan yaitu kata kunci dan artikel publikasi terindeks sinta 1-6. Peneliti mengumpulkan 10 artikel yang akan dikaji secara mendalam. Berdasarkan kajian *literature*, penelitian ini mengungkapkan bahwa media interaktif yang digunakan dari berbagai macam aplikasi (media digital) dan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris berupa microsoft powerpoint, multimedia micro flash, game edukasi berbasis canva, articulate multimedia authoring, ular tangga, dan train-word card.

Kata Kunci: Media Interaktif, Pembelajaran Bahasa Inggris, Sekolah Dasar

ABSTRACT

The foreign language used to connect people around the world is English. In elementary school education, the use of interactive media is often used in learning development. The use of interactive media in elementary school English subjects is used by teachers to improve the quality of learning. The purpose of writing this article is to review the literature on the use of interactive learning media in elementary school English subjects. This type of article is written using the Systematic Literature Review (SLR) method. Data was collected by reviewing articles published on the google scholar database between 2020-2024 with the help of keywords such as interactive media, English language learning, and elementary school. Furthermore, the articles obtained were included and excluded in accordance with the provisions, namely keywords and sinta indexed publication articles 1-6. The researcher collected 10 articles that will be studied in depth. Based on the literature review, this research reveals that the interactive media used from various applications (digital media) and educational games in English learning are microsoft powerpoint, micro flash multimedia, canva-based educational games, articulate multimedia authoring, snakes and ladders, and train-word card.

Keywords: Interactive Media, English Language Learning, Elementary School

PENDAHULUAN

Kemajuan bangsa dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya ialah sumber daya manusia (SDM). Kemajuan yang diharapkan dengan adanya SDM tersebut dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru dari beberapa unsur yang bisa menentukan keberhasilan peserta didik dalam sistem pendidikan di Indonesia, termasuk dalam unsur untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Sholeh & Efendi, 2023). Era teknologi yang semakin canggih, membuat tuntutan guru sebagai pendidik diharapkan mampu menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Peran guru di era teknologi ialah sebagai pembimbing dan pendidik yang mempersiapkan peserta didik menghadapi perkembangan teknologi yang semakin berkembang. Oleh sebab itu, untuk menunjang pembelajaran yang berkualitas penggunaan teknologi berperan penting dalam proses pembelajaran (Sadriani *et al*, 2023).

Salah satu upaya agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk peserta didik ialah dengan memanfaatkan sumber belajar berbasis teknologi (Maulani *et al*, 2022). Sumber belajar sangat penting digunakan untuk membantu proses pembelajaran dalam kegiatan belajar dan mengajar di kelas. Sumber belajar adalah semua hal yang digunakan dalam proses pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik baik berupa data, manusia, dan barang yang mampu membantu memberikan kemudahan dalam belajar. Jika dilihat dari fungsi sebagai alat bantu, sumber belajar bisa dikatakan sebagai alat peraga dan apabila mencakup seluruh proses kegiatan dan terintegral sumber belajar bisa dikatakan sebagai media ajar (Sidiq & Syaripudin, 2022). Media tersebut berfungsi bagi pendidik dan peserta didik sebagai sumber belajar. Melalui penggunaan media yang efektif, pembelajaran yang diharapkan akan mudah dicapai. Peserta didik akan merasa nyaman saat belajar dan bisa meningkatkan hasil belajar serta prestasi peserta didik dengan adanya media (Nurhasanah *et al*, 2022).

Seiring berkembangnya zaman, perkembangan teknologi akan semakin canggih dan pengemabanga media pembelajaran akan terus berkembang hal itu diterapkan agar materi yang diajarkan lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Arif *et al*, 2023). Fungsi adanya media pembelajaran sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan suatu materi pelajaran maupun informasi dengan gaya yang lebih menarik dan mudah dimengerti. Peran penting dalam proses belajar yang dimiliki oleh media ajar yaitu dapat membangkitkan minat, motivasi, dan rasa ingin tahu peserta didik, serta mampu menghadirkan objek atau materi yang tidak bisa secara langsung dilihat sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami (Ragin *et al*, 2022a).

