

Peningkatan Literasi Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar melalui Kegiatan *English Day* berbasis Media Pembelajaran Inovatif

Heppy Mutammimah^{1*}, Hairul Anwar², Inayatul Ulya Ahyati², Sandy Finanda², Ihsan Alif Zakaria², M Arthoriq Anwar³

¹*Administrasi Bisnis, Administrasi Bisnis, Politeknik Negeri Banjarmasin
Jl. Brig Jend. Hasan Basri, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70124*

²*Administrasi Bisnis, Bisnis Digital, Politeknik Negeri Banjarmasin
Jl. Brig Jend. Hasan Basri, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70124*

³*Administrasi Bisnis, Sistem Informasi, Politeknik Negeri Banjarmasin
Jl. Brig Jend. Hasan Basri, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70124*

Email Penulis Korespondensi: heppy@poliban.ac.id

Abstract

English literacy in elementary schools remains a challenge, including at SD Muhammadiyah 1 Banjarmasin, where students experience difficulties with vocabulary mastery, basic grammar, and limited opportunities to practice speaking. This community service program (PKM) offers a solution through training teachers in innovative learning media and implementing a technology-based English Day program to enhance students' learning experiences. The program utilized digital media such as Genially and Quizizz, integrated into English Day activities with teacher support and facilitation. The program involved 10 teachers and 32 fifth- and sixth-grade students. The implementation methods included needs analysis, program socialization, training, implementation of digital media-based English Day activities, mentoring, and evaluation using pre-tests and post-tests to measure program outcomes. The results showed an average improvement of 27.9% among fifth-grade students in descriptive vocabulary mastery and 29.0% among sixth-grade students in past-tense use. These findings indicate that integrating interactive media into English Day activities can be an effective strategy for improving English literacy among elementary school students while also providing a sustainable learning model relevant to 21st-century educational needs.

Keywords: *English Literacy, Genially, Innovative Learning Media*

Abstrak

Permasalahan literasi bahasa Inggris di sekolah dasar masih menjadi tantangan, termasuk di SD Muhammadiyah 1 Banjarmasin, di mana siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata, pemahaman tata bahasa sederhana, serta kurangnya kesempatan praktik berbahasa. Program PKM ini menawarkan solusi melalui pelatihan media pembelajaran inovatif bagi guru serta penerapan kegiatan English Day berbasis teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Program dilaksanakan dengan memanfaatkan media digital seperti Genially dan Quizizz yang diintegrasikan dalam aktivitas English Day dengan pendampingan guru. Kegiatan diikuti oleh 10 guru dan 32 siswa kelas V dan VI. Metode pelaksanaan meliputi analisis kebutuhan, sosialisasi, pelatihan, implementasi kegiatan English Day berbasis media digital, pendampingan, serta evaluasi menggunakan pre-test dan post-test untuk mengukur dampak program. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 27,9% pada siswa kelas V dalam penguasaan kosakata deskriptif dan 29,0% pada siswa kelas VI dalam penggunaan past tense. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media interaktif dalam kegiatan English Day dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan literasi bahasa Inggris siswa sekolah dasar sekaligus memberikan model pembelajaran berkelanjutan yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Kata kunci: English Literacy, Genially, Media Pembelajaran Inovatif

1. PENDAHULUAN

Kondisi literasi bahasa Inggris di sekolah dasar Indonesia masih menghadapi tantangan serius, terutama terkait keterbatasan media pembelajaran, metode pengajaran yang masih konvensional, dan minimnya kesempatan praktik berbahasa (Dewi et al., 2023). SD Muhammadiyah 1 Banjarmasin, yang beralamat di Jalan S. Parman No. 221, Belitung Utara, Kecamatan Banjarmasin Barat, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa masih rendah, terlihat dari kesulitan memahami teks sederhana, menyusun kalimat, hingga melafalkan kosakata dengan benar. Observasi juga memperlihatkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama, sementara media pembelajaran digital seperti proyektor dan jaringan internet belum dimanfaatkan secara optimal. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa, meskipun mereka menunjukkan antusiasme tinggi ketika diberikan metode belajar yang menarik. Kondisi serupa juga dilaporkan oleh Asroriyah et al. (2024), bahwa rendahnya literasi bahasa Inggris di SD berkorelasi dengan kurangnya metode pembelajaran kreatif dan kesempatan praktik yang komunikatif.

