

Implementasi Digital Tools untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris di SD N 2 Termas

Etika Dewi Kusumaningtyas¹, Endang Susilowati², Eka Fanti Sulistiyaningsih³, Regita Ika Wulandari⁴, Salva Ardiani⁵, Wahyu Puji Lestari⁶, Zahra Talenta Nasrun Nasiha⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas An Nuur, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Regita Ika Wulandari

E-mail: regitaika1002@gmail.com

Abstrak

Di era sekarang Bahasa Inggris dikenal sebagai bahasa global yang sangat berpengaruh di ranah pendidikan, karena dapat meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi, khususnya di dalam proses pembelajaran. Bahasa Inggris juga menjadi penghubung utama untuk mengakses informasi global, baik dalam bentuk buku, jurnal, video pembelajaran, maupun sumber digital lainnya yang sebagian besar disajikan dalam Bahasa Inggris. Kemampuan berbahasa Inggris juga sangat penting untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi sehari-hari. Selain itu, siswa yang memiliki kemampuan dalam berbahasa Inggris lebih unggul cenderung lebih siap menghadapi tantangan dalam dunia pendidikan. Namun, tidak semua sekolah memiliki akses atau metode yang efektif untuk mengajarkan bahasa Inggris, terutama di daerah pedesaan. Salah satu contohnya adalah SD N 2 Termas yang berada di Desa Termas, Kecamatan Karangrayung. Umumnya, pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, khususnya di daerah pedesaan masih mengalami banyak tantangan. Salah satu tantangannya adalah metode pengajaran yang membosankan, ditambah keterbatasan fasilitas dan infrastruktur penunjang kegiatan belajar. SDN 2 Termas merupakan salah satu SD yang sampai sekarang, proses pembelajarannya masih dilakukan dengan cara tradisional. Dimana guru hanya memberikan materi dalam bentuk ceramah dan siswanya diminta untuk menghafal materi tersebut. Hal ini membuat siswa menjadi kurang aktif. Ketika pembelajaran di kelas, akibat minimnya interaksi guru. Padahal, sekarang banyak tersedia platform digital yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, seperti Kahoot!, Quizziz, dan Digital books. Dengan penggunaan beberapa platform itu, dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar.

Kata kunci – Digital Tools, Bahasa Inggris, Sekolah Dasar

Abstract

In today's era, English is known as a highly influential global language in the field of education because it can enhance communication skills, especially in the learning process. English also serves as the main gateway to access global information, whether in the form of books, journals, educational videos, or other digital sources, most of which are presented in English. English proficiency is also crucial for boosting students' confidence in daily communication. Moreover, students who possess English skills tend to be more prepared to face challenges in the educational world. However, not all schools have access or effective methods to teach English, particularly in rural areas. One example is SD N 2 Termas, located in Termas Village, Karangrayung District. In general, learning English at the elementary school level, especially in rural areas, still faces many challenges. One of the challenges is the boring teaching methods, coupled with limited facilities and infrastructure to support learning activities. SDN 2 Termas is one of the elementary schools where, until now, the learning process is still carried out in a traditional way. Teachers only deliver material through lectures, and students are asked to memorize the material.

This makes students less active during classroom learning due to minimal interaction with the teacher. In fact, there are now many digital platforms available that can help teachers make learning more interactive and enjoyable, such as Kahoot!, Quizizz, and digital books. By using these platforms, it can encourage active student engagement in learning activities.

Keywords - Digital Tools, Bahasa Inggris, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan semangat belajar peserta didik, khususnya di jenjang sekolah dasar. Penggunaan sarana misalnya video pembelajaran, animasi interaktif, serta aplikasi digital menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan serta mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam belajar, misalnya bermain role play bersama teman sekelas, berdiskusi bersama dan memperlihatkan ekspresi seperti antusiasme dan semangat yang menunjukkan bahwa mereka menikmati materi yang dipelajari. Menurut (Gusti Ayu Putu Widiastari & Dwi Puspita, 2024), media berbasis visual dan interaktif dapat membantu menarik perhatian siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Pendapat ini juga sejalan dengan (Lelu Ngongo et al., 2019) yang menyatakan bahwa teknologi mampu memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan motivasi siswa. Seiring berkembangnya teknologi, guru dituntut untuk lebih tanggap dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran serta guru juga harus terlibat proses belajar berjalan lebih baik melalui interaksi sosial antara guru dan murid dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang ada didalam diri siswa.

Pendidikan terus mengalami kemajuan seiring berkembangnya teknologi, terjadi perubahan yang sangat signifikan, terutama didalam belajar dan mengajar. Perkembangan digital membuka akses pendidikan secara luas, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, personal dan bersifat interaktif untuk peserta didik. Teknologi digital berkembang pesat dibidang pendidikan, salah satu contohnya adalah banyak media pembelajaran digital yang dapat membantu didalam proses pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat (Ulfa et al., 2025) yang menegaskan bahwa dengan penggunaan media digital, guru dapat menciptakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Selain itu media digital juga membantu guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Sehingga proses pembelajaran tidak lagi menjadi satu arah, melainkan menjadi ruang sehingga guru dan murid bisa aktif berdiskusi serta saling berbagi gagasan..