Peserta didik Sekolah Dasar (SD) pada zaman ini bisa dikatakan lazim terhadap pengoperasian teknologi di dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam sebuah pembelajaran ialah penggunaan media interaktif menjadi upaya dalam meningkatkan suatu pembelajaran dimana era sekarang ini adalah era digital. Membuat pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran interaktif. Keuntungan dalam penerapan media pembelajaran inetraktif yaitu dapat memberi penjelasan berbentuk audio, visual, audiovisual, maupun digital (multimedia). Pemahaman konseptual yang sulit dan

komplek pada peserta didik sekolah dasar dapat dibantu dengan visualisasi konten berupa multimedia yang beragam (Utomo, 2023). Multimedia untuk menyampaikan suatu informasi, dapat menjadi pilihan sebagai media ajar dengan bahan tayangan seperti suara, gambar, animasi, dan teks. Multimedia Interaktif merupakan media yang sangat tepat bagi peserta didik Sekolah Dasar karena dapat membantu dalam menambah informasi yang lebih dari mata pelajaran yang didapatkan (Novitasari & Kurniawati, 2023).

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan banyak visualisasi dan teks diantaranya ialah Bahasa Inggris. Mata pelajaran yang diberikan pada satuan pendidikan sekolah dasar salah satunya adalah Bahasa Inggris dengan tujuan utamanya ialah menciptakan generasi yang terampil dalam berbahasa untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara global (Internasional). Seringkali pembelajaran Bahasa Inggris sulit untuk dimengerti oleh peserta didik. Hal tersebut disebabkan penggunaan media pembelajaran yang sebatas buku, gambar dan juga proses pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional (Yafa *et al*, 2023). Pembelajaran Bahasa Inggris haruslah menggunakan media pembelajaran yang menarik, agar pembelajaran semakin bermakna. Mengenai permasalahan tersebut, tentunya sebagai pendidik dapat menjadikan tantangan akan terus berinovasi dalam pengembangan media ajar. Berdasarkan penelitian terdahulu, pengalaman belajar peserta didik bisa diwujudkan sama seperti kehidupan nyata disekitarnya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, serta dapat mempermudah menangkap informasi pada suatu pembelajaran (Gulo & Harefa, 2022). Selain itu, Guru juga harus mampu memanfaatkan teknologi digital dalam pendidikan. Berdasarkan kondisi di atas, peneliti akan melakukan penelitian literatur review untuk mengkaji artikel tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

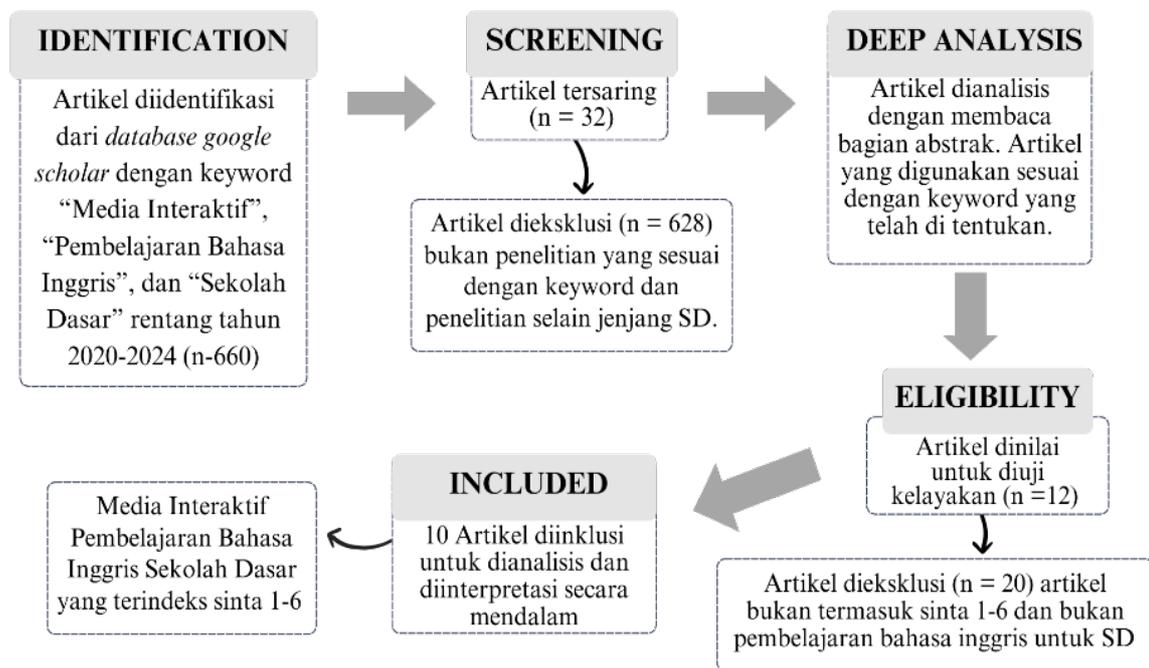
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka dengan teknik *Systematic Literature Review* (SLR). SLR sering diterapkan dalam penelitian tertentu untuk mengumpulkan dan menyaring penelitian yang relevan serta mengevaluasi penelitian yang tidak sesuai dengan fokus topik yang diteliti (Triandini *et al*, 2019). Pada pelaksanaannya, literatur *review* diterapkan secara sistematis dengan beberapa tahapan yang telah ditentukan. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis yang lebih lanjut terhadap literatur artikel yang telah didapatkan. Teknik yang digunakan dalam penelitian SLR ada lima tahapan langkah, diantaranya ialah: merumuskan pertanyaan penelitian, mencari literatur berupa artikel, menyeleksi data (inklusi dan eksklusi), menyajikan dan mengolah data, serta menarik kesimpulan (Nurfadilah *et al*, 2022).

