JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN
Homepage : https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp
Email : jmp@stkip-pessel.ac.id

p-ISSN : 2548-4826 ; e-ISSN : 2548-4834
Vol. 11, No. 5, October 2026
Page 11750-11762
© Author
Jurnal Manajemen Pendidikan

PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SEKOLAH DASAR MATERI *PARTS OF OUR BODY*

Putri Tribuana Mayasari[1], Rika Wulandari[2], M.Fahriyan Ardiansyah[3]
[1, 2] Universitas Trunodjoyo Madura, Indonesia
[3] UPTD SDN Telang 2, Indonesia

Email: putrimy32@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.34125/jmp.v11i5.3728

Sections Info

Article history:
Submitted: 9 August 2026
Final Revised: 28 August 2026
Accepted: 26 September 2026
Published: 30 October 2026

Keywords:
Media Digital
Hasil Belajar
Kosakata Bahasa Inggris
Parts of Our Body
Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aims to improve students' English vocabulary learning outcomes in the Parts of Our Body topic through the use of digital media among fifth-grade students at SDN Telang 2. This study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in two cycles. The research subjects consisted of 16 students, including 6 male students and 10 female students. The data were collected through learning achievement tests, observations, field notes, and documentation, and were analyzed using descriptive quantitative analysis. The digital media used included YouTube videos, songs, Wordwall, and Quizizz, which were integrated into a series of learning activities. The results showed an improvement in students' English vocabulary learning outcomes. The students' average scores increased from 65 in the pre-cycle to 71.87 in Cycle I and 83.75 in Cycle II. The percentage of students achieving the minimum mastery criteria also increased from 25% in the pre-cycle to 43.75% in Cycle I and 81.25% in Cycle II. Therefore, the integrated use of digital media can improve students' English vocabulary learning outcomes in the Parts of Our Body topic and provide students with more varied and interactive learning experiences.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada materi Parts of Our Body melalui pemanfaatan media digital pada siswa kelas V SDN Telang 2. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 16 siswa, terdiri atas 6 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Media digital yang digunakan meliputi video YouTube, lagu, Wordwall, dan Quizizz yang diintegrasikan dalam rangkaian kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 65 pada prasiklus menjadi 71,87 pada siklus I dan 83,75 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 25% pada prasiklus menjadi 43,75% pada siklus I dan 81,25% pada siklus II. Dengan demikian, pemanfaatan media digital secara terpadu dapat meningkatkan hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Inggris materi Parts of Our Body serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan interaktif bagi siswa.

Kata kunci: *media digital, hasil belajar, kosakata Bahasa Inggris, Parts of Our Body, sekolah dasar.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun kemampuan dasar berbahasa siswa. Pada tahap pendidikan dasar, siswa mulai memperoleh pengalaman menggunakan bahasa Inggris melalui kosakata, ungkapan, dan struktur bahasa sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu komponen utama yang perlu dikuasai adalah kosakata karena kosakata menjadi dasar bagi siswa untuk memahami pesan dan mengekspresikan gagasan dalam bahasa Inggris. Penguasaan kosakata tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghafal sejumlah kata, tetapi mencakup kemampuan mengenali, memahami makna, mengingat, melafalkan, menuliskan, dan menggunakan kata sesuai dengan konteks. Keterbatasan kosakata dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam memahami instruksi, merespons pertanyaan, maupun mengikuti aktivitas pembelajaran yang menggunakan bahasa Inggris. Lady et al. (2023) menjelaskan bahwa penguasaan kosakata perlu dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami dan menggunakan kosakata secara bermakna. Oleh karena itu, hal ini perlu menjadi salah satu perhatian utama dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar karena penguasaan tersebut menjadi fondasi bagi perkembangan kemampuan berbahasa siswa pada tahap berikutnya.

