

STUDI LITERATUR : MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Rara Khaida Maryam¹, Umi Fathonah², dan Mohammad Muhyidin Nurzaelani³

^{1,2,3,4}Universitas Ibn Khaldun Bogor

Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 02 Bogor

¹raramaryam61@gmail.com, ²umi.fatonah@uika-bogor.ac.id,

³m.muhyidin@uika-bogor.ac.id

Abstrak : Artikel ini bertujuan untuk membahas penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris berdasarkan tinjauan pustaka dari berbagai penelitian terdahulu. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka yang meliputi pengumpulan dan analisis artikel jurnal ilmiah terkait dari berbagai sumber. Lima artikel dengan topik yang relevan kemudian ditelaah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai implementasi dan manfaat multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif secara strategis dapat meningkatkan minat belajar, partisipasi, dan prestasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Artikel ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pemanfaatan teknologi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris.

Kata Kunci : Multimedia, Interaktif, Pembelajaran Bahasa Inggris

Abstract : This article aims to discuss the use of interactive multimedia in English language learning based on a literature review of various previous studies. The research method employed is a literature review involving the collection and analysis of relevant scholarly journal articles from various sources. Five articles with relevant topics were then reviewed to gain a deeper understanding of the implementation and benefits of interactive multimedia in enhancing students' learning outcomes. The study findings indicate that the strategic use of interactive multimedia can enhance students' interest, participation, and performance in English language learning. This article is expected to provide insights for more effective utilization of educational technology to enhance the quality of English language instruction.

Keywords : Multimedia, Interactive, English language learning

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sering kali diakui sebagai bahasa internasional yang sering kali digunakan sebagai bahasa kedua di banyak negara, yang biasanya dikenal sebagai ESL (*English as Second Language*). Di Indonesia, Bahasa Inggris telah menjadi bagian integral dari kurikulum pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga universitas (Sulistiyarningsih et al., 2021). Namun, meskipun keberadaannya yang luas, kemampuan berbahasa Inggris di kalangan masyarakat Indonesia masih menjadi masalah. Hal ini terbukti dari data yang disajikan oleh indeks EPI (*English Proficiency Index*) tahun 2022, di mana Indonesia hanya mencapai skor 469 dan menempati peringkat 81 dari 111 negara, menandakan bahwa Indonesia masih memiliki tingkat kemahiran yang rendah (*Low Proficiency*) (EF Education First 2022).

Kendala ini umumnya disebabkan oleh kurangnya minat masyarakat Indonesia untuk mempelajari Bahasa Inggris sejak dini, serta kurangnya minat dan ketahanan konsentrasi yang pendek pada anak-anak yang dapat memengaruhi proses pembelajaran (Rachmadtullah et al., 2018). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik agar minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

Dengan pesatnya kemajuan teknologi saat ini, disarankan agar teknologi tersebut dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran di sekolah. Salah satu opsi yang bisa dipertimbangkan adalah penggunaan multimedia interaktif sebagai alat bantu pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan sebuah sistem berbasis komputer yang mengintegrasikan berbagai jenis media seperti teks, grafik, audio, video, dan interaktivitas (Constantinescu, 2007). Penggunaan multimedia interaktif, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa, memiliki dampak positif dalam meningkatkan penyerapan kosakata. Interaktivitas yang ditawarkan oleh multimedia interaktif mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran mereka.

Menurut Iriani (2012), kemampuan bahasa Inggris anak dipengaruhi oleh tingkat keterlibatannya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan menggunakan multimedia, siswa dapat melihat bentuk kata beserta pengucapannya, didukung dengan narasi yang informatif dan menarik, sehingga membantu mereka untuk mengenal kosakata baru, mendengarkan pengucapannya, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap kosakata tersebut.

Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai alat bantu pembelajaran telah menjadi perhatian utama dalam konteks pendidikan modern. Menurut Mayer (2009), multimedia interaktif memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih berinteraksi dan terlibat, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, Richards dan Rodgers (2001) mengemukakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menyediakan berbagai konten audiovisual, teks, dan interaksi yang mendalam. Selain itu, menurut Thorne (2003), multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Faktor motivasi ini penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris, karena dapat memengaruhi tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, melalui studi literatur ini, penulis bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan menganalisis berbagai pendapat ahli serta temuan-temuan penelitian terkait, penulis berharap dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang potensi serta penggunaan Multimedia Interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Artikel ini menggunakan metode *literature review*, yang melibatkan pengumpulan dan analisis bahan pustaka dari penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran. Langkah awalnya adalah pemilihan topik artikel yang relevan. Kemudian, dilakukan penentuan kata kunci yang sesuai untuk mencari referensi jurnal yang relevan dalam basis data akademik. Selain itu, beberapa metode referensi juga dilakukan melalui pencarian di *Google Scholar* untuk memperoleh informasi yang lebih luas dan terkini tentang topik yang dibahas. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang praktik terbaik dan temuan signifikan dalam penggunaan media pembelajaran dalam konteks pembelajaran.

Kata kunci yang dicari dalam pencarian tersebut adalah “Multimedia Pembelajaran, Interaktif, Motivasi Belajar, Pembelajaran Bahasa Inggris”. Ada 5 (lima) artikel dengan Bahasa Indonesia yang telah terpilih berdasarkan topik yang akan dibahas dengan kriteria yang sesuai. Topik dengan kriteria yang sesuai dalam studi literatur ini adalah Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.

Dalam artikel ini, terdapat dua pembahasan yang mencakup:

1. Deskripsi Jurnal

Isi dalam deskripsi jurnal mencakup tentang apa saja yang dilakukan penulis pada jurnal tersebut. Data yang akan dikumpulkan yaitu sampel, populasi, tempat, serta metode penelitian yang diterapkan oleh penulis. Data tersebut lalu dituangkan dalam penjelasan singkat dan ditempatkan dalam tabel.

2. Pemanfaatan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Dari 5 (lima) artikel yang diambil akan direviu bagaimana pemanfaatan Multimedia Interaktif efektif pada pengalaman belajar peserta didik setelah diberi media pembelajaran berupa Multimedia Interaktif. Setelah itu dituangkan dalam satu penjelasan yang singkat dan dimasukkan dalam sebuah tabel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Multimedia Interaktif

Berdasarkan penjelasan dalam metode yang dipakai, berikut adalah tabel deskripsi jurnal:

Tabel 1. Deskripsi Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Beberapa Artikel Penelitian

No.	Sumber	Deskripsi
1.	Singgih Subiyantoro & Sri Mulyani (2017)	Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui bagaimana penggunaan Multimedia Interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran Bahasa Inggris. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Populasi penelitian adalah seluruh siswa di kelas X MAN Sukoharjo. Sementara sampel yang diambil hanyalah 1 kelas yang memiliki rata-rata minat dan hasil belajar rendah.
2.	Tyas Atibrata et al., (2019)	Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa multimedia interaktif pembelajaran bahasa Inggris materi <i>Expressions</i> untuk mengetahui keefektifan produk multimedia interaktif dalam pembelajaran. Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah Penelitian Pengembangan. Studi lapangan dilakukan saat pembelajaran bahasa Inggris kelas VIII SMP Ali Maksum Yogyakarta. Terdapat 4 kelas VIII yaitu VIII A, VIII B, VIII C, dan VIII D.
3.	Suryanti Galuh Pravitasari & Muhammad Lutfi Yulianto (2017)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan multimedia interaktif berperan signifikan dalam keberhasilan proses pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini dilaksanakan di SD Tarubasan Klaten yang secara khusus mengambil kelas III sebagai subyek dari penelitian ini. Kelas III SD tarubasan ini memiliki 13 murid. Berhubung penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas (PTK), maka dilaksanakan dalam dua siklus.
4.	Ni Luh Putu Susantini & Mg Rini Kristiantari (2021)	Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan rancang bangun dan mengetahui validitas media <i>flash card</i> berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (<i>research and development</i>) Subjek penelitian ini