Langkah pertama yang harus dikerjakan oleh peneliti adalah memilih topik yang akan dianalisis secara mendalam. Topik yang diambil oleh peneliti ialah media interaktif dan pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahan kajian penelitian. Pencarian artikel dilakukan oleh peneliti melalui *database google scholar* yang dibatasi pada tahun 2020 sampai dengan tahun 2024. Peneliti menggunakan *keyword* media interaktif,

pembelajaran Bahasa Inggris, dan sekolah dasar untuk mencari artikel. Pada tahap pengumpulan data didapatkan 660 artikel.

Selanjutnya, peneliti kembali melakukan penyaringan data terhadap isi artikel. Setelah dilakukan analisis ditemukan 32 artikel yang masuk dalam kriteria yang telah ditentukan. Artikel yang telah didapatkan di inklusi dan eksklusi kembali secara mendalam hingga mendapatkan 10 artikel yang sesuai dengan topik pembahasan. 10 artikel akan di sajikan dengan tabel dan dideskripsikan hasil kajian yang didapat berupa kesimpulan. Untuk lebih jelasnya peneliti membuat bagan alur penelitian dengan teknik *systematic literature review* pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alur Proses Inklusi & Eksklusi Terkait Tahapan SLR (sumber: Alifah et al, 2023)

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Hasil

Keefektifan dalam proses pembelajaran dapat ditentukan pada saat pemilihan media ajar. Media ajar dapat membantu guru untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. *Literature* dalam penelitian ini diperoleh melalui eksklusi dan inklusi artikel sesuai topik yang telah ditentukan. Artikel dianalisis berkaitan dengan topik penggunaan media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.

Tabel 1. Artikel Review Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar

No	Peneliti dan Tahun	Jurnal	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	(Ragin et al, 2022b)	Jurnal Pendidikan Tambusai	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint Dalam	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis PowerPoint yang dikembangkan

			Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar	oleh peneliti layak dan praktis untuk dipakai dalam pembelajaran Bahasa Inggris, dengan validasi dari ahli materi sebesar 3,7 dan dari ahli media sebesar 3,9 yang masuk dalam kategori baik.
2	(Widagdo & Junaedi, 2023)	Joyful Learning Journal	Media <i>Articulate Storyline</i> Untuk Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar	Hasil dari penelitian menyebutkan media <i>Articulate Storyline</i> layak dan efektif digunakan sebagai media pelajaran Bahasa Inggris kelas I SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang. Persentase yang didapatkan dengan analisis kelayakan dari validator ahli materi sebesar 96% dan ahli media sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Media ini juga dapat meningkatkan penguasaan Bahasa Inggris peserta didik dengan kriteria tinggi yaitu sebesar hasil N-gain 0,823.
3	(Salsabila et al, 2024)	Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Pengembangan Dan Implementasi Media <i>Pop Up Book</i> Berbasis Powerpoint Bermuatan <i>Sex Education</i> Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SD	Hasil implementasi dari penelitian media <i>WiseBook berupa pop up book</i> yang berbasis PowerPoint dapat diterapkan pada peserta didik di sekolah dasar kelas rendah. Dengan adanya pengembangan media ini peserta didik lebih aktif dan pembelajaran yang disampaikan mudah untuk dipahami. Analisis pada ahli materi dan media mendapatkan kategori baik.
4	(Kusumawati et al, 2022)	As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini	Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Multimedia terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Hasil yang didapatkan ialah dengan pemberian media gambar seri dengan bantuan <i>macromedia flash</i> siswa kelas V menunjukkan peningkatan pada kemampuan membaca (<i>reading</i>) Bahasa Inggris. Pengembangan media ini mendapatkan hasil validasi media yang dinyatakan layak digunakan.
5	(Septiani et al, 2023)	Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar	Penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga bisa mempengaruhi penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik kelas IV dengan skor kelas eksperimen 0.4038 lebih tinggi daripada kelas kontrol 0.2250.
6	(Azzam, 2022)	Jurnal Digit	Pengembangan <i>Game</i> Edukasi Pengenalan Nama Olahraga BerBahasa Inggris Bagi Siswa Sekolah Dasar	Hasil menunjukkan bahwa dengan mengembangkan <i>game</i> edukasi untuk pengenalan nama olahraga dalam Bahasa Inggris untuk kelas IV dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan ini mendapatkan skor 74,5 untuk <i>adjectives ranges</i> termasuk kategori <i>Acceptable</i> , lalu

				skor <i>adjectives rating</i> termasuk <i>excellent</i> karena dalam rentan nilai 74-85.
7	(Putri <i>et al</i> , 2024)	Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media <i>English Train-Word Card</i> Berbasis Metode Total <i>Physical Response</i> untuk Meningkatkan <i>Vocabulary</i> Peserta Didik Kelas VI SD	Pengembangan Media <i>English train-word card</i> sangat dibutuhkan oleh guru dan juga murid untuk dapat meningkatkan <i>vocabulary</i> siswa. Dengan pemberian metode TPR berdasarkan penelitian terdahulu siswa akan lebih aktif mengikuti dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
8	(Fithriyah <i>et al</i> , 2024)	Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i> Pada Materi <i>Days and Months</i> Kelas IV di MI Islamiyah Banat Senori Kabupaten Tuban	Pengembangan media untuk pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV dapat menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> dengan materi <i>days and monts</i> yang telah di uji validitas ahli media, bahasa, materi dan hasilnya layak digunakan. Media ini telah diuji cobakan terdapat kenaikan dengan pretes 54,7% dan post test 86,3%.
9	(Hariadi <i>et al</i> , 2023)	Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat	Pengenalan <i>Game</i> Edukasi untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kosa Kata Benda dalam Bahasa Inggris	<i>Game</i> edukasi memberikan peningkatan yang signifikan terhadap pembendaharaan kosakata benda siswa kelas 3 MI Sumba Timur yang dilihat dari hasil pretest dan <i>posttest</i> . Pembelajaran lebih positif dan diterima baik oleh siswa.
10	(Nurrisma <i>et al</i> , 2024)	Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi	Inovasi Pembelajaran: Membangun Minat Belajar Bahasa Inggris Dasar Melalui Perancangan Aplikasi Media Interaktif	Hasil yang didapatkan dengan pengembangan media aplikasi media interkatif yaitu dapat mengenalkan dasar-dasar Bahasa Inggris dan memberikan peningkatan minat belajar yang signifikan serta memberikan dampak yang positif bagi siswa SD Kemala Bhayangkari. Dengan adanya pengembangan media ini dapat mengatasi batasan yang sering terjadi dalam pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Hasil kajian literatur berdasarkan tabel di atas pada penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris menunjukkan bahwa ada beragam media interaktif yang dipakai. Media interaktif umumnya berkaitan dengan media digital namun, pada pada pelaksanaan tidak sepenuhnya menggunakan media digital. Penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan belajar dan mengajar Bahasa Inggris akan jauh lebih efektif dan efisien, serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Adapun multimedia interaktif yang dipakai dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai berikut media interaktif sepenuhnya menggunakan media digital dan media interaktif tidak sepenuhnya menggunakan media digital. Media interaktif sepenuhnya menggunakan