Pembelajaran kosakata pada siswa sekolah dasar perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan mereka yang masih membutuhkan pengalaman belajar konkret dan multisensori. Oleh karena itu, pemahaman kosakata tidak cukup hanya melalui penjelasan verbal, tetapi perlu didukung oleh visual, audio, gerak, dan pengalaman langsung. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media digital interaktif yang mampu menyajikan kosakata melalui kombinasi teks, gambar, suara, video, dan berbagai aktivitas pembelajaran (Safitri et al., 2026). Melalui media tersebut, siswa dapat mengenali kosakata dengan melihat gambar, mendengarkan pelafalan, menirukan kata, menghubungkannya dengan objek, menggunakannya dalam kalimat sederhana, serta berlatih melalui permainan. Sejalan dengan hal tersebut, Rahayu dan Utami (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dapat menciptakan aktivitas yang interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan *Wordwall* juga memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih kosakata melalui aktivitas berbasis permainan yang bersifat interaktif, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dan melakukan pengulangan kosakata secara aktif (Pratama Wedananta et al., 2024). Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata perlu dirancang dengan memberikan ruang bagi siswa untuk secara aktif mengenali, memahami, dan menggunakan kosakata yang dipelajari.

Meskipun penguasaan kosakata memiliki posisi yang penting, kemampuan siswa sekolah dasar dalam menguasai kosakata bahasa Inggris masih menghadapi berbagai permasalahan. Puspayanti et al. (2024) menemukan bahwa mayoritas siswa kelas V SD Muhammadiyah Blora masih berada pada tingkat penguasaan kosakata dasar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa pada jenjang kelas tinggi sekolah dasar masih dapat mengalami keterbatasan dalam menguasai kosakata meskipun telah memperoleh pembelajaran bahasa Inggris sebelumnya. Permasalahan tidak hanya terlihat pada kemampuan memperoleh kosakata baru, tetapi juga pada kemampuan siswa untuk mengingat kembali kosakata yang telah dipelajari. Nurlita et al. (2025) menunjukkan bahwa siswa kelas V mengalami kesulitan dalam mengingat dan mengenali kembali kosakata bahasa Inggris yang telah diberikan dalam pembelajaran. Kesulitan tersebut menjadi penting

untuk diperhatikan karena kosakata yang telah dipelajari seharusnya dapat digunakan kembali dalam kegiatan pembelajaran berikutnya. Apabila siswa hanya mampu mengenali kosakata ketika diberikan secara langsung tetapi mengalami kesulitan ketika harus menyebutkan atau menuliskannya kembali, proses penguasaan kosakata belum berlangsung secara optimal.

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil observasi awal pada siswa kelas V SDN Telang 2. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menyebutkan kembali dan menuliskan kosakata bahasa Inggris yang sebelumnya telah diberikan. Siswa cenderung lebih mudah mengingat kosakata yang bersifat umum dan sering mereka jumpai, sedangkan kosakata tertentu yang telah dipelajari sebelumnya masih sulit dipanggil kembali. Kondisi tersebut terlihat pada materi *Parts of our Body*, ketika siswa diminta menyebutkan maupun menuliskan nama-nama bagian tubuh dalam bahasa Inggris. Sebagian siswa masih membutuhkan bantuan untuk menghubungkan kata dengan makna serta mengingat bentuk penulisan kosakata tersebut. Permasalahan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kosakata yang telah diperkenalkan dengan kemampuan siswa dalam menguasai dan menggunakan kembali kosakata tersebut. Oleh sebab itu, permasalahan tersebut berkaitan dengan kebutuhan untuk memberikan penguatan secara lebih sistematis agar kosakata dapat tersimpan dan dipanggil kembali oleh siswa ketika dibutuhkan. Kondisi tersebut menjadi dasar dilakukannya upaya perbaikan pembelajaran pada kelas V SDN Telang 2.