Meskipun menghadapi keterbatasan, SD Muhammadiyah 1 Banjarmasin memiliki potensi besar untuk peningkatan literasi bahasa Inggris. Sekolah ini menerapkan Kurikulum Merdeka yang memungkinkan fleksibilitas dalam pengajaran, dan guru menunjukkan kesiapan untuk mengadopsi pendekatan berbasis teknologi. Program *English Day* berbasis media pembelajaran inovatif menjadi salah satu solusi yang potensial untuk memberikan ruang praktik berbahasa yang lebih interaktif. Pemanfaatan media digital seperti *Genially* dan *Quizizz* terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Mujadidi et al., 2023). Dengan integrasi teknologi pembelajaran inovatif, kegiatan *English Day* diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif, sehingga dapat menjawab

permasalahan rendahnya literasi bahasa Inggris siswa di sekolah dasar.

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan literasi bahasa Inggris siswa SD Muhammadiyah 1 Banjarmasin melalui pelaksanaan pelatihan media pembelajaran inovatif untuk guru dan *English Day* berbasis media pembelajaran interaktif *Genially* dan *Quizizz* bagi siswa. Program ini dirancang untuk memberikan ruang praktik berbahasa yang komunikatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga mereka termotivasi untuk lebih aktif dalam memperkaya kosakata, melatih keterampilan berbicara, serta membangun kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris.

2. METODE

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 19, 23, dan 30 Agustus 2025 di SD Muhammadiyah 1 Banjarmasin, yang beralamat di Jalan S. Parman No. 221, Belitung Utara, Kecamatan Banjarmasin Barat, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Kegiatan pelatihan diikuti oleh 10 guru dan *English Day* dipusatkan di ruang kelas siswa kelas V dan VI dengan jumlah peserta sebanyak 32 siswa. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada hasil observasi awal pada tanggal 19 Maret 2025 yang menunjukkan adanya kebutuhan peningkatan literasi bahasa Inggris dan dukungan pihak sekolah untuk pelaksanaan program *English Day* berbasis media inovatif dan interaktif.

Indikator Keberhasilan

Tabel 1 menunjukkan indikator keberhasilan program, baik dari siswa maupun guru.

Tabel 1. Indikator Keberhasilan Program

No	Indikator	Sebelum	Sesudah
1	Penguasaan kosakata deskriptif siswa kelas V	Tidak mampu menyebutkan kosakata deskriptif dasar	Nilai post-test meningkat minimal 20% dari pre-test

No	Indikator	Sebelum	Sesudah
2	Pemahaman penggunaan simple past tense pada siswa kelas VI	Tidak mampu membuat kalimat bentuk lampau dengan benar	Nilai post-test meningkat minimal 20% dari pre-test
3	Kemampuan guru dalam menggunakan media Genially	Tidak memahami fitur, pembuatan dan penggunaannya	Guru dapat membuat & mengoperasikan media secara mandiri dalam kegiatan pembelajaran sederhana
4	Pemanfaatan media yang telah diberikan	Media tidak pernah digunakan sebelumnya	Guru menggunakan minimal 1 media dalam kegiatan pembelajaran lanjutan

Alat dan Bahan

Alat utama yang digunakan dalam kegiatan ini adalah perangkat proyektor, laptop, dan jaringan internet sekolah untuk mengakses media pembelajaran digital. Sementara itu, bahan utama yang digunakan berupa aplikasi *Genially* untuk penyajian materi interaktif dan *roleplay* visual, serta aplikasi *Quizizz* untuk permainan kuis berbasis digital dalam sesi *pre-test* dan *post-test*. Kedua media ini dipilih karena terbukti efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa asing melalui pendekatan gamifikasi dan visualisasi interaktif (Made et al., 2024; Mujadidi et al., 2023).

Langkah Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan kegiatan. Adapun penjelasan setiap tahapan adalah sebagai berikut:

Analisis Kebutuhan dan Sosialisasi

Sebelum kegiatan *English Day* dilaksanakan, tim terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan di SD Muhammadiyah 1 Banjarmasin melalui diskusi dengan kepala sekolah dan guru bahasa Inggris. Sebelum kegiatan berlangsung, dilakukan pembekalan internal bagi dosen dan mahasiswa pendamping agar peran sebagai fasilitator, operator media, dan pendamping siswa dapat dijalankan dengan baik.