media digital artinya dalam proses pembelajaran dilakukan dengan bantuan media digital berbasis *software*. Contohnya seperti penggunaan aplikasi *microsoft powerpoint*, *multimedia micro flash*, *game* edukasi berbasis *canva*, dan *articulate multimedia authoring*. Media tersebut dapat membuat siswa jauh lebih aktif dan dapat memahami materi dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar, dengan menerapkan media pembelajaran interaktif hasil belajar peserta didik sekolah dasar bisa meningkat (Harsiwi & Arini, 2020). Media interaktif tidak sepenuhnya menggunakan media digital artinya ada batasan dalam menggunakan media digital dalam media interaktif dan hanya sebatas pembuatan media. Pada pelaksanaannya media akan dicetak, lalu dimainkan oleh siswa, contohnya adalah ular tangga dan *Train-Word Card*. Kedua media ini dibuat agar pembelajaran lebih menyenangkan dengan adanya permainan dan materi yang diberikan akan teringat lebih lama. Permainan yang bersifat edukasi atau *game* edukasi memberikan peningkatan terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar (Wulandari *et al*, 2017).

Selain penggunaan media, pelaksanaan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas juga memerlukan metode yang sesuai dengan kebutuhan. Data pada tabel menyebutkan bahwa metode yang terapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris merupakan metode *Total Physical Response* (TPR). TPR merupakan metode yang memberikan hasil yang baik dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan memberikan kontribusi aktif kepada peserta didik melalui gerakan, sehingga pembelajaran dan pemahaman Bahasa Inggris akan lebih lama (Zahra & Putri, 2024). Adapun manfaat metode TPR dalam pembelajaran sebagai berikut; 1) siswa belajar lebih menyenangkan dan lebih aktif bergerak; 2) siswa mudah mengingat kosakata; 3) mengakomodir belajar siswa yang cenderung memiliki tipe belajar kinestetik; 4) bisa digunakan dalam kelompok kecil, kelompok besar, dan pada kelas pemula sepanjang guru membuat persiapan yang matang pada metode TPR ini; 5) target dalam metode ini adalah siswa dapat menggunakan Bahasa Inggris secara lisan dan mampu menggunakan dengan baik bersama teman-teman sebayanya; 6) waktu yang sangat efektif, karena tidak memakan banyak waktu dalam persiapan materi selama pada proses pembelajaran berlangsung guru sudah siap apa yang ingin ajarkan; dan 7) otak kiri dan kanan akan terlibat dalam metode ini (Sayd *et al*, 2018). Metode TPR ini juga dinilai dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa (Nuraeni, 2019). Maka dari itu, metode TPR ini merupakan metode yang sangat ideal diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris permulaan di sekolah dasar.

Pengembangan keterampilan berbahasa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris pada pendidikan dasar tak luput dari keterampilan tersebut ialah *speaking* (berbicara), *listening* (menyimak), *reading* (membaca), *writing vocabulary* (menulis). Adapun pada keterampilan berbicara (*speaking*), peserta didik bisa dibiasakan untuk berlatih mengucapkan kosakata Bahasa Inggris baik di rumah ataupun di sekolah dengan waktu yang diperlukan 15-30 menit. Pada keterampilan menyimak (*listening*), peserta didik bisa dilatih untuk mendengarkan lawan bicara ketika sedang berbicara menggunakan Bahasa Inggris dan meminta siswa untuk mengartikannya. Kemudian keterampilan membaca (*reading*), sering diartikan proses mendapatkan pemaknaan kalimat dari teks bacaan.