No.	Sumber	Deskripsi
		berjumlah 5 diantaranya 1 orang ahli isi pembelajaran, 1 orang ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran yang merupakan seorang dosen yang mengajar di Jurusan Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha dan 3 orang anak usia dini pada uji perorangan yang merupakan anak-anak kelompok B2 TK Pradnyandari Hyang terdiri dari anak berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
5.	Suryanto at al., (2021)	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan multimedia interaktif dan gaya belajar terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi-eksperimen. Subjek penelitian ini adalah kelas XI SMA Swasta di kecamatan Driyorejo – Gresik pada semester ganjil tahun akademik 2019/2020. Pengambilan sampel menggunakan <i>purposive cluster</i> sampling dengan mempertimbangkan karakteristik sekolah dan memperoleh dua sekolah, yaitu SMA Raden Fatah (36 Siswa) sebagai kelompok kontrol dan SMA AL-Furqon (39 Siswa) sebagai kelompok eksperimen.

Menurut penjelasan dari deskripsi pada **Tabel 1** di atas, terdapat 2 dari 5 artikel yang ditulis menggunakan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Dua artikel lainnya menggunakan metode Pengembangan atau R&D (*research and development*), sedangkan satu penelitian menggunakan Metode Penelitian Kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi-eksperimen.

B. Pemanfaatan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Berikut adalah tabel yang menjelaskan perubahan hasil belajar yang menggunakan video pembelajaran dan yang tidak menggunakan video pembelajaran dari beberapa jurnal yang diambil:

No.	Sumber	Keterangan
1.	Singgih Subiyantoro & Sri Mulyani (2017)	Minat belajar siswa meningkat dari Pra Siklus (65%) ke Siklus I (76,7%) dan terus meningkat hingga mencapai 86,7% pada akhir Siklus II. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari Pra Siklus (72%) ke Siklus I (76,7%) dan mencapai 86,7% pada Siklus II. Sementara itu, aktivitas guru naik dari 76% pada Pra Siklus menjadi 78% pada Siklus I, dan kembali meningkat menjadi 85% pada Siklus II. Berdasarkan hasil penelitian, persentase minat belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Penggunaan multimedia interaktif secara tepat mampu meningkatkan minat belajar siswa pada Bahasa Inggris.
2.	Tyas Atibrata et al., (2019)	Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam jurnal "Multimedia interaktif pembelajaran bahasa Inggris materi 'Expressions'", dapat disimpulkan sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kualitas program multimedia yang dikembangkan, baik dari aspek materi maupun media, masuk dalam kategori

No.	Sumber	Keterangan
		<p>sangat baik dengan rerata skor 4,2 untuk aspek materi dan 4,4 untuk aspek media.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Respon siswa terhadap program ini pada uji coba termasuk dalam kategori baik, dengan rerata skor 3,90 untuk aspek materi dan 4,13 untuk aspek media. 3. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pengembangan di lapangan, program multimedia interaktif ini dikatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah pertama. <p>Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris materi "Expressions" pada siswa sekolah menengah pertama telah berhasil dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris.</p>
3.	Suryanti Galuh Pravitasari & Muhammad Lutfi Yulianto (2017)	<p>Berdasarkan jurnal tersebut, ditemukan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 3 Tarubasan, Klaten, berhasil meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Hasil post-test pada Siklus I menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 68,5 menjadi 70,7, dengan peningkatan sebesar 2,2 poin. Jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM juga meningkat dari 3 menjadi 8 siswa setelah menggunakan multimedia interaktif.</p> <p>Nilai rata-rata siswa meningkat secara signifikan dari 68,7 menjadi 82,6 setelah dua siklus pembelajaran. Selain itu, terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar, dari 3 siswa sebelum perlakuan menjadi 13 siswa setelah dua siklus pembelajaran.</p> <p>Dalam penelitian di SDN 3 Tarubasan, Klaten, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi.</p>
4.	Ni Luh Putu Susantini & Mg Rini Kristiantari (2021)	<p>Berdasarkan hasil review oleh ahli, produk media <i>flash card</i> yang dikembangkan mendapatkan skor tinggi, dengan ahli isi memberikan skor 95,8%, ahli desain memberikan skor 83%, ahli media pembelajaran memberikan skor 87,5%, dan hasil uji coba perorangan memberikan skor 91,3%. Semua skor tersebut memperoleh kualifikasi "sangat baik".</p> <p>Media <i>flashcard</i> berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris cocok untuk digunakan pada anak usia dini karena menciptakan suasana belajar yang inovatif dengan cara yang menyenangkan. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya melakukan uji coba hingga tahap perorangan, tanpa mencapai uji efektivitas.</p>
5.	Suryanto et al., (2021)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terjadi peningkatan hasil belajar bahasa Inggris siswa setelah penerapan media pembelajaran, baik pada kelompok kontrol maupun eksperimen, dengan nilai