Sosialisasi kepada mitra dilaksanakan setelah tahap persiapan selesai. Tim pelaksana berkoordinasi dengan pihak sekolah, kepala

sekolah, dan guru bahasa Inggris untuk menyampaikan tujuan dan bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2025 di SD Muhammadiyah 1 Banjarmasin.

Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif

Pelatihan media pembelajaran inovatif diikuti oleh seluruh guru SD Muhammadiyah 1 Banjarmasin sebagai bagian dari strategi penguatan kapasitas pendidik. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2025 dan dirancang untuk memberikan pemahaman praktis mengenai penggunaan teknologi pembelajaran berbasis *Genially*. Pelatihan tidak hanya berfokus pada pengenalan fitur dasar, tetapi juga cara mengintegrasikannya secara efektif dalam desain pembelajaran tematik untuk siswa sekolah dasar. Pelatihan dilaksanakan melalui pendekatan ceramah interaktif, demonstrasi langsung, dan diskusi terarah (*guided discussion*).

Penerapan Teknologi (Intervensi Program English Day)

English Day dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2025 dengan berbagai aktivitas yang menekankan penggunaan bahasa Inggris secara aktif, seperti *pre-test* dan *post-test*, *vocabulary game*, *sing and dance an English song*, dan *roleplay*.

Dalam pelaksanaannya, *pre-test* dan *post-test* menggunakan aplikasi *Quizizz*, dimana dengan penggunaan aplikasi berbasis gamifikasi anak-anak tetap bisa merasa nyaman dan senang meski mereka sedang dievaluasi (Mogavi et al., 2022; Temel & Cesur, 2024). *Vocabulary game* berbasis *Genially* untuk memperkenalkan kosakata baru dengan menggunakan fitur *flashcard* digital (Pratiwi et al., 2023). *Sing and dance an English song*, yaitu menyanyi dan meniru gerakan video bahasa Inggris (Karabulatova et al., 2021). *Roleplay* sederhana dengan tema keseharian untuk melatih keberanian siswa berbicara (Cornillie et al., 2012; Harahap, 2024).

Pendampingan dan Evaluasi

Selama *English Day* berlangsung, tim dosen dan mahasiswa mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, evaluasi dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan kosakata dan pemahaman siswa, serta melalui observasi partisipasi aktif dalam aktivitas. Item pertanyaan

pre-test dan *post-test* terdapat pada Tabel 2 dan Tabel 3. Selain itu juga, di akhir kegiatan *English Day*, kepala sekolah, guru, siswa, dan tim pelaksana mengadakan pendampingan berupa diskusi secara langsung terkait kritik dan saran serta kekurangan dari kegiatan yang telah terlaksana.

Tabel 2. Pertanyaan pretest & posttest kelas V

No	Indikator/Soal
1	Pilih kalimat Inggris yang benar untuk “ <i>Sebuah mobil biru besar</i> ”
2	Urutkan kata-kata menjadi frasa yang benar (<i>big red ball</i>)
3	Identifikasi kata sifat dalam kalimat “ <i>The tired boy sat down</i> ”
4	Lengkapi dengan kata sifat yang tepat: “ <i>Anya ...</i> ”
5	Pilih kalimat yang benar untuk menggambarkan <i>elephant</i>
6	Ketik lawan kata dari kalimat: “ <i>The girl is tall</i> ”
7	Pilih kalimat singkat yang benar dari kata yang diberikan
8	Pilih jawaban benar dari dua kalimat (<i>reading comprehension</i>)
9	Pertanyaan sederhana: <i>Are bananas yellow?</i>
10	Sebutkan dua kata sifat yang kamu ketahui

Tabel 3. Pertanyaan *Pre-test* dan *Post-test* kelas VI

No	Indikator/Soal
1	Kata kerja past tense (umum)
2	Kalimat kegiatan masa lampau
3	<i>Past tense</i> dari kata <i>cook</i>
4	Isian kalimat dengan <i>visit</i>
5	Isian kalimat dengan <i>play</i>
6	Kalimat “ <i>Aku main sepeda kemarin</i> ”
7	Kalimat “ <i>Aku makan pizza tadi malam</i> ”
8	Kalimat “ <i>Aku ke rumah nenek minggu lalu</i> ”
9	Kalimat “ <i>Aku makan es krim dua hari yang lalu</i> ”
10	Kalimat “ <i>Lina menyanyi kemarin</i> ”

