

EKSPLORASI PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS LINGKUNGAN SEKITAR MELALUI PAPAN INTERAKTIF DIGITAL SISWA SEKOLAH DASAR: STUDI DESKRIPTIF

Herry Wahyudi Susanto¹, Muhammad Agus Safrian Nur², Febri Irwandi³, Abdul Aziz⁴, Dian Fajariyah Damayanti⁵, Indra Wijaya⁶

Universitas Sains dan Teknologi Jayapura¹, STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin^{2,4}, SMAN 1 Kaibun³, MTS Mambaul Ulum Sumenep⁵, BKKBN Kalimantan Selatan⁶

e-mail: azisabdul322@email.ac.id

Diterima: 9/3/2026; Direvisi: 16/3/2026; Diterbitkan: 5/4/2026

ABSTRAK

Peningkatan peran Bahasa Inggris dalam sistem pendidikan dasar semakin menguat seiring kebijakan nasional yang menetapkan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib mulai tahun ajaran 2027/2028. Kondisi tersebut menuntut strategi pembelajaran kosakata yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yang masih berada pada tahap berpikir konkret dan membutuhkan media belajar yang visual serta interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan papan interaktif digital dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris bertema lingkungan sekitar pada siswa sekolah dasar kelas rendah. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan di SD IT Imam Syafi'i Banjarmasin dengan subjek penelitian seorang guru Bahasa Inggris kelas rendah. Data diperoleh melalui observasi proses pembelajaran dan wawancara semi-terstruktur dengan guru, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa papan interaktif digital dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti pencocokan kosakata dengan gambar, pengelompokan objek lingkungan, penggunaan video lagu, serta penunjukan objek pada layar interaktif. Pemanfaatan media tersebut mendorong terciptanya pembelajaran kosakata yang lebih kontekstual, melibatkan unsur visual, audio, dan aktivitas fisik siswa, serta meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar. Meskipun demikian, penggunaan media digital juga menghadapi kendala berupa masalah teknis perangkat dan pengelolaan kelas. Secara umum, temuan penelitian menunjukkan bahwa papan interaktif digital berpotensi menjadi media pembelajaran kosakata yang interaktif dan kontekstual serta dapat mendukung implementasi pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Kosakata, Bahasa Inggris Sekolah Dasar, Teknologi Digital, Papan Interaktif Digital*

ABSTRACT

The role of English in elementary education is becoming increasingly significant following the national policy that designates English as a compulsory subject starting from the 2027/2028 academic year. This condition requires vocabulary learning strategies that align with the characteristics of lower-grade students who are still at the concrete operational stage and need visual and interactive learning media. This study aims to explore the use of digital interactive boards in teaching English vocabulary related to the surrounding environment for lower-grade elementary school students. The research employed a descriptive qualitative approach conducted at SD IT Imam Syafi'i Banjarmasin, with one lower-grade English teacher serving as the research subject. Data were collected through classroom observations and semi-

structured interviews with the teacher and were analyzed using thematic analysis. The findings indicate that the digital interactive board was utilized in several learning activities, such as matching vocabulary with pictures, classifying environmental objects, using song videos, and identifying objects on an interactive screen. The use of this media supported more contextual vocabulary learning by integrating visual, auditory, and physical student activities, while also increasing student participation during the learning process. However, several challenges were identified, including technical issues with the devices and classroom management during the use of digital media. Overall, the findings suggest that digital interactive boards have the potential to function as interactive and contextual vocabulary learning media and can support the implementation of English learning in elementary schools.

