

## UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS MELALUI PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA SISWA DI SD NEGERI 09 KOTA BENGKULU

Desva Andusti<sup>1)\*</sup>, Dela Vanesa<sup>2)</sup>, Meiffa Herfianti<sup>3)</sup>, Ria Angraini<sup>4)</sup>

Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Indonesia

\*Corresponding author: [andustidesva@gmail.com](mailto:andustidesva@gmail.com)

### ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa kelas 3 dan 4 di SD Negeri 09 Kota Bengkulu pada materi *self-introduction*. Permasalahan yang melatarbelakangi kegiatan ini adalah adanya perbedaan motivasi belajar antarjenjang, di mana siswa kelas 3 menunjukkan antusiasme tinggi meskipun masih terbatas dalam kosakata dan pelafalan, sedangkan siswa kelas 4 yang lebih matang secara kognitif justru cenderung pasif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan dilaksanakan selama dua minggu menggunakan metode pembelajaran interaktif berbasis partisipasi aktif siswa, meliputi pengenalan kosakata dasar, latihan pengenalan diri individu dan berpasangan, permainan edukatif, serta pemanfaatan media audiovisual. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan dan motivasi belajar siswa kelas 4 serta terjaganya antusiasme siswa kelas 3. Guru dan sekolah juga memperoleh alternatif strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar serta memperkuat peran KKN dalam mendukung inovasi pendidikan di tingkat dasar.

**Kata Kunci:** pembelajaran interaktif, motivasi belajar, bahasa Inggris, KKN, sekolah dasar

### PENDAHULUAN

Bahasa Inggris berfungsi sebagai bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam pendidikan, teknologi, dan komunikasi global. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Inggris sejak dini di tingkat sekolah dasar menjadi modal utama untuk mempersiapkan generasi yang mampu bersaing secara global (Mauliska & Angelo, 2024). Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar harus menjadi perhatian serius, mengingat dampaknya terhadap kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan global di masa depan (Larasaty, Anggrarini, Efendi, & Wiralodra, 2022). Pendidikan bahasa Inggris yang efektif di tingkat dasar dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri siswa, membuka lebih banyak peluang pendidikan di masa depan (Larasaty et al., 2022; Tauhid et al., 2024) dan membantu mereka berinteraksi dengan berbagai budaya. Dengan demikian, penguasaan bahasa Inggris sejak sekolah dasar sangat penting untuk membentuk

individu yang kompetitif dalam masyarakat global (Awwal et al., 2024; Tauhid et al., 2024). Pada tahap ini, pembelajaran umumnya menekankan keterampilan sederhana seperti kosakata dasar, salam, dan *self-introduction*, yang terbukti tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga membangun rasa percaya diri siswa untuk berkomunikasi (Rizky Pratiwi, Idriawien Gusti, Gusti Acfira, Maming, & Harmoko Arifin, 2023). Sejalan dengan itu, pendekatan komunikatif melalui permainan sederhana dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif (Zakaria, 2021), sementara penggunaan media audiovisual, seperti video pembelajaran, membantu siswa memahami dan mempraktikkan *self-introduction* dengan lebih efektif (Khikmah & Utami, 2021). Meskipun demikian, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar di Indonesia masih menghadapi hambatan serius, terutama terkait motivasi belajar yang tidak merata dan kurangnya strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter perkembangan anak (Romadlon &

Annasih, 2021; Tania, 2025).

Observasi di SD Negeri 09 Kota Bengkulu menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar antara siswa kelas 3 dan kelas 4. Siswa kelas 3 relatif antusias meskipun masih terbatas dalam kosakata dan pelafalan, sedangkan siswa kelas 4 yang lebih matang secara kognitif justru cenderung pasif. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa motivasi belajar yang rendah seringkali disebabkan metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Jayanta, Suprianti, Ganing, & Utami, 2025). Jika tidak ditangani, perbedaan motivasi ini dapat memengaruhi capaian belajar siswa dan menghambat keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar (Risna, Wardani, & Asih, 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim mahasiswa KKN melaksanakan kegiatan pengabdian dengan pendekatan pembelajaran interaktif. Program ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris melalui pendampingan, permainan edukatif, media audiovisual, dan latihan berpasangan.