Keberlanjutan Program

Sebagai tindak lanjut, pihak sekolah didorong untuk menjadikan *English Day* sebagai kegiatan rutin bulanan. Media interaktif yang dikembangkan selama kegiatan diserahkan kepada sekolah agar dapat digunakan secara mandiri oleh guru dalam pembelajaran berikutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan dan Sosialisasi

Sebelum pelaksanaan *English Day*, analisis kebutuhan di SD Muhammadiyah 1 Banjarmasin menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih berada pada bahasa Inggris tingkat dasar dan pembelajaran bahasa Inggris masih terpusat pada buku teks, menghafal kosakata dan tenses, sehingga siswa memiliki keterbatasan dalam penguasaan kosakata tematik dan penyusunan kalimat sederhana. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan media pembelajaran tradisional menyebabkan rendahnya retensi kosakata dan sedikitnya motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa (Rohmatilahi, 2025).



Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi

Sosialisasi yang ditunjukkan pada Gambar 1 dan pelibatan guru serta kepala sekolah sebelum pelaksanaan memastikan bahwa pelaksanaan *English Day* bukan sekadar kegiatan tambahan, tetapi sebuah kolaborasi institusional yang mendasarkan kegiatan ini pada kebutuhan nyata. Pendekatan ini menciptakan rasa kepemilikan bersama (*shared ownership*) antara tim pelaksana dan mitra, yang menurut literatur implementasi program berbasis digital, menjadi faktor kunci keberlanjutan serta efektivitas penerapan media inovatif (Supasa et al., 2024).

Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif

Pelatihan media pembelajaran inovatif untuk guru di SD Muhammadiyah 1 Banjarmasin menghasilkan dua temuan penting. Pertama, pelatihan tersebut berhasil meningkatkan kompetensi digital dan pedagogis guru, dimana guru dapat membuat 3 media pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi dari *Genially*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pelatihan profesional berbasis digital

(*digital professional development*) secara signifikan memperkuat kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas (Haarala-Muhonen et al., 2023).



Gambar 2. Sesi diskusi peserta pelatihan

Kedua, pelatihan yang mengombinasikan ceramah interaktif, demonstrasi langsung, dan diskusi terarah sebagaimana yang ditunjukkan pada Gambar 2 menanamkan sikap positif terhadap pedagogi digital dan memperkuat komitmen institusional untuk transformasi pembelajaran. Pola pelatihan seperti ini yang berorientasi praktik, kolaboratif, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik program pengembangan guru yang efektif menurut kajian terkini (Amemasor et al., 2025). Implementasi media interaktif diharapkan tidak hanya bersifat temporer, melainkan membentuk budaya pembelajaran berkelanjutan di sekolah dalam upaya meningkatkan motivasi dan literasi bahasa Inggris siswa sehingga potensi digital learning benar-benar terealisasi dalam jangka panjang.

Penerapan Teknologi (Pelaksanaan *English Day*)

Kegiatan *English Day* dilaksanakan sebagai program inti untuk meningkatkan literasi bahasa Inggris siswa kelas V dan VI di SD Muhammadiyah 1 Banjarmasin. Kegiatan ini diikuti oleh 32 siswa dan dirancang dengan pendekatan pembelajaran interaktif berbasis teknologi menggunakan aplikasi *Genially* dan *Quizizz* (Mujadidi et al., 2023).

Pada sesi awal, nampak pada Gambar 3, siswa mengikuti *vocabulary game* melalui platform *Genially* dalam bentuk *flashcard* digital untuk memperkenalkan kosakata dasar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti kata sifat yang digunakan sehari-hari, benda-benda di kelas, dan aktivitas harian. Sesi ini mendorong siswa untuk aktif menjawab

pertanyaan dalam suasana kompetitif yang menyenangkan (Pratiwi et al., 2023).