Membaca teks tentu membaca kosakata, namun penyebutan kosakata dalam Bahasa Inggris tidak semudah dengan penyebutan bahasa Indonesia. Maka dari itu, untuk melatih membaca peserta didik bisa memilih bacaan yang mudah terlebih dahulu, setelah itu baca secara perlahan dan dibaca secara rutin berulang-ulang. Keterampilan berbahasa yang terakhir yaitu keterampilan menulis (*writing*), menulis merupakan serangkaian proses dalam kegiatan menyusun kata-kata pada kalimat yang dituangkan pada selembar kertas. Menulis kata Bahasa Inggris menjadi perhatian lebih untuk peserta didik karena pada pengucapan dan penulisan Bahasa Inggris itu berbeda. Oleh sebab itu, peserta didik bisa dilatih untuk menulis kata dengan meniru tulisan Bahasa Inggris.

Data pada tabel menunjukkan bahwa kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*) banyak dijadikan sebagai penelitian karena untuk meningkatkan pembendaharaan kosakata peserta didik. Karena pada dasarnya kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*) langkah awal pembelajaran Bahasa Inggris dan berperan penting dalam berkomunikasi. Bentuk dalam kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*) berupa *adjective* (kata sifat), *nouns* (kata benda), *adverbs* (kata keterangan), dan *numbers* (angka) (Fitriya *et al*, 2022). Dengan fokus pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris permulaan, demikian pula di masa depan peserta didik akan mudah untuk berbicara/berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris.

Sebagian besar dalam proses pembelajaran, siswa mendapatkan kesulitan memahami dan memaknai Bahasa Inggris. Untuk mendapatkan keterampilan berkomunikasi Bahasa Inggris, proses pembelajaran wajib untuk dicoba dan mengulangi guna membangkitkan motivasi siswa lebih aktif dan bebas untuk menyampaikan gagasan ide atau pendapat dari lingkungan siswa. Guru menjadi fasilitator siswa pasti akan terus berkembang dan belajar tentang kemajuan pembelajaran di era teknologi seperti sekarang ini. Penggunaan media sangat memudahkan guru dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik. Pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media interaktif bisa menghidupkan semangat dan minat belajar siswa. Dilihat dari data pada tabel bahwa pengembangan media interaktif dan game edukasi bisa memberikan pembelajaran yang positif dan diterima baik oleh siswa karena belajar lebih menyenangkan. Adanya media interaktif membantu guru dalam proses pembelajaran untuk penyampaian informasi dan siswa bisa memahami pembelajaran Bahasa Inggris dan bisa dipergunakan dalam percakapan sehari-hari. Selain menjadi fasilitator, guru juga dapat menentukan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Pare & Murniarti, 2024), dengan ini peran guru menjadi fasilitator semakin lebih kuat di zaman serba digital.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari *Sitematic Literature Review*, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sarana pembantu pendidik dalam memberikan informasi berupa materi kepada siswa dengan bantuan media digital maupun permainan edukatif sehingga, pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta hasil pembelajaran lebih meningkat terutama dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Media interaktif yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas pada pendidikan Sekolah Dasar sudah menggunakan berbagai macam aplikasi (media digital)

dan permainan edukatif. Pembelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar fokus pada pengembangan keterampilan berbahasa, berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), menyimak (*listenig*), menulis (*writing vocabulary*). Guru sangat berperan sebagai pendidik untuk memberikan fasilitas dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena Bahasa Inggris merupakan bahasa luar, agar pembelajaran dapat mudah diterima oleh peserta didik. Maka dari itu, dalam proses mengajar tidak hanya pemilihan media yang ingin digunakan namun metode dan model juga harus diperhatikan. Penulis berharap pada penelitian selanjutnya bisa membahas secara mendalam penerapan model dan metode pembelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), hal: 103–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463>.
- Arif, S., Rachmedita, V., & Pratama, R. A. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Pendidikan Sejarah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), hal: 435–446.
- Azzam, A. (2022). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Olahraga BerBahasa Inggris Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Digit*, 12(2), hal: 133. <https://doi.org/10.51920/jd.v12i2.290>.
- Fithriyah, D. N., Habibullah, M. R., & Istiqomah, A. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Materi Days and Months Kelas IV di MI Islamiyah Banat Senori Kabupaten Tuban. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(2), hal: 190–197. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i2.1268>.
- Fitriya, A. H., Setyawan, A., Yunsacitra, Y., & Noviyanti, S. (2022). Literature review: Analisa pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar saat pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), hal: 258–264. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4302>.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>.
- Hariadi, F., Jumalia, J., & Talakua, A. C. (2023). Pengenalan Game Edukasi untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kosa Kata Benda dalam Bahasa Inggris. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), hal: 78–84. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i2.2685>.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), hal: 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.
- Kusumawati, N. I., Mawardi, M., & Latifah, N. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Multimedia terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *AS-SABIQUN*, 4(4), hal: 1029–1042. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i4.2141>.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar

- Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), hal: 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>.
- Novitasari, D., & Kurniawati, R. (2023). Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Nusantara Educational Review*, 1(1), hal: 43–55. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.1006>.
- Nuraeni, C. (2019). Using Total Physical Response (TPR) Method on Young Learners English Language Teaching. *Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 3(1), hal: 26. <https://doi.org/10.31002/metathesis.v3i1.1223>.
- Nurfadilah, A., Hakim, A. R., & Nurropidah, R. (2022). Systematic Literature Review: Pembelajaran Matematika pada Materi Luas dan Keliling Segitiga. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), hal: 1–13. <https://doi.org/10.56916/jp.v1i1.33>.
- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., & Sukriah, S. (2022). Memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 7(1), hal: 66–72.
- Nurrisma, N., Abdillah, S., & Nurriszqa, N. (2024). Inovasi Pembelajaran: Membangun Minat Belajar Bahasa Inggris Dasar Melalui Perancangan Aplikasi Media Interaktif. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(1), hal: 38. <https://doi.org/10.22373/cj.v8i1.22771>.
- Pare, A., & Murniarti, E. (2024). Analisis Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran Biologi di Era Digital. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), hal: 660–672. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4087>.
- Putri, T. R., Utami, N. C. M., & Hidayat, O. S. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media English Train-Word Card Berbasis Metode Total Physical Response untuk Meningkatkan Vocabulary Peserta Didik Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), hal: 968–974. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2196>.
- Ragin, G., Magdalena, I., & Puspita, D. R. (2022a). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8792–8799. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3765>.
- Ragin, G., Magdalena, I., & Puspita, D. R. (2022b). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8792–8799.
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023). Peran guru dalam perkembangan teknologi pendidikan di era digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, hal: 32–37.
- Salsabila, R. A., Ihsani, A. Z., Nurfadly, R., Komara, I., & Ananthia, W. (2024). Pengembangan dan Implementasi Media Pop Up Book Berbasis Powerpoint Bermuatan Sex Education dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), hal: 488–499. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17849>.
- Sayd, A. I., Attubel, M., & Nazarudin, H. (2018). Implementasi metode total physical response (TPR) dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak-anak sekolah dasar inpres Liliba Kupang. *Bisman-Jurnal Bisnis & Manajemen*, 3(01), hal: 17–24.
- Septiani, D., Nurmahanani, I., & Ruswan, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2778–2794. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10037>.

- Sholeh, M. I., & Efendi, N. (2023). Integrasi teknologi dalam manajemen pendidikan islam: meningkatkan kinerja guru di era digital. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 5(2), hal: 104–126.
- Sidiq, E. I., & Syaripudin, C. R. (2022). Sumber Belajar dan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), hal: 594–601.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), hal: 63. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>.
- Widagdo, A., & Junaedi, S. N. (2023). Media Articulate Storyline untuk Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Joyful Learning Journal*, 12(3), hal: 128–133.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). *Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar*. University of Malang.
- Yafa, R. A., Mursidah, F., & Hidayatulloh, B. (2023). Systematic Literature Review: Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *SNHRP*, 5, hal: 163–177.
- Zahra, A. S. A., & Putri, D. A. (2024). Metode Total Physical Response (TPR) Method dan Participatory Approaches dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 3(7), 8109–8120. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i7.14184>.