Keywords: *Vocabulary, English in Elementary Schools, Digital Technology, Digital Interactive Board*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar memiliki urgensi yang semakin tinggi seiring dengan kebijakan nasional yang menetapkan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib mulai tahun ajaran 2027/2028 (Kementerian Pendidikan Dasar & Menengah Republik Indonesia., 2025). Kebijakan ini menuntut kesiapan sekolah dan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif sejak kelas rendah. Salah satu aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa adalah penguasaan kosakata, karena kosakata menjadi dasar bagi perkembangan keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, dan menulis. Syarif et al. (2024) menegaskan bahwa penguasaan kosakata merupakan komponen inti dalam pembelajaran bahasa kedua, karena keterbatasan kosakata akan menghambat kemampuan komunikasi secara keseluruhan. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Magfirah et al. (2023) yang menyatakan bahwa perkembangan kemampuan berbahasa siswa sangat dipengaruhi oleh keluasan dan kedalaman kosakata yang dimiliki.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, penguasaan kosakata tidak hanya berkaitan dengan jumlah kata yang dipelajari, tetapi juga bagaimana kosakata tersebut diperkenalkan secara bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Teori pembelajaran anak usia sekolah dasar menekankan pentingnya penggunaan media visual, aktivitas konkret, dan pengalaman belajar yang kontekstual agar siswa lebih mudah memahami konsep baru (Milati, 2025; Nurdin & Adinda, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata seharusnya dirancang secara interaktif, kontekstual, dan melibatkan partisipasi aktif siswa agar proses belajar menjadi lebih bermakna.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di banyak sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Praktik pembelajaran yang bersifat satu arah tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang efektif dalam membantu siswa memahami kosakata secara kontekstual. Beberapa hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar cenderung mengalami kesulitan mengingat kosakata Bahasa Inggris jika pembelajaran hanya menggunakan metode hafalan tanpa dukungan media visual dan aktivitas interaktif (Magfirah et al., 2023; Syarif et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara prinsip pembelajaran bahasa yang dianjurkan oleh teori pendidikan dengan praktik pembelajaran yang terjadi di kelas.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Media digital yang bersifat visual dan interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendorong partisipasi aktif siswa. Penelitian Savitri dan Widagdo (2025) menunjukkan bahwa penggunaan papan interaktif digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sementara itu, penelitian Hidayat dan Widiastuty (2024) menemukan bahwa media digital berbasis visual membantu siswa memahami kosakata secara lebih kontekstual dan mudah diingat. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam aspek kosakata.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengukuran hasil belajar atau persepsi siswa dan guru melalui pendekatan kuantitatif. Pendekatan tersebut cenderung menekankan pada aspek efektivitas media, tetapi belum banyak menggambarkan secara mendalam bagaimana proses pembelajaran berlangsung di kelas ketika media digital digunakan oleh guru. Selain itu, penelitian sebelumnya juga belum banyak mengeksplorasi secara khusus penggunaan papan interaktif digital dalam pembelajaran kosakata yang dikaitkan dengan lingkungan sekitar siswa sebagai konteks pembelajaran yang nyata dan dekat dengan kehidupan siswa sekolah dasar. Dengan demikian, gap penelitian dalam studi ini adalah belum banyak penelitian yang mengeksplorasi secara mendalam proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris berbasis lingkungan sekitar melalui penggunaan papan interaktif digital pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) pada fokus kajian yang tidak hanya menilai hasil belajar atau efektivitas media digital, tetapi mengeksplorasi secara mendalam proses pembelajaran, strategi guru dalam menggunakan papan interaktif digital, serta respon dan keterlibatan siswa selama pembelajaran kosakata berbasis lingkungan sekitar berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melihat media sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi sebagai bagian dari dinamika proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris tentang lingkungan sekitar melalui penggunaan papan interaktif digital pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan fokus pada pengamatan langsung terhadap praktik pembelajaran serta wawancara dengan guru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman empiris mengenai praktik penggunaan media digital dalam pembelajaran kosakata serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengeksplorasi proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris tentang lingkungan sekitar melalui penggunaan papan interaktif digital pada siswa kelas rendah sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SD IT Imam Syafi'i Banjarmasin. Subjek penelitian adalah guru kelas atau guru Bahasa Inggris yang mengajar siswa kelas rendah, sedangkan siswa menjadi objek observasi dalam proses pembelajaran. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan pengalaman guru dalam menggunakan papan interaktif digital dalam pembelajaran kosakata. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi kelas dan wawancara semi-terstruktur. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran, penggunaan papan interaktif digital, serta interaksi antara guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan pembelajaran, strategi penggunaan media, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis data. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan studi pendahuluan, menyusun instrumen penelitian berupa pedoman observasi dan pedoman wawancara, serta menentukan subjek penelitian. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan observasi proses pembelajaran kosakata menggunakan papan interaktif digital di kelas serta melakukan wawancara dengan guru setelah kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber dengan membandingkan data hasil observasi dan wawancara sehingga data yang diperoleh lebih valid dan dapat dipercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian diperoleh melalui proses wawancara dengan dua guru serta observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang memanfaatkan papan interaktif digital pada siswa kelas rendah sekolah dasar. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan proses analisis tersebut, temuan penelitian dikelompokkan ke dalam beberapa aspek utama, yaitu strategi pembelajaran yang diterapkan guru, respon siswa selama kegiatan belajar, bentuk aktivitas pembelajaran kosakata yang dilakukan di kelas, serta kendala yang muncul dalam penggunaan papan interaktif digital. Pengelompokan temuan ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai implementasi media digital dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Strategi Pembelajaran Menggunakan Papan Interaktif Digital