Gambar 3. Penggunaan Flashcard digital Genially

Pada sesi berikutnya, siswa terlibat dalam *roleplay* dengan tema sederhana, seperti menanyakan kegiatan sehari-hari dan pada waktu lampau (Dewani Harhap, 2024). Aktivitas ini difasilitasi dengan media visual dari *Genially* sebagai panduan dialog. Melalui *roleplay*, siswa didorong untuk berani berbicara di depan teman-teman mereka, sekaligus berlatih ekspresi komunikatif dasar. Antusiasme siswa terlihat dari keberanian mereka mencoba berbicara meskipun dengan kosakata terbatas sebagaimana terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Roleplay oleh Siswa

Selain itu di sela-sela pembelajaran, tim pelaksana memberikan *ice breaking* kepada siswa. Siswa diajak untuk menyanyi dan menirukan gerakan dalam video bahasa Inggris yang diputar. Pada Gambar 5, siswa terlihat sangat antusias dalam mengikuti *ice breaking* ini. Disamping agar mereka tidak bosan dengan materi pembelajaran, kegiatan *ice breaking* ini juga memberikan praktek langsung pembelajaran bahasa Inggris dengan menggerakkan anggota badan yang diyakini memudahkan siswa dalam mengingat kosakata yang disampaikan (Syajida et al., 2025).



Gambar 5. Ice breaking siswa

Pendampingan dan Evaluasi

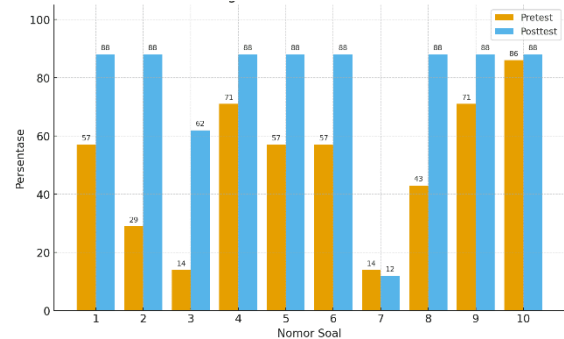
Pendampingan guru selama pelaksanaan program ini memperlihatkan peningkatan kesiapan pendidik dalam mengoperasikan media *Genially* secara mandiri. Pada sesi pembelajaran sebagaimana terlihat pada Gambar 6, guru yang sebelumnya terbiasa menggunakan metode konvensional mulai memanfaatkan tombol navigasi, animasi visual, dan template kuis sederhana. Penerapan ini membuat proses penyajian materi lebih terstruktur dan menarik, terutama ketika guru memperkenalkan kosakata baru. Perubahan ini memberikan dampak langsung terhadap keterlibatan siswa, ditunjukkan melalui peningkatan respons verbal dan keberanian menjawab pertanyaan secara spontan (Alsawaier, 2018; Celasun & Kaya, 2025).



Gambar 6. Pendampingan Guru

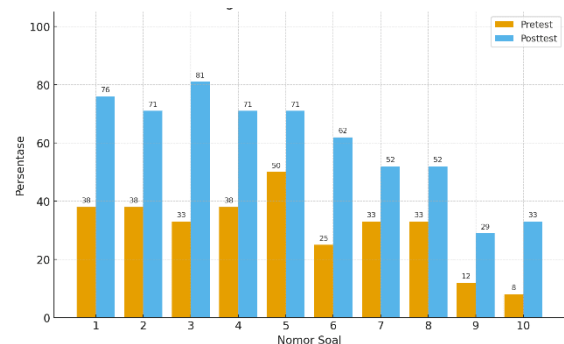
Selanjutnya, hasil evaluasi kegiatan *English Day* siswa melalui *pre-test* dan *post-test* memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada kedua kelas. Untuk siswa kelas V yang berfokus pada *adjectives*, Gambar 7 menunjukkan bahwa rata-rata nilai meningkat dari 49,9% menjadi 77,8% dengan kenaikan 27,9%. Peningkatan tertinggi terjadi pada kemampuan menyusun frasa kata sifat sebesar 59% dan mengidentifikasi kata sifat dalam kalimat sebesar 48%. Meskipun ada satu

indikator yang menurun (-2% pada konstruksi kalimat singkat), sebagian besar indikator menunjukkan perbaikan yang konsisten, terutama pada penguasaan kosakata deskriptif dan pemahaman bacaan sederhana.