Rendahnya hasil belajar penguasaan kosakata dapat berkaitan dengan proses pembelajaran yang belum memberikan cukup variasi aktivitas dan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan kosakata. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada penyampaian materi, mencatat, dan mengerjakan latihan secara berulang dapat membatasi pengalaman siswa dalam menggunakan kosakata pada situasi yang berbeda. Nurbaiti et al. (2025) menemukan bahwa rendahnya penguasaan kosakata siswa sekolah dasar berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan ketergantungan terhadap buku teks. Ramadhani et al. (2025) juga menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi penggunaan metode konvensional dan media cetak yang relatif terbatas dalam memberikan pengalaman belajar interaktif. Temuan tersebut memperkuat kebutuhan untuk melakukan perbaikan pembelajaran melalui strategi dan media yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan lebih banyak kesempatan untuk melakukan latihan dan penguatan kosakata.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memperbaiki kondisi tersebut adalah pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk menyajikan materi pembelajaran dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, suara, video, lagu, permainan, dan kuis. Dalam pembelajaran kosakata, setiap bentuk media dapat dimanfaatkan untuk mendukung tahapan pembelajaran yang berbeda. Video dapat membantu siswa mengamati dan memahami konteks penggunaan kosakata. Penggunaan lagu juga dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengulangan kosakata melalui aktivitas yang melibatkan irama dan pelafalan. Penelitian Rahmania (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata berbasis lagu dapat digunakan untuk membantu siswa memperkaya kosakata bahasa Inggris. Sedangkan permainan dan kuis dapat digunakan untuk melatih kemampuan mengingat serta mengenali kembali kosakata. Penggunaan media digital juga memungkinkan guru memberikan stimulus yang lebih beragam dibandingkan pembelajaran

yang hanya mengandalkan buku teks.

Penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan berbagai media digital dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Fardhansyah (2023) mengkaji penggunaan *Quizizz* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar dan menemukan adanya peningkatan kemampuan setelah penggunaan media tersebut. Temuan tersebut juga sejalan dengan penelitian mengenai penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran kosakata yang menunjukkan bahwa platform berbasis permainan dapat digunakan untuk mendukung pemerolehan kosakata dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Liu et al., 2025). Penelitian Lesmana et al. (2025) juga mengkaji penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris siswa kelas V melalui model Quantum Learning tipe TANDUR. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan peningkatan penguasaan kosakata antara pembelajaran yang menggunakan *Quizizz* dan pembelajaran menggunakan *flashcard*. Sementara itu, Rahayu dan Utami (2023) menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat digunakan sebagai media digital yang mendukung pembelajaran kosakata secara interaktif. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media digital dapat digunakan sebagai sarana penyajian materi, latihan, maupun evaluasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Penelitian lain juga menunjukkan pemanfaatan pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran kosakata. Penelitian Ramadhani et al. (2025) juga mengidentifikasi kebutuhan terhadap media pembelajaran game edukasi berbasis *Wordwall* pada materi kosakata bahasa Inggris. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata membutuhkan media yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menyediakan aktivitas latihan yang menarik dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulang materi. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut pada umumnya mengkaji penggunaan satu media atau satu platform tertentu sebagai fokus tindakan pembelajaran.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, masih terdapat ruang untuk mengembangkan penggunaan media digital secara lebih terpadu dalam pembelajaran kosakata. Pembelajaran kosakata membutuhkan proses yang tidak hanya berupa evaluasi, tetapi mencakup pengenalan, pemberian contoh, pengulangan, latihan, pemanggilan kembali, dan penguatan. Oleh karena itu, penggunaan beberapa media digital dengan fungsi yang berbeda dalam satu rangkaian pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam. Integrasi media tersebut memungkinkan siswa memperoleh paparan kosakata melalui stimulus visual, audio, gerak, permainan, dan kuis sehingga proses penguatan tidak hanya berlangsung melalui satu bentuk aktivitas.

Penelitian ini menggunakan YouTube, lagu, puzzle, *Quizizz,* dan *Wordwall* dalam satu rangkaian pembelajaran materi *Parts of our Body*. YouTube digunakan untuk menyajikan materi melalui video sehingga siswa memperoleh stimulus visual dan audio. Febriana et al. (2024) menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah pembelajaran menggunakan lagu anak berbahasa Inggris berbasis YouTube. Lagu digunakan sebagai aktivitas pengulangan kosakata melalui pelafalan dan irama yang dapat diikuti siswa. Puzzle digunakan untuk bermain dalam menemukan kosakata. *Quizizz* digunakan sebagai evaluasi dan pengecekan pemahaman melalui kuis, sedangkan *Wordwall* digunakan untuk memberikan penguatan melalui aktivitas permainan interaktif. Penggunaan media tersebut tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran guru, tetapi untuk mendukung guru dalam menciptakan rangkaian aktivitas yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali, mengucapkan, mengingat, dan menggunakan kembali kosakata yang dipelajari.