No.	Sumber	Keterangan
		<p>rata-rata kedua kelompok yang meningkat dan melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM).</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa secara signifikan melalui penerapan media pembelajaran, yang didukung oleh hasil uji statistik yang menunjukkan penolakan hipotesis nol (H0) dan penerimaan hipotesis alternatif (Ha). 3. Penerapan multimedia pembelajaran interaktif berbasis <i>flash</i> dalam proses pembelajaran bahasa Inggris memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. <p>Dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini, penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa secara signifikan dibandingkan dengan menggunakan media presentasi konvensional.</p>

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan dari lima penelitian terdahulu yang memiliki topik sejenis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan dampak positif yang signifikan terhadap berbagai aspek pembelajaran. Secara konsisten, ditemukan peningkatan minat belajar siswa, aktivitas siswa, serta kualitas pembelajaran bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa dari setiap pertemuan, memberikan respon positif dari siswa, dan meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Selain itu, produk-produk multimedia seperti multimedia pembelajaran berbasis *flash card* juga mendapatkan penilaian tinggi dari ahli dan uji coba perorangan, menunjukkan kualitas yang sangat baik. Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif secara tepat dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu, implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya integrasi multimedia interaktif dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Atibrata, T., Nugroho, W., & Azmi, U. (2019). Multimedia interaktif pembelajaran Bahasa Inggris materi “Expressions” pada siswa sekolah menengah pertama. *LingTera*, 6(2), 172-181. doi:<https://doi.org/10.21831/lt.v6i2.28189>
- Constantinescu, A. I. (2007). Using technology to assist in vocabulary acquisition and reading comprehension. *The Internet TESL Journal*, 13(2), hlm. 122- 133.
- EF Education First, “*EF English Proficiency Index*,” 2022.
- Iriani, H. (2012). Efektifitas Ludo Words Game (LGW) terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Studikasuk Pada Siswa Kelas IV Muhammadiyah 4 Pucang. *Jurnal Insan Media Psikologi*, 5(1), hlm. 1-13.
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press
- Pravitasari, S. G., & Yulianto, M. L. (2018). Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa inggris (studi kasus di sdn 3 tarubasan klaten). *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1), 42-53.

- R. Rachmadtullah, Z. MS, and M. Syarif Sumantri, "Development Of Computer-based Interactive Multimedia: Study On Learning In Elementary Education," *Int. J. Eng. Technol.*, vol. 7, no. 4, pp. 2051–2054, Sep. 2018, doi: 10.14419/ijet.v7i4.16384.
- R. Sulistyaningsih, D. S. Rakhmanto, I. Kurniawan, and N. Fadhilah, "Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris" *Refleks. EDUKATIKA J. Ilm. Kependidikan*, vol. 11, no. 2, pp. 257–265, 2021.
- Richards, J. C., and Rodgers, S. T., (2001). *Approaches and Method in Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Subiyantoro, S., & Mulyani, S. (2017). Kegunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa inggris. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 92-100.
- Suryanto, S., Muhajir, M., & Kusmiyati, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 160-167. doi:https://doi.org/10.33394/jtp.v6i2.3536
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439-448.
- Thorne, K. (2003). *How to Integrate Online and Traditional Learning*. United States: Kogan Page.