Beberapa peneliti juga mengatakan bahwa penggunaan buku digital sebagai media pembelajaran di sekolah dasar memberikan dampak positif bagi guru maupun siswa. (Wardatul Mustaghfirotus Sakinah Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar & Muhammadiyah Sidoarjo Ermawati Zulikhatin Nuroh, 2025) menemukan bahwa penerapan media flipbook memberikan dampak positif terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa. Melalui desain penelitian pretest-posttest, mereka membuktikan adanya peningkatan skor rata-rata dari kondisi awal yang rendah menuju hasil pascatest yang jauh lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa buku digital tidak hanya berfungsi sebagai alternatif pengganti buku cetak, tetapi juga mampu meningkatkan aktivitas belajar dan keterlibatan siswa di kelas. Flipbook, dengan kombinasi teks, gambar, dan elemen interaktif, terbukti mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, serta memahami isi bacaan dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. hal tersebut juga sejalan dengan pendapat (Nafiah et al., 2023) ,dia mengatakan bahwa pengaruh buku digital berbasis flipbook terhadap minat belajar siswa sekolah dasar dan menemukan hasil yang signifikan. Minat belajar siswa pada dasarnya sudah berada dalam kategori baik sebelum penggunaan flipbook, namun meningkat secara drastis setelah media ini diterapkan, hingga masuk kategori sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara penggunaan media digital yang interaktif dengan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Flipbook yang dilengkapi dengan animasi, teks, dan elemen multimedia lainnya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sehingga mendorong

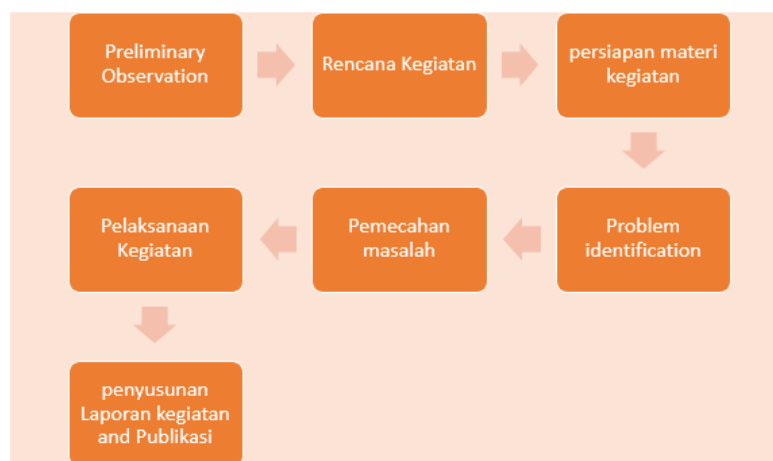
siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. hal ini membuktikan bahwa media digital tidak hanya membantu pencapaian kognitif, tetapi juga berperan penting dalam membentuk sikap positif siswa terhadap kegiatan belajar.

(Saptono, 2023) mengatakan bahwa efektivitas e-book melalui pendekatan trend analysis di sekolah dasar. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa e-book adalah alat yang layak digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran, dengan bukti adanya tren peningkatan capaian belajar siswa setelah penerapan media ini. penggunaan e-book mampu menciptakan pola peningkatan hasil belajar yang stabil. pentingnya guru untuk lebih banyak mengintegrasikan e-book dalam pembelajaran, bukan hanya sebagai pelengkap, melainkan sebagai media utama untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang maksimal. Dengan demikian, e-book dapat berfungsi sebagai media strategis dalam mendukung transformasi pembelajaran di era digital.

sejalan dengan pendapat (Firsta Novia Nurhidayah & Setiawan Edi Wibowo, 2025) . bahwa peran penting buku cerita digital dalam mengembangkan literasi digital anak-anak sekolah dasar. Dengan menggunakan desain quasi experiment, penelitian ini membandingkan kelompok siswa yang belajar menggunakan buku cerita digital dengan kelompok siswa yang menggunakan buku cetak. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen yang menggunakan buku digital memiliki keterampilan literasi digital yang jauh lebih baik. Fakta ini membuktikan bahwa buku cerita digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan atau media pembelajaran alternatif. Peningkatan literasi digital sejak dini sangat penting karena siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif yang krusial, sehingga integrasi media digital dapat membentuk keterampilan berpikir kritis, evaluatif, dan kreatif dalam menghadapi arus informasi di era modern.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan mengadopsi metode *Community Engaged Research (CER)* (Raphael & Matsuoka, 2023). Metode CER memberikan ruang untuk melakukan tahapan kegiatan meliputi (1) Tahapan persiapan, yang meliputi *preliminary observation*, perencanaan kegiatan serta persiapan materi kegiatan (2) Tahapan pelaksanaan, tahapan ini meliputi *problem identification* serta pemecahan masalah (3) Tahapan diseminasi hasil dilakukan dengan memaparkan solusi permasalahan ada mitra kegiatan pengabdian serta publikasi.