Dengan demikian, media digital ditempatkan sebagai bagian dari tindakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan permasalahan nyata yang ditemukan di kelas.

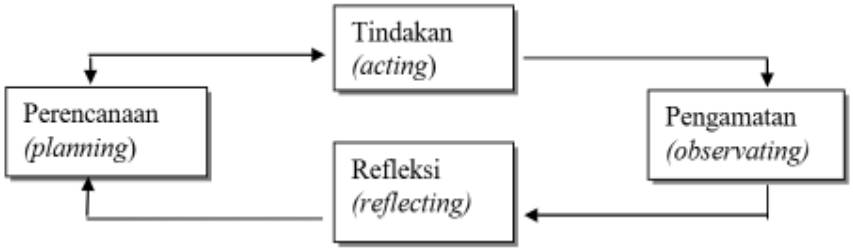
Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada integrasi beberapa media digital dalam satu rangkaian tindakan penelitian tindakan kelas serta fokusnya pada peningkatan hasil belajar penguasaan kosakata *Parts of our Body* siswa kelas V SDN Telang 2. Penelitian sebelumnya telah memberikan bukti mengenai penggunaan *Quizizz*, *Wordwall*, maupun media berbasis permainan secara terpisah, tetapi penelitian ini menggabungkan YouTube, lagu, *Quizizz*, dan *Wordwall* berdasarkan fungsi masing-masing dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini tidak hanya bertujuan mengetahui efektivitas suatu media melalui perbandingan kelompok, tetapi berorientasi pada perbaikan pembelajaran melalui siklus tindakan yang dilaksanakan berdasarkan permasalahan nyata di kelas. Setiap tindakan diarahkan untuk memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa dalam memperoleh, mengulang, dan memperkuat kosakata sehingga perubahan hasil belajar dapat diamati setelah tindakan pembelajaran diberikan.

Variasi aktivitas diharapkan dapat mengurangi pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian dan pencatatan materi serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan kosakata melalui berbagai bentuk pengalaman belajar. Pengulangan yang dilakukan melalui video, lagu, kuis, dan permainan juga dapat memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk memanggil kembali kosakata yang telah dipelajari. Dengan demikian, tindakan pembelajaran diarahkan tidak hanya untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, tetapi terutama untuk memperbaiki hasil belajar penguasaan kosakata.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada kelas V SDN Telang 2, kajian penelitian terdahulu, serta kebutuhan untuk menghadirkan pembelajaran kosakata yang lebih bervariasi, penelitian ini dilakukan sebagai upaya perbaikan pembelajaran melalui pemanfaatan media digital. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V sekolah dasar melalui pemanfaatan media digital yang meliputi YouTube, lagu, *Quizizz*, dan *Wordwall* dalam pembelajaran materi *Parts of our Body*. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penerapan media digital secara terpadu sebagai tindakan perbaikan pembelajaran serta menjadi alternatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang lebih interaktif, bervariasi, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan penguatan kosakata secara berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Telang 2, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan, pada Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 16 murid, yang terdiri atas 6 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi (Suharsimi Arikunto, 2021).



Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan McTaggart

Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk kajian reflektif yang dilakukan oleh guru sebagai pelaksana tindakan untuk memperbaiki praktik pembelajaran melalui tindakan yang direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V melalui pemanfaatan media digital di SDN Telang 2.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes hasil belajar, lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Tes hasil belajar diberikan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan murid selama pembelajaran, meliputi pelaksanaan metode pembelajaran, keterlibatan siswa, serta interaksi yang terjadi di kelas.

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat berbagai kejadian, hambatan, dan kekurangan yang ditemukan selama proses pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi berupa foto aktivitas pembelajaran digunakan sebagai bukti pelaksanaan penelitian sekaligus sebagai bahan evaluasi. Penggunaan beberapa instrumen tersebut memungkinkan data penelitian diperoleh secara lebih lengkap dan dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan observasi selama proses pembelajaran. Tes diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan murid selama tindakan berlangsung. Selain itu, refleksi pada setiap akhir siklus dilakukan untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan dan menentukan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata kelas, persentase ketuntasan belajar, serta peningkatan hasil belajar dari satu siklus ke siklus berikutnya.