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru telah merencanakan pembelajaran kosakata dengan memanfaatkan materi digital yang disesuaikan dengan konteks lingkungan sekitar siswa. Guru menyiapkan berbagai bahan ajar sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, seperti gambar lingkungan, slide interaktif, video pembelajaran, serta aktivitas permainan sederhana yang dapat diakses melalui layar papan interaktif. Materi yang disusun tersebut dirancang agar siswa dapat memahami kosakata melalui kombinasi visual, suara, dan interaksi langsung dengan media pembelajaran. Pendekatan ini menunjukkan bahwa papan interaktif digital tidak hanya digunakan sebagai alat presentasi materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual bagi siswa.

Dalam pelaksanaannya, guru memanfaatkan beberapa fitur papan interaktif digital seperti layar sentuh, stylus, serta tampilan multimedia untuk memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris kepada siswa. Beberapa aktivitas yang dilakukan antara lain mencocokkan kata dengan gambar, menunjuk objek tertentu pada layar, serta menirukan pelafalan kosakata yang diputar melalui audio. Penggunaan fitur tersebut memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar tidak hanya bersifat pasif. Melalui strategi ini, pembelajaran kosakata menjadi lebih variatif dan dapat membantu siswa menghubungkan kata dalam Bahasa Inggris dengan objek yang dikenal dalam kehidupan sehari-hari.

Respon Siswa terhadap Penggunaan Papan Interaktif Digital

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, penggunaan papan interaktif digital memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa siswa menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi ketika materi disampaikan melalui media visual dan interaktif dibandingkan dengan penggunaan buku teks semata. Hal ini terlihat dari meningkatnya perhatian siswa terhadap materi yang ditampilkan pada layar serta keinginan mereka untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang dilakukan di depan kelas. Situasi tersebut menunjukkan bahwa media digital dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik bagi siswa sekolah dasar.

Hasil observasi di kelas juga memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa memusatkan perhatian pada papan interaktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa tampak aktif menjawab pertanyaan guru, menirukan pelafalan kosakata, serta bergantian maju ke depan kelas untuk menyentuh layar dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Interaksi ini menunjukkan bahwa penggunaan papan interaktif digital mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, keterlibatan siswa dalam aktivitas langsung di depan kelas juga membantu mereka memahami kosakata melalui pengalaman belajar yang lebih konkret.

Aktivitas Pembelajaran Kosakata

Berbagai aktivitas pembelajaran kosakata dilakukan dengan memanfaatkan fitur yang tersedia pada papan interaktif digital. Salah satu kegiatan yang diterapkan adalah aktivitas pengelompokan objek lingkungan berdasarkan kategori tertentu. Dalam kegiatan ini siswa diminta memindahkan gambar objek pada layar ke dalam kategori yang sesuai sambil menyebutkan kosakata dalam Bahasa Inggris. Aktivitas tersebut membantu siswa memahami hubungan antara kata dan objek melalui pengalaman belajar yang bersifat visual dan kinestetik.