Tujuan kegiatan ini adalah: (1) memberikan pengalaman belajar bahasa Inggris yang menyenangkan dan partisipatif bagi siswa kelas 3 dan 4, (2) membantu guru memperoleh alternatif strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik motivasi tiap jenjang, dan (3) mendukung peningkatan mutu pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kegiatan pengabdian ini diharapkan memberi manfaat praktis bagi siswa, guru, dan sekolah. Siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, guru mendapatkan referensi strategi pembelajaran, dan sekolah memiliki model pembelajaran yang dapat diterapkan secara berkelanjutan.

## METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD Negeri 09 Kota Bengkulu selama dua minggu, dengan minggu pertama difokuskan pada siswa kelas 3 dan minggu kedua pada siswa kelas 4. Setiap sesi berlangsung selama dua jam

per hari. Metode yang digunakan adalah pendampingan dan pelatihan interaktif yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.



**Gambar1.** Tahapan kegiatan pengabdian.

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu:

### 1. Tahap Persiapan

Koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi *self-introduction* sesuai perkembangan siswa, serta penyediaan media pembelajaran (kartu kosakata, video).

### 2. Tahap Pelaksanaan

Pengenalan kosakata dasar dan ungkapan sederhana, praktik pengenalan diri individu maupun berpasangan, permainan edukatif untuk menumbuhkan antusiasme kelas 3 sekaligus meningkatkan motivasi kelas 4, serta pemanfaatan media audiovisual dan kerja kelompok kecil.

### 3. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Setiap akhir pertemuan dilakukan evaluasi sederhana melalui Tanya jawab, penampilan singkat, dan refleksi pengalaman belajar siswa, dengan umpan balik dari mahasiswa KKN sebagai dasar penilaian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Temuan Lapangan

Selama kegiatan berlangsung, ditemukan adanya perbedaan mencolok antara siswa kelas 3 dan kelas 4 dalam hal motivasi belajar. Pada kelas 3, siswa terlihat sangat antusias mengikuti pembelajaran, khususnya saat mempelajari kosakata sederhana dan berlatih *self-introduction*. Walaupun keterbatasan kosakata serta pelafalan masih menjadi

kendala utama, mereka menunjukkan keberanian untuk mencoba dan aktif berpartisipasi. Suasana belajar di kelas ini menjadi lebih dinamis ketika permainan edukatif dan latihan berpasangan diterapkan, yang terbukti meningkatkan keterlibatan siswa. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Kurniati bahwa aktivitas berbasis permainan mampu menstimulasi motivasi intrinsik anak sekolah dasar dan membuat proses belajar lebih menyenangkan (Kurniati, Jufri, & Jufri, 2020).



**Gambar 2.** Mahasiswa KKN mendampingi siswa kelas 3 sedang berlatih *self-introduction*.

Berbeda halnya dengan kelas 4, di mana siswa sebenarnya memiliki kemampuan kognitif lebih matang dan sudah mengenal lebih banyak kosakata, namun tingkat motivasi belajar relatif rendah. Sebagian besar siswa tampak pasif, enggan tampil di depan kelas, dan hanya terlibat ketika diarahkan oleh pendidik. Pada pertemuan awal, suasana belajar cenderung kaku sehingga diperlukan strategi tambahan berupa penggunaan media audiovisual untuk menarik minat serta meningkatkan keterlibatan siswa. Fenomena ini mendukung temuan (Risna et al., 2025) yang menekankan bahwa motivasi belajar dapat berbeda antar jenjang kelas dan berpotensi menurun apabila metode pengajaran tidak disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan siswa.



**Gambar 3.** Suasana pembelajaran kelas 4 ketika menggunakan media audiovisual.

#### B. Strategi dan Metode yang Diterapkan

Dalam kegiatan ini, strategi pembelajaran interaktif digunakan untuk menyesuaikan kebutuhan siswa pada tiap jenjang kelas. Pendampingan langsung dilakukan agar siswa lebih terarah saat mempraktikkan *self-introduction* dalam bahasa Inggris, baik secara individu maupun kelompok kecil. Untuk menjaga semangat siswa kelas 3 yang antusias, sekaligus mengatasi sikap pasif siswa kelas 4.