Gambar 7. Perbandingan *pre-test* & *post-test* siswa kelas V

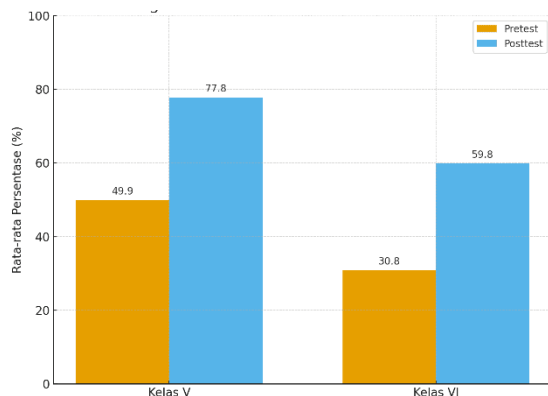
Sementara itu, siswa kelas VI yang berfokus pada penggunaan *past tense* juga mengalami peningkatan rata-rata sebesar 29,0%, dari 30,8% menjadi 59,8%. Gambar 8 terlihat bahwa indikator dengan peningkatan tertinggi adalah soal nomor 3, penggunaan bentuk lampau kata kerja *cook* (+48%) dan konstruksi kalimat sederhana dengan kata kerja umum (+38%). Hasil ini menegaskan bahwa media interaktif berbasis permainan digital efektif membantu siswa memahami pola tata bahasa lampau dalam konteks yang lebih bermakna (Thuan, 2025).



Gambar 8. Perbandingan *pre-test* & *post-test* siswa kelas VI

Hasil kegiatan *English Day* menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan literasi bahasa Inggris siswa sekolah dasar, baik di kelas V (+27,9%) maupun kelas VI (+29,0%) sebagaimana terlihat pada Gambar 9. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi, seperti *Genially* dan *Quizizz*, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, sekaligus

mendukung penguasaan kosakata dan struktur tata bahasa sederhana. Hal ini sejalan dengan penelitian Puspitaloka et al. (2023) yang menekankan pentingnya pemanfaatan teks digital interaktif dalam meningkatkan kemampuan membaca bahasa Inggris anak, karena media berbasis teknologi mampu menarik minat siswa dan membuat pembelajaran lebih kontekstual.



Gambar 9. Rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas V dan VI

Jika dibandingkan dengan program sejenis, seperti *Fun English* di Panti Asuhan Ciangsana Bogor yang menekankan aspek kosakata, konsentrasi, dan motivasi siswa (Simorangkir et al., 2022), kegiatan *English Day* ini memiliki kesamaan dalam penggunaan pendekatan menyenangkan untuk mengurangi hambatan belajar bahasa asing. Bedanya, *English Day* di SD Muhammadiyah 1 Banjarmasin lebih terfokus pada integrasi teknologi interaktif, yang terbukti mempercepat pencapaian literasi. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Made et al. (2024) yang menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi dan penguasaan kosakata siswa secara signifikan (Temel & Cesur, 2024).

Di sisi lain, keterbatasan tetap terlihat, misalnya pada indikator yang peningkatannya kecil atau bahkan menurun (-2% di kelas V untuk konstruksi kalimat singkat). Fenomena ini sejalan dengan temuan Salsabila & Megawati (2024) yang menyoroti rendahnya kemampuan literasi dasar pada siswa SD akibat kurangnya motivasi, media pembelajaran yang tepat, dan hambatan pengucapan. Artinya, meskipun media interaktif efektif, perlu adanya penyesuaian desain instruksional yang lebih mendukung latihan kalimat mandiri dan penguatan fonologi. Meskipun demikian, secara

keseluruhan kegiatan *English Day* berbasis media interaktif *Genially* dan *Quizizz* berhasil meningkatkan literasi bahasa Inggris siswa dalam dua aspek utama: kosakata deskriptif (kelas V) dan tata bahasa lampau (kelas VI). Hasil ini konsisten dengan literatur terdahulu yang menekankan pentingnya motivasi, penggunaan metode interaktif berbasis teknologi, dan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Safitri et al., 2022). Dengan demikian, kegiatan ini berpotensi menjadi model keberlanjutan untuk pengembangan literasi bahasa Inggris di sekolah dasar.

Keberlanjutan Program

Pada tahap akhir kegiatan, keberlanjutan program belum dapat berjalan secara optimal karena pihak sekolah belum menetapkan jadwal atau mekanisme khusus untuk melaksanakan *English Day* secara berkala. Hal ini bukan disebabkan oleh kurangnya penerimaan terhadap program, tetapi lebih pada belum adanya integrasi kegiatan ke dalam perencanaan tahunan sekolah dan struktur pembelajaran yang sudah berjalan.