Indikator keberhasilan penelitian meliputi: (1) rata-rata nilai kelas mencapai atau melebihi KKTP sebesar 72; (2) sekurang-kurangnya 80% murid mencapai nilai ketuntasan; dan (3) terdapat peningkatan aktivitas serta keterlibatan aktif murid selama proses pembelajaran.

Nilai hasil belajar selanjutnya dibandingkan dengan standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas V SDN Telang 2. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥72, sedangkan siswa yang memperoleh nilai <72 dinyatakan belum tuntas. Selanjutnya, persentase ketuntasan belajar secara klasikal dihitung berdasarkan rumus yang dikemukakan oleh Aqib et al. (2019).

$$P = \sum \frac{Siswa\ yang\ tuntas\ belajar}{seluruh\ siswa}\ x\ 100\%$$

P = Persentase siswa yang tuntas

Hasil perhitungan persentase ketuntasan belajar kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian yang terbagi ke dalam lima kategori.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %

Tingkat keberhasilan	Arti
>80%	Sangat tinggi
76-79 %	Tinggi
70-75 %	Sedang
66 -69 %	Rendah
<60 %	Sangat rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Melalui pelaksanaan 2 siklus pembelajaran yang mencakup 2 pertemuan, terlihat adanya perkembangan pada hasil belajar siswa. Perkembangan tersebut didukung oleh pemanfaatan berbagai media digital, seperti video, lagu, permainan, *Wordwall,* dan *Quizizz,* yang digunakan secara terintegrasi selama proses pembelajaran. Penggunaan media tersebut memberikan variasi dalam kegiatan belajar sehingga siswa lebih terlibat dalam memahami materi Bahasa Inggris.

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siklus 1

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 < X < 72	Tidak Tuntas	9	56,25
2	72 < X < 100	Tuntas	7	43,75
Jumlah			16	100

Berdasarkan Tabel 2, hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa pada siklus I masih tergolong rendah. Dari 16 siswa, hanya 7 siswa atau 43,75% yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 9 siswa atau 56,25% belum mencapai nilai KKTP. Persentase tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu minimal 80%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Tabel 3 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siklus II

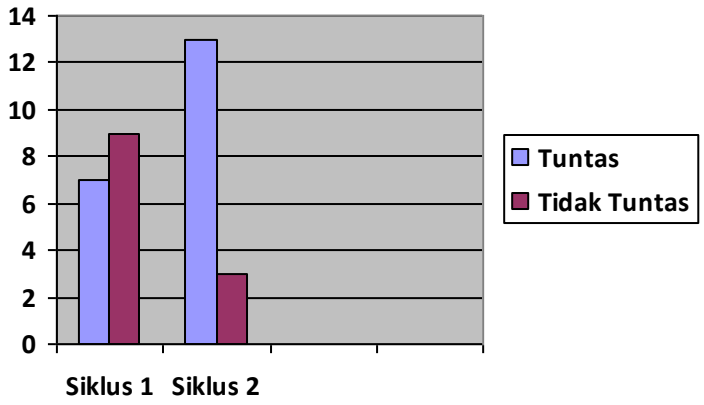
No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 < X < 72	Tidak Tuntas	3	18,75
2	72 < X < 100	Tuntas	13	81,25
Jumlah			16	100

Berdasarkan data pada Tabel 3, sebanyak 13 dari 16 siswa atau 81,25% telah mencapai ketuntasan belajar dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Sementara itu, 3 siswa atau 18,75% belum mencapai KKTP sehingga masih memerlukan pendampingan dan tindak lanjut. Persentase ketuntasan klasikal sebesar 81,25% telah memenuhi indikator keberhasilan

penelitian, yaitu minimal 80% siswa mencapai nilai tuntas. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Dengan tercapainya indikator keberhasilan, penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas 5