Gambar 1.
Bagan Alur Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di sekolah tingkat dasar dengan sasaran siswa sedolah dasar.kegiatan ini diawali dengan observasi dan interview yang dilakukan dengan guru

sekolah tingkat dasar, tim mengidentifikasi berbagai hambatan yang muncul dalam kegiatan belajar. Kendala tersebut datang dari proses pembelajaran dan persiapan. proses selanjutnya ialah *problem identification*, dalam proses tersebut guru masih cenderung monoton dan kurang mengintegrasikan teknologi. Tahapan berikutnya merupakan pemecahan masalah yang dilakukan dengan penyajian materi kegiatan pada guru, selanjutnya tahapan pelaksanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini mengusung tema penggunaan *digital tools* dalam proses pembelajaran bahasa inggris. Kegiatan ini dilaksanakan selama satu hari dengan masyarakat sasaran siswa Sekolah dasar Negeri 2 Termas. Pada kesempatan ini, kegiatan dilakukan dengan melakukan *diagnostic session* dengan memberikan pertanyaan seputar bahasa inggris untuk siswa sekolah dasar. Sesi tersebut digunakan untuk mengetahui *basic knowledge* yang dimiliki oleh siswa, sehingga pelaksana kegiatan bisa memberikan materi yang tepat sasaran.

Tahapan pelaksanaan kegiatan berikutnya yaitu memperkenalkan *digital tool* dalam proses belajar, dalam hal ini tim pelaksana menggunakan *English Digital Book* yang telah disusun sebelumnya. Buku ini merupakan buku cerita berbahasa inggris yang disusun dengan kalimat yang mudah dimengerti oleh siswa sekolah dasar. buku tersebut juga disusun dengan menekankan pada nilai- nilai untuk mengembangkan karakter siswa sekolah dasar. Buku yang telah disusun untuk menjadi bahan materi yang digunakan dalam kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan antusias siswa dalam belajar bahasa inggris.



Gambar 1.
Pelaksanaan Kegiatan Pkm



Gambar 2.
Pelaksanaan Kegiatan Pkm



Gambar 3.
Pelaksanaan Kegiatan Pkm



Gambar 1.
Pelaksanaan Kegiatan Pkm

Kegiatan pengabdian ini dilakukan oleh tim pelaksana untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris masyarakat sasaran yaitu siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Termas. Kegiatan inti dari pengabdian pada masyarakat dilaksanakan dengan melakukan pembacaan *English Story Digital Book* dengan judul *Two Caterpillars*. Tahapan selanjutnya, tim pelaksana menekankan kembali beberapa kata yang digunakan dalam buku tersebut. Hal tersebut, diharapkan membantu siswa dalam memahami serta menggunakan kosakata dalam bahasa Inggris.

Pemanfaatan media digital terbukti mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih dinamis serta meningkatkan motivasi siswa. (Astuty et al., 2024) menemukan bahwa buku cerita digital interaktif berperan dalam memperbaiki minat baca sekaligus membangun motivasi belajar siswa. Hasil ini selaras dengan penelitian (Adnyana et al., 2023) yang menekankan bahwa media berbasis teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif sehingga siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi. Dengan demikian, media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mendukung keterlibatan guru dan siswa secara lebih optimal.

Selain itu, (Fajri et al., 2022) mengembangkan buku digital berbasis mobile learning pada materi IPS dan memperoleh penilaian kelayakan yang sangat tinggi baik dari ahli maupun dari uji coba lapangan. Respon positif peserta didik memperlihatkan bahwa buku digital mampu mengatasi keterbatasan media konvensional yang kurang menarik. Hasil ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran digital memiliki kelebihan dari segi fleksibilitas, interaktivitas, dan kemudahan akses, yang membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi secara mandiri.

Jika dikaitkan dengan pengabdian di SDN 2 Termas, temuan dari ketiga penelitian tersebut mempertegas bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris memberikan dampak nyata terhadap motivasi, minat baca, dan keterlibatan siswa. Pelatihan guru dalam penggunaan platform digital seperti Kahoot! dan Quizizz sejalan dengan rekomendasi penelitian sebelumnya, yaitu menyediakan sarana belajar yang inovatif agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Oleh sebab itu, media digital berpotensi menjadi solusi jangka panjang dalam mengatasi pembelajaran monoton dan memperkuat literasi siswa sejak jenjang sekolah dasar.