Meskipun belum ada keberlanjutan berbentuk kegiatan rutin, pengalaman selama pelaksanaan *English Day* memberikan gambaran bagi sekolah bahwa pendekatan berbasis media interaktif memiliki potensi meningkatkan keterlibatan siswa. Guru menyampaikan bahwa materi dan media yang sudah diterima dapat dijadikan alternatif pembelajaran di waktu tertentu, terutama pada kegiatan tematik atau kelas pengayaan.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan *English Day* berbasis media interaktif *Genially* dan *Quizizz* di SD Muhammadiyah 1 Banjarmasin berhasil menjawab permasalahan rendahnya literasi bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan komunikatif, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan baik pada aspek kosakata deskriptif (kelas V) maupun tata bahasa sederhana *past tense* (kelas VI). Dengan demikian, solusi ini terbukti efektif sebagai model pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan literasi bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Ke depannya, kegiatan ini berpotensi dikembangkan menjadi program berkelanjutan di sekolah dengan integrasi

kurikulum serta perluasan penggunaan media interaktif untuk topik pembelajaran lainnya.

Untuk menjaga keberlanjutan hasil kegiatan, pihak sekolah disarankan menjadikan *English Day* sebagai agenda rutin, minimal satu kali dalam sebulan, agar siswa memperoleh kesempatan praktik bahasa Inggris secara konsisten. Guru dapat terus memanfaatkan media digital interaktif yang telah diperkenalkan, sekaligus mengadaptasi dan mengembangkan materi sesuai kebutuhan siswa. Selain itu, dukungan dari orang tua dan komunitas sekolah diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi penggunaan bahasa Inggris, misalnya melalui lomba kecil, pojok literasi bahasa Inggris, atau kolaborasi dengan sekolah lain. Bagi pelaksana dan pendidik, kegiatan serupa dapat direplikasi di sekolah dasar lain dengan menyesuaikan konteks lokal, sehingga dampak positif pada literasi bahasa Inggris anak dapat tersebar lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama kami tujuikan kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM), Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi, yang telah memberikan pendanaan melalui Program Pengabdian kepada Masyarakat Tahun 2025 sehingga kegiatan PKM dengan skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat, Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat, dapat terlaksana dengan baik.

Pelaksana juga menyampaikan apresiasi kepada SD Muhammadiyah 1 Banjarmasin selaku mitra yang telah memberikan dukungan penuh, mulai dari penyediaan fasilitas, koordinasi, hingga partisipasi aktif guru dan siswa dalam seluruh rangkaian kegiatan. Tidak lupa, kami mengucapkan terima kasih kepada Direktur Politeknik Negeri Banjarmasin, LP3M Poliban dan seluruh pihak yang turut membantu dalam pelaksanaan kegiatan *English Day* dan pendampingan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. In *International Journal of Information and Learning Technology* (Vol. 35, Issue 1, pp.

- 56–79). Emerald Group Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Amemasor, S. K., Oppong, S. O., Ghansah, B., Benuwa, B.-B., & Essel, D. D. (2025). A systematic review on the impact of teacher professional development on digital instructional integration and teaching practices. *Frontiers in Education, 10*. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1541031>
- Asroriyah, A. M., Nabila, Z., & Mitsalina, E. (2024). Peningkatan Literasi Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar melalui English Camp di Desa Mblengor Kulon. *Abdibaraya: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3*(2), 113–121. <https://doi.org/10.53863/abdibaraya.v3i02.897>
- Celasun, Z. G., & Kaya, S. Ü. (2025). Gamification in Education: Unlocking Engagement and Enhancing Learning Outcomes. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, 24*(1), 59–63.
- Cornillie, F., Clarebout, G., & Desmet, P. (2012). The role of feedback in foreign language learning through digital role playing games. *Procedia - Social and Behavioral Sciences, 34*, 49–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.02.011>
- Dewani Harhap, F. (2024). Penerapan Metode Roleplay pada Siswa Sekolah Dasar Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi, 4*(6), 1–6. <https://doi.org/10.59818/jpi.v4i6.981>
- Dewi, R. F., Abidah, D. Y., Riwiwono, N., Rizki, N. S. Y. H., & Sari, F. A. (2023). Pelatihan Pembelajaran Literasi Bahasa Asing Melalui Aktivitas Mentoring untuk Siswa Sekolah Dasar di Desa Sukorejo, Lamongan. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia, 5*(3), 199. <https://doi.org/10.36722/jpm.v5i3.2259>
- Haarala-Muhonen, A., Myyry, L., Pyörälä, E., Kallunki, V., Anttila, H., Katajavuori, N., Kinnunen, P., & Tuononen, T. (2023). The impact of pedagogical and ICT training in teachers' approaches to online teaching and use of digital tools. *Frontiers in Education, 8*. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1223665>

- Hadi Mogavi, R., Guo, B., Zhang, Y., Haq, E. U., Hui, P., & Ma, X. (2022). When Gamification Spoils Your Learning: A Qualitative Case Study of Gamification Misuse in a Language-Learning App. *ACM Conference on Learning*, 175–188. <https://doi.org/10.1145/3491140.3528274>
- Karabulatova, I., Ldokova, G., Bankozhitenko, E., & Lazareva, Y. (2021). RETRACTED: The role of creative musical activity in learning foreign languages. *Thinking Skills and Creativity*, 41, 100917. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100917>
- Made, L., Wedayanthi, D., Nengah Sueca, I., Andika, P., & Putra, S. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Gamifikasi dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8, 3959–3965.
- Mujadidi, S., Suharsih, S., Oktapiani, P. I., Khaeraini, I., Kamila, N. A., & Fajris, N. M. (2023). Gamifikasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Platform Genially. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(3), 41–49. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i3.2834>
- Pratiwi, E. L., Noor Pratama, R., Amelia, R., Ahyati, I. U., & Banjarmasin, P. N. (2023). Pendampingan Belajar Bahasa Inggris dengan Media Interkatif untuk Anak-anak di Panti Asuhan Mizan Amanah Banjarmasin. *Jurnal Impact : Implementation and Action*, 5(1), 1–7.
- Puspitaloka, N., Karlina Ambarwati, E., Purnama Dewi, I., & Kamalia Hakim, P. (2023). *Sosialisasi Penerapan Teks Digital Interaktif bagi Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Anak Sekolah Dasar*. 7.
- Rohmatilahi, L. (2025). *Pengaruh Wordwall Berbasis Gamifikasi terhadap Peningkatan English Basic Vocabulary Siswa SD*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., Marini, A., Iskandar, R., & Sudrajat, A. (2022). Improvement of Student Learning Motivation through Word-Wall-based Digital Game Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(6), 188–205. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i06.25729>
- Salsabila, S., & Megawati, F. (2024). Penguatan Kemampuan Literasi Bahasa Inggris Melalui Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 60–71. <https://doi.org/10.56972/jikm.v4i1.145>
- Simorangkir, I. M., Sofiani Zaimar, Y., & Passandaaran, Y. M. (2022). Kegiatan Fun English bagi Anak-Anak di Panti Asuhan Ciangsana Bogor. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(2), 682–688.
- Supasa, A. Y., Ramadhani, M. R., Ningrum, F. S., & Hamuddin, B. (2024). Exploring the Impact of Gamification on English Language Learning for Students in Asia Countries: A systematic Review. *EDUTREND: Journal of Emerging Issues and Trends in Education*, 1(3), 136–151. <https://doi.org/10.59110/edutrend.460>
- Syajida, J., Rahman, W. A., Ardiani, R., Velda, R. A., Hamzah, A. M., & Zufe, O. (2025). Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Ice Breaking dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Studi KKN Mengajar di Perpustakaan Silungkang Tigo (Improving Student Activeness Through Ice Breaking in English Learning: A Study of KKN Teaching at the Silungkang Tigo Library). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 207–213. <https://doi.org/10.62951/karyanyata.v2i2.1549>
- Temel, T., & Cesur, K. (2024). The Effect of Gamification with Web 2.0 Tools on EFL Learners' Motivation and Academic Achievement in Online Learning Environments. *SAGE Open*, 14(2). <https://doi.org/10.1177/21582440241247928>
- Thuan, P. D. (2025). Gamified Mobile Learning: EFL Students' Attitudes Toward Quizizz for Grammar Instruction. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 19(12), 38–54. <https://doi.org/10.3991/ijim.v19i12.54921>