No Absen	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	50	60	80
2	60	70	90
3	30	30	40
4	60	70	90
5	80	90	100
6	60	70	80
7	60	60	70
8	80	90	90
9	70	70	80
10	70	80	100
11	60	70	70
12	80	80	90
13	70	90	100
14	80	80	90
15	60	60	80
16	70	80	90
Jumlah nilai	1.040	1.150	1.340
Nilai rata-rata	65	71,87	83,75
Nilai Terendah	30	30	40
Nilai Tertinggi	80	90	100
KKTP	72	72	72
Jumlah Murid tuntas	4	7	13
	25%	43,75%	81,25%
Jumlah Murid belum tuntas	12	9	3
	75%	56,25%	18,75%



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Evaluasi Siklus 1 dan Siklus II

Bagian ini menyajikan gambaran umum hasil penelitian berdasarkan analisis data kuantitatif. Keberhasilan penelitian tindakan kelas ditentukan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, yaitu adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap akhir siklus yang diukur melalui tes evaluasi.

Pembelajaran Bahasa Inggris dengan memanfaatkan media digital berupa video, lagu, permainan, *Wordwall,* dan *Quizizz* pada siswa kelas V SDN Telang 2 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Sebagian besar siswa telah memperoleh nilai ≥72, dengan tingkat ketuntasan belajar secara klasikal mencapai lebih dari 80%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat mendukung keterlibatan siswa dan membantu meningkatkan hasil belajar dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Pembahasan

Pra Siklus

Pada tahap prasiklus, pembelajaran dilaksanakan tanpa menggunakan media digital interaktif. Kondisi ini digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran dan kemampuan awal murid. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa capaian belajar siswa masih rendah, dengan nilai rata-rata sebesar 65. Dari 16 siswa, hanya 4 siswa atau 25% yang mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan sebagian besar siswa belum mencapai nilai yang ditetapkan.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Inggris, khususnya materi *Parts of Our Body*, masih rendah. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah kurangnya variasi pembelajaran yang menyenangkan yang dapat membantu siswa menguasai kosakata dengan lebih mudah.

Berdasarkan kondisi pada tahap prasiklus, peneliti menerapkan media digital interaktif sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media yang digunakan meliputi youtube, video, lagu, *Wordwall*, dan *Quizizz*. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan yang melibatkan visual, audio, gerak, dan permainan diharapkan dapat membantu meningkatkan daya ingat serta kemampuan siswa dalam mengenali dan memahami kosakata baru, khususnya kosakata *Parts of Our Body*.

Siklus I

Pada tahap **perencanaan**, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran Bahasa Inggris

pada materi *Parts of Our Body* dengan memanfaatkan media digital interaktif. Media yang digunakan meliputi video YouTube, lagu, dan kuis interaktif *Wordwall*. Penggunaan media tersebut dirancang untuk membantu siswa mengenali, mengucapkan, dan mengingat kosakata tentang bagian-bagian tubuh dalam Bahasa Inggris melalui kegiatan yang lebih menarik dan bervariasi.

Pada tahap **pelaksanaan tindakan**, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan media digital secara terstruktur. Video YouTube digunakan untuk memberikan pengenalan materi dan membantu siswa memahami kosakata, sedangkan lagu digunakan untuk melatih pengucapan dan mengingat kosakata melalui kegiatan yang menyenangkan. Selanjutnya, kuis interaktif *Wordwall* digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa berlatih dan mengukur pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Penerapan media digital menunjukkan respons positif dari siswa yang terlihat dari mulai meningkatnya antusiasme dan partisipasi selama proses pembelajaran.



Gambar 3. Pelaksanaan Siklus I

Pada tahap **observasi**, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang lebih baik. Namun, masih ditemukan beberapa kendala yaitu 1) dari aspek lisan, sebagian siswa belum berani mengajukan pertanyaan ketika diberikan kesempatan untuk menyampaikan materi yang belum dipahami, 2) dari aspek psikomotorik, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan, mengucapkan, dan menuliskan kosakata Bahasa Inggris dengan tepat, 3) dari aspek hasil belajar, pemahaman siswa terhadap materi *Parts of Our Body*, terutama dalam pengucapan dan penulisan kosakata serta kalimat sederhana, masih perlu ditingkatkan. Hal tersebut terlihat dari masih adanya siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan.