Hasil dari latihan ini juga selaras dengan studi (Nurwanti et al., 2025.) yang menemukan hubungan terbalik yang kuat antara tingkat kecemasan siswa dan kemampuan mereka dalam berbicara bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa kinerja berbicara siswa menurun seiring dengan meningkatnya tingkat kecemasan mereka. Hal ini menyoroti betapa pentingnya menggunakan sumber belajar digital, termasuk Buku Digital Bahasa Inggris dan platform interaktif lainnya, yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih santai dan menyenangkan. Selain mendorong partisipasi aktif, media digital dapat membantu siswa merasa kurang canggung atau takut membuat kesalahan saat berbicara dalam bahasa Inggris. Akibatnya, memasukkan teknologi digital ke dalam pengajaran membantu siswa merasa lebih nyaman berbicara di depan kelas.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Termas berupaya untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa. Kegiatan ini juga salah satu upaya meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris siswa. Penggunaan *English Story Digital Book* dengan judul *Two Caterpillars* digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris dengan memberikan pembelajaran yang variatif.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini diharapkan dilakukan secara berkesinambungan, sehingga untuk rekomendasi kegiatan selanjutnya dapat dilakukan kegiatan untuk meningkatkan *awareness* guru dalam menggunakan media pembelajaran yang variatif dan inovatif dengan berbasis *digital tools*. Kegiatan pengabdian dimaksudkan untuk memberikan wawasan sekaligus kemampuan guru dalam menggunakan platform digital. Sehingga mereka lebih siap menghadapi digitalisasi di dunia pendidikan. Dengan adanya praktik penggunaan media seperti Kahoot!, Quizizz, dan Digital Books, guru tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung pada kegiatan belajar-mengajar, terutama di pelajaran Bahasa Inggris.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyelenggaraan kegiatan PKM ini, terutama kepada para guru yang menunjukkan antusias yang tinggi selama proses pelatihan berlangsung. Apresiasi juga disampaikan kepada lembaga terkait atas dukungan yang memungkinkan kegiatan ini berjalan dengan lancar. sehingga program pengabdian ini bisa berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. M., Arnyana, I. B. P., & Margunayasa, I. G. (2023). Digital Phonics Literacy Media to Support the Initial Reading Skills of First-Grade Students in Multicultural Bilingual Schools. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 6(1), 14–25. <https://doi.org/10.23887/jpnu.v6i1.58838>
- Astuty, Y. W., Ali, L., & Nda, R. (2024). *Global Journal Teaching Professional Penggunaan Media Interaktif Buku Cerita Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Artikel info Abstrak*. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp>
- Fajri, J. N., Edwita, E., & Suntari, Y. (2022). Pengembangan Buku Digital Muatan Pelajaran IPS berbasis

- Mobile Learning pada Materi Kerajaan-Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1219–1228. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1918>
- Firsa Novia Nurhidayah, & Setiawan Edi Wibowo. (2025). Improving Children's Digital Literacy: A Quantitative Study on the Use of Digital Storybooks in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(2), 252–262. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i2.92649>
- Gusti Ayu Putu Widiastari, N., & Dwi Puspita, R. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Inpres 2 Nambaru*. 4(4).
- Lelu Ngongo, V., Hidayat, T., Wiyanto, dan, Xaverius, S., Alam, P., & Sugihan, M. (2019). *PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL*.
- Nafiah, N., Syamsul Ghufron, Sri Hartatik, Pance Mariati, & Afib Rulyansah. (2023). The effect of flipbook-based digital books on elementary school students' interest in learning. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 15(4), 342–354. <https://doi.org/10.18844/wjet.v15i4.7833>
- Nurwanti, T., Susilowati, E., & Sulistiyaningsih, E. F. (2025). *The Correlation Between Students' Anxiety And Speaking Performance In English Classes At Sma Negeri 1 Kradenan*.
- Raphael, C., & Matsuoka, M. (2023). Aligning Community-Engaged Research Methods with Diverse Community Organizing Approaches. *Social Sciences*, 12(6). <https://doi.org/10.3390/socsci12060343>
- Saptono, B. (2023). The Effectiveness of E-Books in Learning: An Analysis of Trends in Elementary Schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(2), 206–214. <https://doi.org/10.21831/jpe.v11i2.59484>
- Ulfa, M., Yusron, M., & El-Yunusi, M. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sdn Ganting Sidoarjo. *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 13(1), 161–169. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol13issue1year2025>
- Wardatul Mustaghfirotus Sakinah Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, A., & Muhammadiyah Sidoarjo Ermawati Zulikhatin Nuroh, U. (2025). Improving Elementary School Students' Reading Comprehension Skills with Digital Flipbooks: Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar dengan Flipbook Digital. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 20(4). <https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i4.912>