**Gambar 4.** Siswa kelas 4 bermain kartu kosakata guna meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi kelas.

Digunakan permainan edukatif yang mendorong keterlibatan aktif. Media audiovisual berupa video sederhana juga ditampilkan agar siswa memiliki contoh nyata dalam menyusun dan menyampaikan perkenalan diri. Kegiatan ini diperkuat dengan latihan berpasangan maupun berkelompok, yang terbukti menumbuhkan kepercayaan diri siswa untuk berbicara di depan kelas. Di akhir sesi, refleksi dan evaluasi singkat dilakukan guna menilai perkembangan motivasi serta memberi kesempatan kepada siswa menyampaikan pengalaman belajarnya. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian (Kurniati et al.,



2020) yang menunjukkan bahwa permainan komunikatif dapat meningkatkan partisipasi belajar, (Khikmah & Utami, 2021) yang menekankan peran media audiovisual, serta (Aisy & Jupri, 2022) yang menemukan bahwa metode *role play* berbantuan audiovisual dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Selain itu, (Rofi'i, Sumartini, Susilo, & Tundreng, 2023) menambahkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif dapat menjadi sarana efektif dalam menjaga motivasi dan minat belajar bahasa asing di sekolah dasar.

### C. Analisis & Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas 3 relatif tinggi meskipun kemampuan bahasa mereka masih terbatas. Kondisi ini sejalan dengan teori motivasi intrinsik, di mana anak-anak usia sekolah dasar cenderung memiliki rasa ingin tahu tinggi dan lebih mudah belajar melalui aktivitas yang bersifat menyenangkan serta berbasis permainan (Kurniati et al., 2020).

Sebaliknya, siswa kelas 4 yang secara kognitif lebih matang justru menampilkan motivasi yang lebih rendah, yang memperkuat temuan bahwa semangat belajar dapat menurun apabila strategi pengajaran tidak disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan dan minat siswa (Risna et al., 2025).

Penerapan metode interaktif seperti permainan edukatif, media audiovisual, dan praktik berpasangan terbukti mampu memicu keterlibatan siswa kelas 4 sekaligus mempertahankan antusiasme kelas 3, mendukung temuan bahwa kombinasi metode visual dan aktivitas kolaboratif efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa sekolah dasar (Aisy & Jupri, 2022; Susnawati & A.A.I.N., 2020).

Lebih jauh, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata bagi guru, karena strategi yang diterapkan dapat dijadikan model pembelajaran berkelanjutan untuk menghadapi variasi motivasi belajar antar jenjang kelas.

### D. Dampak yang Dirasakan

Pelaksanaan kegiatan memberikan dampak positif bagi siswa, guru, dan

sekolah. Siswa kelas 3 menunjukkan peningkatan rasa percaya diri setelah berulang kali mempraktikkan *self-introduction* melalui permainan dan latihan berpasangan, mendukung temuan (Aisy & Jupri, 2022) tentang efektivitas *role play* berbantuan audiovisual. Sementara itu, siswa kelas 4 yang awalnya enggan berpartisipasi mulai berani berbicara setelah diberi stimulus berupa media audiovisual dan pendampingan intensif, sejalan dengan penelitian (Khikmah & Utami, 2021). Dari sisi guru, kegiatan ini menghadirkan strategi pembelajaran baru yang sesuai dengan karakter motivasi antarmenengah, sebagaimana ditegaskan (Kurniati et al., 2020) bahwa permainan komunikatif dapat meningkatkan partisipasi belajar. Secara kelembagaan, sekolah mendapat peluang mengadopsi metode interaktif ini sebagai pendekatan berkelanjutan untuk memperkuat mutu pembelajaran bahasa Inggris sejak dini, sejalan dengan pandangan (Rofi'i et al., 2023) dan (Romadlon & Annasih, 2021) tentang pentingnya inovasi serta digitalisasi media pembelajaran dalam menjaga motivasi siswa.



**Gambar 5.** Suasana kelas 3 dan 4 sesudah belajar bahasa Inggris bersama mahasiswa KKN.

### PENUTUP

Kegiatan pengabdian ini berhasil menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi

belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada materi *self-introduction*. Siswa kelas 3 yang semula hanya terbatas kosakata menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, sementara siswa kelas 4 yang cenderung pasif mulai berani berpartisipasi setelah mendapat stimulus berupa permainan edukatif, media audiovisual, dan pendampingan langsung. Selain itu, guru mendapatkan strategi baru yang sesuai dengan karakteristik motivasi siswa, dan sekolah memperoleh model pembelajaran yang dapat diadopsi secara berkelanjutan.

Adapun saran ke depan, kegiatan serupa perlu dilaksanakan dengan durasi yang lebih panjang dan melibatkan instrumen evaluasi yang lebih terstruktur untuk mengukur perkembangan motivasi siswa secara objektif. Penggunaan variasi media digital dan strategi kolaboratif juga disarankan agar dapat menyesuaikan kebutuhan belajar pada tiap jenjang secara lebih efektif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aisy, R., & Jupri, A. R. (2022). Analysis Effect of Role-Playing Method Assisted by Audio Visual Media on Speaking Skills in Indonesian Language Learning for Elementary School Students. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 495. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5303>
- Awwal, A. I., Jafar, M., Suwarni, A., Inggris, P. B., Bone, U. M., Bone, K., & Selatan, S. (2024). *Sosialisasi Pembelajaran Bahasa Inggris Terhadap SDN 65 Tampo dalam Membentuk Minat dan Literasi Siswa Berbahasa Inggris*. 6, 159–170.
- Jayanta, I. N. L., Suprianti, G. A. P., Ganing, N. N., & Utami, I. G. A. L. P. (2025). Digital Learning Innovation: Gamification-Based Smart Sistem Adaptif Mobile Learning Needs Analysis Using the Tri Kaya Parisudha Approach for English Language Learning. *International Journal of Language Education*, 9(2), 392–414.
- <https://doi.org/10.26858/ijole.v1i2.75116>
- Khikmah, Mi., & Utami, P. P. (2021). The Use Of Video Material In Efl Online Learning For Portraying Students'perception: Self-Introduction. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1(1), 1–10.
- Kurniati, E., Jufrizal, & Jufri. (2020). *Communicative Games in Teaching English at Elementary Schools in Jambi*. 411(Icoelt 2019), 45–50. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200306.009>
- Larasaty, G., Anggrarini, N., Efendi, N., & Wiralodra, U. (2022). *Room of Civil Society Development " Fun English " sebagai Kegiatan dalam Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar di Indramayu*. 1(4), 96–102.
- Mauliska, N., & Angelo, J. F. D. (2024). *THE IMPORTANCE OF LEARNING ENGLISH AT SCHOOL*. 2(2), 53–57.
- Risna, Wardani, I., & Asih, Y. U. (2025). *The Correlation Impact Between Problem-Based Learning and Students Interest When Learning English In Junior High School*. 4778, 3259–3268. <https://doi.org/10.24256/ideas>
- Rizky Pratiwi, W., Idriawien Gusti, H., Gusti Acfira, L., Maming, K., & Harmoko Arifin, A. (2023). *Stimulating EFL Students' Motivation and Eagerness to Speak through an English Village*. 6. <https://doi.org/10.31960/caradde.v6i1.1983>
- Rofi'i, A., Sumartini, S., Susilo, S. V., & Tundreng, S. (2023). Designing Mobile Games Application for Digitalization of English Teaching and Learning Materials for Elementary School. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 6(3), 488–500. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v6i3.6>

- 6234
- Romadlon, F. N., & Annasih, S. (2021). *ENGLISH LEARNING MOTIVATION OF STUDENTS IN MADRASAH DINIYAH (ISLAMIC NON-FORMAL SCHOOL)*. 98–107.
- Susnawati, K., & A.A.I.N., M. (2020). The Effect of Language Games with Audio Visual AIDS on Students' Speaking Competence at Fourth Graders of Tunas Daud Elementary School. *Journal of Education Research and Evaluation*, 4(1), 73. <https://doi.org/10.23887/jere.v4i1.21725>
- Tania, M. (2025). Roleplay Based English Language Learning Strategies and Interactive Programs to Improve the Speaking Skills and Interest of Elementary School Students in Rural Areas in Indonesia - Systematic Literature Review. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 1147–1154. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6697>
- Tauhid, K., Iswara, D. M., Damayanti, D., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., ... Djuanda, U. (2024). *POLA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH MENENGAH*. 3, 3297–3305.
- Zakaria, R. (2021). Games As Warming Up Activities in the Classroom for Indonesian EFL Students. *KnE Social Sciences*, 2021, 266–276. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i3.8549>