Pada tahap **refleksi** pada siklus I, peneliti melakukan beberapa perbaikan pada siklus berikutnya. Perbaikan tersebut meliputi: (1) mendorong siswa untuk lebih berani bertanya mengenai materi yang belum dipahami; (2) melibatkan siswa dalam kegiatan yang lebih menyenangkan melalui penggunaan penggunaan media digital seperti lagu dan kuis interaktif untuk memperkuat penguasaan kosakata; dan (3) memberikan motivasi secara lebih intensif agar siswa lebih percaya diri dan bersemangat mengikuti pembelajaran.

Siklus II

Pada siklus II, pembelajaran dilaksanakan dengan mengintegrasikan media digital interaktif pada setiap tahapan, mulai dari kegiatan awal, inti, hingga penutup. Pada tahap **perencanaan**, perbaikan dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan video YouTube, lagu, *Wordwall,* dan *Quizizz* serta menambahkan aktivitas puzzle interaktif. Aktivitas tersebut dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran.

Pada tahap **pelaksanaan tindakan**, pembelajaran diawali dengan pemahaman materi *Parts of Our Body*, Penggunaan media digital yang membantu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami, kemudian siswa mengikuti permainan puzzle untuk menyusun dan menemukan kosakata bagian tubuh dalam Bahasa Inggris. Siswa

berlatih menyebutkan, mengucapkan, dan menuliskan kosakata melalui aktivitas tersebut. Video YouTube dan lagu digunakan untuk memperkuat pemahaman serta pengucapan kosakata yang memberikan visualisasi yang jelas melalui kegiatan gerak dan irama, sedangkan *Quizizz* digunakan sebagai evaluasi pembelajaran.



Gambar 4. Pelaksanaan Siklus II

Pada tahap **observasi** terlihat adanya peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih aktif bertanya dan memberikan respons, serta lebih percaya diri saat berinteraksi di kelas. Aktivitas menyusun puzzle dan penggunaan kuis interaktif juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergerak dan bermain. Dengan demikian, penggunaan media digital yang dipadukan dengan aktivitas permainan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif.

Pada tahap **refleksi** hasil menunjukkan bahwa perbaikan pada siklus II mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan capaian belajar siswa. Nilai rata-rata kelas mencapai 83,75. Sebanyak 13 dari 16 siswa atau 81,25% telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 3 siswa yang belum tuntas juga mengalami peningkatan nilai dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berupa youtube, lagu, *Wordwall,* dan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar penguasaan kosakata *Parts of our Body* pada siswa kelas V SDN Telang 2. Peningkatan terlihat dari nilai rata-rata 65 pada prasiklus menjadi 71,87 pada siklus I dan 83,75 pada siklus II, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 25% menjadi 43,75% dan mencapai 81,25% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran dapat mendukung proses pengenalan, pengulangan, dan penguatan kosakata Bahasa Inggris.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi media digital memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan interaktif. Video, lagu, permainan, dan kuis membantu siswa melihat, mendengar, mengucapkan, mengingat, serta memperkuat kosakata Bahasa Inggris. Oleh karena itu, guru dapat mengintegrasikan media digital sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran.

Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan pemanfaatan media digital pada materi dan jenjang kelas yang berbeda dengan melibatkan jumlah murid yang lebih banyak. Penelitian berikutnya juga dapat mengkaji penggunaan masing-masing media secara lebih spesifik atau membandingkan kombinasi media digital yang berbeda untuk mengetahui kontribusinya terhadap penguasaan kosakata. Pengembangan tersebut dapat memperluas pemahaman mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

REFERENSI

Fardhansyah, M. D. (2023). The use of Quizizz to improve English vocabulary mastery among EFL elementary school students in Setu Babakan area. *ELLTER Journal, 4*(1), 86–92. https://doi.org/10.22236/ellter.v4i1.10163

Fa'uni, M., Suciani, S. B. I., Aulya, N., Daud, A., Eliwarti, E., & Hadriana, H. (2026). Digital media for vocabulary learning in elementary schools: Benefits and challenges. *ELTIN Journal: Journal of English Language Teaching in Indonesia, 14*(2), 425–436. https://doi.org/10.22460/eltin.v14i2.p425-436