Selain itu, guru juga menggunakan tampilan peta lingkungan sekolah sebagai media pembelajaran kosakata. Siswa diminta menunjukkan lokasi tertentu pada peta digital, seperti kantin, perpustakaan, atau ruang kelas, sambil menyebutkan istilahnya dalam Bahasa Inggris. Kegiatan lain yang dilakukan adalah mencocokkan gambar dengan kosakata, menirukan pelafalan dari audio pembelajaran, serta mengikuti permainan sederhana yang ditampilkan pada layar papan interaktif. Variasi aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar kosakata melalui berbagai cara sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Kendala Penggunaan Papan Interaktif Digital

Meskipun memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan papan interaktif digital juga menghadapi beberapa kendala dalam praktiknya. Salah satu kendala yang muncul adalah kondisi kelas yang menjadi lebih ramai karena banyak siswa ingin berinteraksi langsung dengan layar papan interaktif. Situasi ini menuntut guru untuk mengatur giliran siswa secara lebih terstruktur agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan dengan tertib. Pengelolaan kelas menjadi aspek penting agar penggunaan media digital tidak mengganggu proses belajar secara keseluruhan.

Selain itu, kendala teknis juga ditemukan selama penggunaan papan interaktif digital di kelas. Beberapa masalah yang muncul antara lain koneksi internet yang tidak stabil, waktu pemuatan video yang cukup lama, serta respons layar yang terkadang kurang optimal ketika digunakan oleh banyak siswa secara bergantian. Meskipun demikian, guru tetap dapat

melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan materi yang telah disiapkan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan guru dalam merancang bahan ajar digital menjadi faktor penting dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran.

Hasil Observasi Pembelajaran

Hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran memberikan gambaran mengenai penggunaan papan interaktif digital dalam proses penyampaian kosakata Bahasa Inggris. Ringkasan temuan observasi terkait penggunaan media, aktivitas siswa, serta suasana kelas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Observasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Papan Interaktif Digital

Aspek Observasi	Indikator	Temuan Lapangan
Penggunaan media	Kesiapan materi	Guru menyiapkan materi digital interaktif bertema lingkungan sebelum pembelajaran dimulai
	Pemanfaatan fitur	Guru menggunakan layar sentuh dan stylus pada papan interaktif
Proses pembelajaran	Visualisasi kosakata	Gambar objek lingkungan ditampilkan disertai audio pelafalan
	Metode penyampaian	Pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan sederhana berbasis skor
Aktivitas siswa	Partisipasi fisik	Siswa bergantian maju ke depan kelas untuk berinteraksi dengan layar
	Fokus perhatian	Sebagian besar siswa memperhatikan papan interaktif selama pembelajaran
Pemahaman materi	Identifikasi objek	Siswa mencocokkan kosakata dengan gambar yang ditampilkan
	Respon verbal	Siswa menirukan pelafalan kosakata dari audio pembelajaran
Suasana kelas	Interaksi sosial	Siswa saling membantu ketika teman berinteraksi dengan layar

Berdasarkan data pada Tabel 1, dapat diketahui bahwa papan interaktif digital dimanfaatkan sebagai media utama dalam kegiatan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Guru menggunakan berbagai fitur multimedia seperti gambar, audio pelafalan, serta aktivitas permainan untuk membantu siswa memahami kosakata secara lebih kontekstual. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi langsung dengan layar papan interaktif. Selain itu, suasana kelas memperlihatkan adanya interaksi sosial antar siswa ketika mereka saling membantu atau memberikan arahan kepada temannya yang sedang melakukan aktivitas di depan kelas.

Pembahasan

Penggunaan papan interaktif digital dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris menunjukkan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaksi fisik dalam satu kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata tidak lagi berlangsung secara hafalan, tetapi melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif.

Temuan ini mendukung pendapat Syarif et al. (2024) serta Nafiatu dan Mulyani (2025) yang menyatakan bahwa kosakata akan lebih mudah dipahami apabila diperkenalkan dalam konteks visual dan bermakna. Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa konteks bermakna tidak hanya berasal dari gambar atau teks, tetapi juga dari aktivitas interaktif seperti permainan klasifikasi, penunjukan objek, dan penggunaan peta lingkungan sekolah digital. Hal ini menunjukkan adanya perluasan konsep pembelajaran kosakata kontekstual dari yang sebelumnya berbasis visual menjadi berbasis interaksi digital.

Temuan mengenai meningkatnya perhatian dan antusiasme siswa selama pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan papan interaktif digital berpengaruh terhadap aspek afektif dalam pembelajaran. Teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Nikasari et al. (2024) menyatakan bahwa kombinasi visual dan audio dapat meningkatkan perhatian dan pemrosesan informasi peserta didik. Hasil penelitian ini mendukung teori tersebut, namun juga menunjukkan bahwa faktor interaktivitas memiliki peran yang tidak kalah penting dibandingkan visual dan audio. Dengan kata lain, bukan hanya karena media tersebut menampilkan gambar dan suara, tetapi karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan media melalui sentuhan layar dan permainan kosakata. Temuan ini menjadi salah satu perbedaan dengan penelitian Savitri et al. (2025), Nurharirah (2024), serta Waziana dan Andewi (2024) yang lebih menekankan pada peningkatan motivasi belajar akibat penggunaan media digital, sementara penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi langsung dengan media menjadi faktor penting dalam keterlibatan siswa.

Dari sisi strategi pembelajaran, aktivitas seperti drag-and-drop, permainan klasifikasi, penggunaan video lagu, dan penandaan objek menunjukkan bahwa guru menerapkan pembelajaran kosakata berbasis aktivitas. Hal ini sejalan dengan konsep activity-based vocabulary learning yang dikemukakan oleh Adawiyah (2025), di mana siswa belajar kosakata melalui aktivitas penggunaan bahasa secara langsung. Penelitian Yuliani et al. (2023) serta Sitanggang dan Nababan (2024) juga menunjukkan bahwa aktivitas interaktif membantu siswa mengingat kosakata lebih baik dibandingkan metode hafalan. Namun demikian, penelitian ini menunjukkan keunikan pada konteks pembelajaran yang menggunakan lingkungan sekitar sebagai sumber kosakata serta papan interaktif digital sebagai media utama. Dengan demikian, pembelajaran kosakata tidak hanya berbasis aktivitas, tetapi juga berbasis konteks lingkungan dan teknologi digital secara bersamaan.

Temuan terkait respon verbal siswa dalam menirukan pelafalan kosakata menunjukkan bahwa papan interaktif digital juga berperan dalam pembelajaran fonologis awal. Aboe et al. (2024) menjelaskan bahwa paparan pelafalan yang benar dan berulang dapat membantu pembelajar bahasa mengembangkan kesadaran bunyi dan pengucapan yang lebih akurat. Ifadah (2020) juga menyatakan bahwa media digital dengan dukungan audio dapat membantu pembelajar usia dini dalam mempelajari pengucapan bahasa asing. Dalam penelitian ini, fitur audio memungkinkan siswa mendengar dan langsung menirukan pelafalan secara serempak, sehingga proses pembelajaran kosakata tidak hanya pada pengenalan makna kata tetapi juga pada pelafalan kata.

Selain itu, keterlibatan fisik siswa selama pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata berlangsung secara kinestetik. Ipaubla et al. (2025) menyatakan bahwa keterlibatan fisik dapat memperkuat pemahaman dan retensi belajar, terutama pada peserta didik usia dini. Penelitian Soraya dan Sutapa (2025) juga menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga

bergerak, menyentuh layar, dan berinteraksi dengan teman, sehingga pembelajaran berlangsung secara visual, auditori, dan kinestetik sekaligus.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan kendala dalam penggunaan papan interaktif digital, terutama terkait manajemen kelas dan kendala teknis seperti koneksi internet dan respons layar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fitria (2024) yang menyatakan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dan infrastruktur pendukung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran tidak hanya bergantung pada media, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengelola kelas dan merancang aktivitas pembelajaran yang terstruktur.

Secara ilmiah, kontribusi atau kebaruan penelitian ini terletak pada eksplorasi proses pembelajaran kosakata berbasis lingkungan sekitar melalui papan interaktif digital menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian sebelumnya seperti Mutia et al. (2023) dan Sunarya (2024) lebih banyak membahas efektivitas media digital terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian ini memberikan gambaran empiris mengenai bagaimana proses pembelajaran berlangsung, bagaimana strategi guru digunakan, serta bagaimana respon siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi tidak hanya pada aspek praktis penggunaan media digital dalam pembelajaran kosakata, tetapi juga pada pemahaman teoretis mengenai pembelajaran kosakata yang berbasis interaksi digital, konteks lingkungan, dan aktivitas siswa.

Implikasi pedagogis dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di sekolah dasar dapat dirancang secara lebih kontekstual, visual, interaktif, dan partisipatif melalui pemanfaatan papan interaktif digital. Guru dapat mengombinasikan gambar, audio, permainan klasifikasi, *drag-and-drop*, serta aktivitas berbasis lingkungan sekitar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata. Dengan demikian, media digital interaktif dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang mendukung implementasi kebijakan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib di sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu penelitian dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah informan terbatas sehingga temuan penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sehingga tidak mengukur peningkatan penguasaan kosakata siswa secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan melibatkan lebih banyak sekolah serta menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas papan interaktif digital dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan papan interaktif digital dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris bertema lingkungan sekitar pada siswa kelas rendah sekolah dasar mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih kontekstual, partisipatif, dan berorientasi pada pengalaman belajar siswa. Media digital tersebut memungkinkan integrasi unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas seperti pencocokan kosakata, penunjukan objek, serta permainan berbasis layar sentuh, siswa dapat menghubungkan kata dalam Bahasa Inggris dengan objek yang dikenal dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran kosakata tidak lagi terbatas pada

kegiatan menghafal kata, tetapi berkembang menjadi proses belajar yang lebih bermakna dan mendukung keterlibatan aktif siswa.

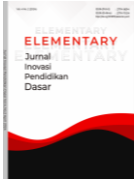
Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar dapat memperluas pendekatan pembelajaran kosakata yang sebelumnya lebih berfokus pada penyajian visual menjadi pembelajaran yang berbasis interaksi digital dan konteks lingkungan. Pemanfaatan papan interaktif digital memungkinkan guru menghadirkan materi pembelajaran yang lebih variatif serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas visual, auditori, dan kinestetik secara bersamaan. Kontribusi penelitian ini terletak pada pemahaman mengenai bagaimana proses pembelajaran kosakata berlangsung ketika teknologi interaktif dipadukan dengan pendekatan kontekstual yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung belajar melalui pengalaman konkret dan aktivitas langsung.

Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan papan interaktif digital sebagai alternatif media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang lebih interaktif dan kontekstual. Melalui penggunaan gambar lingkungan sekitar, permainan klasifikasi, aktivitas mencocokkan kata, serta latihan pelafalan berbasis audio, pembelajaran kosakata dapat dirancang secara lebih menarik dan partisipatif bagi siswa. Dukungan sekolah dalam bentuk penyediaan sarana teknologi serta pelatihan bagi guru menjadi faktor penting agar pemanfaatan media digital dapat dilakukan secara optimal dalam proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas kajian ini dengan melibatkan lebih banyak sekolah serta mengkaji penggunaan papan interaktif digital pada keterampilan Bahasa Inggris lainnya, seperti membaca, berbicara, atau menulis, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kontribusi teknologi digital terhadap pembelajaran bahasa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aboe, R. M., Thalib, S. B., & Bundu, P. (2024). The Role of Interactive Media in Teaching Pronunciation Through Communicative Language Teaching Approach. *International Journal of Integrative Sciences*, 3(7), 723–736. <https://doi.org/10.55927/ijis.v3i7.10586>
- Adawiyah, R. (2025). Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris. *INDOPEDIA: Jurnal Inovasi Pembelajaran & Pendidikan*, 3(2), 487–492. <https://indopediajurnal.my.id/index.php/jurnal/article/view/483>
- Fitria, Tira Nur. (2024). Using Interactive Whiteboards (IWB) in the English Classroom as Supporting Technology in the Teaching and Learning Process: Opportunities and Challenges. *JELPA: Journal of English Language and Pedagogy*, 2(2). <https://doi.org/10.51826/jelpa.v2i2.1112>
- Hidayat, S., & Widiastuty, H. (2024). Pemanfaatan media presentasi PowerPoint dalam meningkatkan minat belajar bahasa Inggris siswa madrasah tsanawiyah. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negeri*, 2(6), 31-36. <https://doi.org/10.61132/ardhi.v2i6.802>
- Ifadah, A. S., Permata, R. D., & Makhmudiyah, N. (2020). Media Audio dan Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Education for Early Childhood*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.30587/jieec.v1i1.1581>

- Ipaubla, M., Kastilong, S., Wania, J., Zimbiak, I., & Titawael, I. (2025). Penerapan Strategi Pembelajaran Kinestetik Dalam Perkembangan Belajar dan Keterampilan Pada Siswa Kelas III SD Negeri 41 Ambon. *Primary Didactic: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2). <https://doi.org/10.30598/primary-didactic.5.2.80-94>
- Kementerian Pendidikan Dasar & Menengah Republik Indonesia. (2025). *Perkuat kompetensi global, Bahasa Inggris akan wajib pada Sekolah Dasar mulai TA 2027/2028*. Siaran Pers Kemendikdasmen. <https://www.kemendikdasmen.go.id/siaran-pers/13897-perkuat-kompetensi-global-bahasa-inggris-akan-wajib-pada-sekolah-dasar-mulai-ta-20272028>
- Magfirah, S., Irsyadi, H., & Fajrhi, N. (2023). English for Young Learners: Sosialisasi Pentingnya Belajar Bahasa Inggris Sejak Dini di Tingkat Sekolah Dasar. *ADMA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.30812/adma.v4i1.3077>
- Milati, N. M. (2025). Penggunaan Media Game untuk Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Siswa Elementary Level 1 Sekolah Kepariwisata. *Journal of Education Action Research*, 9(1), 43–49. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i1.90596>
- Mutia, I. K., Wosal, Y. N., & Monigir, N. N. (2023). Kesiapan Guru dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan di Bidang IPTEK. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3571–3579. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6378>
- Nafiatu, S., & Mulyani, P. K. (2025). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar: Studi Systematic Literature Review. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 465–475. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p465-475>
- Nikasari, D., Purwati, P. D., & Trimurtini, T. (2024). Pengembangan Media Vocabulary Digital Berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata pada Teks Deskripsi. *JIEPP: Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 16–23. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.400>
- Nurdin & Adinda, Ismi. (2025). Strategi Visual dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Body Parts pada Siswa SD. *ACITYA BHAKTI*, 5(1), 1–9. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/ACB/article/view/46467>
- Nurharirah, S. (2024). Analisis Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran: Bentuk Inovasi Pendidikan di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 648–654. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.11120>
- Savitri, Ayutdia & Widagdo, Arif. (2025). Implementing Smart box interactive learning media in English learning to improve first grade students' vocabulary: Research and development. *Journal of English Language Teaching Innovations and Materials (Jeltim)*, 7(1), 73-77. <http://dx.doi.org/10.26418/jeltim.v7i1.92290>
- Sitanggang, A., & Nababan, I. A. (2024). Games and Interactive Activities to Improving The Vocabulary Of SMP N 2 Bandar Students. *JAHE: Journal of Human and Education*, 4(6), 1272–1277. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i6.2093>
- Soraya, S. & Sutapa, P. (2025). Pengaruh Aktivitas Fisik terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Slow learner di Sekolah Dasar. *Journal of SPORT: Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training*, 9(3). <https://doi.org/10.37058/sport.v9i3.16693>
- Sunarya, U. (2024). Kendala Penggunaan Teknologi Informasi dalam Proses Pengembangan Materi Pembelajaran PAI di Madrasah Tsanawiyah. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 149–165. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v3i1.217>



- Syarif, A.A., Winarsih, D., & Ardiasih, L.S. (2024). Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Membaca dan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(6). <https://edukatif.org/edukatif/article/view/7683>
- Waziana, W & Andewi, W. (2024). English Language Learning In Elementary Schools Using Digital Learning Media To Support The Implementation Of The Curriculum Merdeka. *Jurnal Smart*, 10(2). <https://doi.org/10.52657/js.v10i2.2303>
- Yuliani, S., Hartati, S., Sulaiman, M., Saptika, & Saputri, K. . (2023). Interactive Vocabulary Technique in Vocabulary Mastery Teaching: A Quasi-Experimental Approach. *Journal of English Education*, 1(2), 63-72. <https://doi.org/10.61994/jee.v1i2.356>