Febriana, A. R. K., Kariadi, M. T., & Asriyama, W. F. (2024). Improving the students' vocabulary mastery through YouTube-based English children songs. *Vokasia, 4*(1). https://doi.org/10.20884/1.vokasia.2024.4.1.12142

Fitriani, S., & Wijayanti, R. (2022). Inovasi Pembelajaran Menggunakan Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa SD. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 7(3), 245–255. https://doi.org/10.21009/JIPD.073.05

Kusairi (2013). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Vocabulary Self collection Strategy pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 3 Tanjung Kabupaten Tabalong. S2 thesis, UNY.

Ledy, N. M., Sujarwati, I., & Syafryadin, S. (2023). Elementary School Students' Perceptions of Learning Vocabularies Using Short Stories. *ENGLISH FRANCA: Academic Journal of English Language and Education, 7*(1), 163–174. https://doi.org/10.29240/ef.v7i1.5890

Lesmana, A. R. D., Wulan, N. S., & Sari, N. T. A. (2025). The impact of Quantum Learning model type TANDUR assisted by Quizizz media on English vocabulary mastery ability. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2).

Maryani, S. D., Herlina, & Suntari, Y. (2025). Pengembangan media pembelajaran Wordwall berbasis TPR (*Total Physical Response*) pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(4). https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36055 .

Nurbaiti, N., Nurmahanani, I., & Caturiasari, J. (2025). Pengaruh model *game based learning* berbantuan permainan edukatif Educaplay terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(3).

Nurlita, P., Sunarsih, D., & Setiyoko, D. T. (2025). Analisis kesulitan penguasaan kosakata dalam pembelajaran muatan lokal Bahasa Inggris di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(3). https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29796

Pratama Wedananta, I. K. Y., Utami, I. G. A. L. P., & Suprianti, G. A. P. (2024). Advancing elementary vocabulary education with Wordwall-based digital media. *Journey: Journal of English Language and Pedagogy, 7*(2). https://doi.org/10.33503/journey.v7i2.843

Puspayanti, Y. Y. E., Fajriyah, K., & Untari, M. F. A. (2024). Analisis penguasaan kosakata dalam mata pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Blora. *Indonesian Journal of Elementary School, 4*(2), 505–525. https://doi.org/10.26877/ijes.v4i2.20630

Putri, R. H., Azahari, A. R., Sugoyanto, R., Afrom, I., (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Papan Pintar Pada Pelajaran IPAS di Kelas III SDn 4 Palangka. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 10(02).

Ramadhani, A. W., Saputra, E. R., & Muharram, M. R. W. (2025). Analisis kebutuhan media pembelajaran game edukasi berbasis Wordwall pada materi kosakata Bahasa Inggris kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(4). https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.29731

Rahayu, K. S., & Utami, I. G. A. L. P. (2023). Wordwall-based digital media to stimulate students in learning English vocabulary. *International Journal of Language and Literature, 7*(4), 233–240. https://doi.org/10.23887/ijll.v7i4.81884

Rahma, N. K., & Widagdo, A. (2024). Html-based digital flashcard media to improve the mastery of English vocabulary of 1st grade. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 13*(3), 492–500. https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i3.78878

Rahmania, F. (2024). Song-based English vocabulary teaching to improve students vocabulary mastery at SDN Banjar Agung 4. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 16*(2), 136–143. https://doi.org/10.30595/dinamika.v16i2.22514

Safitri, K. A. N., Bayu, G. W., & Chindytia. (2026). HOBIPOPID interactive digital media to improve third graders' vocabulary mastery on the hobby topic. *International Journal of Elementary Education, 10*(2), 324–331. https://doi.org/10.23887/ijee.v10i2.112321

Sari, D. M., & Wulandari, H. (2020). PTK dalam pembelajaran tematik terpadu menggunakan pendekatan saintifik. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5(2), 89–98.

Sumerjaya, I. G., (2022). Peningkatan Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Materi Parts of Body Melalui Media Lagu Pada SIswa Kelas IV SD Widiatmika Tahun Pelajaran 2021/2022. Jurnal Citra Pendidikan 2 (2).

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA