

Pemanfaatan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Inggris di MAN Sukoharjo

Singgih Subiyantoro dan Sri Mulyani

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara
Email: singgihsbiyantoro@yahoo.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana penggunaan Multimedia Interaktif mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X IPS 3 MAN Sukoharjo pada pelajaran Bahasa Inggris Tahun Ajaran 2015/2016. Kegiatan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Pada Siklus I siswa hanya diberikan media CD Interaktif, sementara pada Siklus II diberikan media tambahan berupa lagu dan video. Capaian dari penelitian ini diantaranya peningkatan persentase minat belajar siswa, dari 65% pada Pra Siklus, menjadi 76,7% pada akhir Siklus I, dan menjadi 86,7% pada akhir Siklus II. Ketuntasan belajar klasikal juga mengalami peningkatan, dari 73% pada Pra Siklus menjadi 80,8% pada akhir Siklus I, dan menjadi 88,5% pada akhir Siklus II. Peningkatan lainnya terjadi pada keaktifan siswa dan guru. Persentase keaktifan siswa mengalami peningkatan dari 72% pada Pra Siklus, menjadi 82% pada Siklus I, dan menjadi 86% pada akhir Siklus II. Sementara aktivitas guru meningkat dari 76% pada Pra Siklus, menjadi 78% pada Siklus I, dan menjadi 85% pada akhir Siklus II. Peningkatan ini tentu dikarenakan adanya perbaikan-perbaikan selama proses pembelajaran oleh guru dan kolaborator selama dua Siklus. Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan di MAN Sukoharjo dapat disimpulkan penggunaan Multimedia Interaktif secara tepat mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X pada pelajaran Bahasa Inggris.

Kata-kata Kunci: Multimedia Interaktif, Minat, Hasil Belajar

The Utilization of Interactive Multimedia to Increasing Students Interest and English Language Learning Achievement in MAN Sukoharjo

Singgih Subiyantoro and Sri Mulyani

*Departement of Educational Technology, Veteran Bangun Nusantara University
Email: singgihsbiyantoro@yahoo.com*

Abstract: *The purpose of this study was to find out the use of Interactive Multimedia capable of enhancing students interest and English learning achievement on the 10th grade of MAN Sukoharjo in academic year of 2015/2016. These research activities are conducted in two cycles. At first cycle, students only provided Interactive media, while on second cycle, students are given additional media as songs and videos. The results of this study were increasing the percentage of students learning interest, from 65% in Precycles to 76.7% at the end of cycles I, and became the 86.7% at the end of the cycle II. Students mastery learning are also increase, from 73% in Pre Cycle being 80.8% at the end of the cycle I, and being 88.5% at the end of the cycle II. Another improvement occurred in the activities of students and teachers. The percentage of students activity has increased from 72% in Pre cycle, being 82% in Cycle I, and became 86% at the end of the cycle II. While the activity of the teachers increased from 76% in Pre cycle, being 78% in Cycle I, and 85% at the end of the cycle II. All of these improvements are certainly due to the presence of improvements during the learning process carried out by the teachers and collaborators over the last two cycles. Based on the Classroom Action Research has been done in MAN Sukoharjo can be concluded that the utilizations of Interactive Multimedia appropriately to increasing students interest and English learning achievement at 10th grade.*

Key words: *Interactive Multimedia, Learning Interest, Learning Achievement*

Pendahuluan

Kehadiran teknologi telah membawa banyak perubahan pada dunia pendidikan, salah satunya membuat pembelajaran tidak lagi terpusat pada pendidik (*teacher-centered*), namun lebih menitikberatkan pada peserta didik yang belajar (*student-centered*) (Anitah, 2009). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah memberikan kesadaran kepada masyarakat akan pentingnya penguasaan bahasa Inggris. Bagaimana tidak, bahasa ini telah mendominasi segala aspek kehidupan, contoh kecilnya pada produk seperti makanan, obat, elektronik dan produk-produk import lainnya menggunakan bahasa Inggris pada setiap kemasannya. Bahkan di dunia kerja sebagian besar telah mensyaratkan penguasaan salah satu bahasa asing khususnya bahasa Inggris kepada para calon pelamar kerja. Saat ini bahasa Inggris telah dianggap sebagai salah satu bahasa terpenting untuk tujuan akses informasi, pengembangan IPTEK, serta menjalin komunikasi dengan masyarakat global.

Melihat perlunya penguasaan bahasa Inggris, sekolah memegang peranan penting sebagai tempat membekali, melatih serta membiasakan peserta didik untuk berbahasa Inggris. Mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis agar setelah lulus sekolah siswa mampu berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu. Pada jenjang SMA/MA siswa diharapkan dapat mencapai tingkat *informational* karena mereka disiapkan untuk melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi (BSNP, 2006).

Berkaitan dengan hasil belajar peserta didik, maka Bahasa Inggris menjadi hal yang perlu dibahas lebih jauh. Mengapa demikian, karena hasil belajar siswa di MAN Sukoharjoterbilang cukup rendah jika dibandingkan dengan hasil belajar mata pelajaran lainnya. Berikut ini tabel data nilai UAS semester gasal tahun ajaran 2015/2016 untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan Bahasa Inggris

Tabel 1. Nilai UAS Semester Gasal Kelas X TA 2015/2016

No	Mata Pelajaran	Rata-rata Nilai
1	Bahasa Indonesia	76
2	Matematika	71
3	Bahasa Inggris	68

Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai UAS Bahasa Inggris masih di bawah KKM yakni ≥ 71 . Permasalahan rendahnya hasil belajar memang bukan persoalan yang mudah. Banyak faktor yang mempengaruhi, baik dari faktor karakteristik peserta didik, faktor karakteristik dan kendala bidang studi, maupun faktor metode dan pelaksanaan pembelajarannya. Karakteristik peserta didik yang berbeda-beda mengharuskan pendidik pandai memilih media dan bahan ajar yang dapat diterima semua peserta didik dengan gaya belajar masing-masing. Karakteristik dan kendala bidang studi juga perlu diperhatikan dengan cermat. Karakteristik Bahasa Inggris adalah verbal, maka kendalanya ada pada kesulitan mengemas materi Bahasa Inggris menjadi tidak terlalu verbal. Sementara pada faktor metode pembelajaran sangat berkaitan dengan strategi pengorganisasian materi, strategi penyampaian pesan dan strategi pengelolaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang tidak memperhatikan

karakteristik peserta didik dan karakteristik bidang studi (Bahasa Inggris) tentu akan menyebabkan hasil pembelajaran kurang efektif, kurang efisien dan kurang menarik.

Permasalahan belum tercapainya KKM Bahasa Inggris berkaitan erat dengan minat belajar peserta didik terhadap Mata pelajaran tersebut. Guru mata pelajaran Bahasa Inggris mengatakan bahwa peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris kurang bersemangat, cenderung pasif karena lebih banyak menerima penjelasan dari guru saja. Selain itu, dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru mereka mengerjakan tugas tersebut asal jadi, tidak tepat waktu dalam mengumpulkan bahkan ada yang tidak mengerjakan sama sekali. Bahasa Inggris dikenal sebagai salah satu mata pelajaran yang kurang diminati. Kurangnya penguasaan kosa kata (*vocabulary*) dan jaranganya praktik berbicara dalam bahasa Inggris menjadi salah satu penyebab munculnya momok menakutkan bagi peserta didik. Penguasaan *vocabulary* merupakan hal yang paling mendasar dalam mempelajari bahasa atau berkomunikasi. Jadi, tidak mungkin menguasai bahasa Inggris dengan baik jika siswa tidak memiliki daftar kosa kata (*vocabulary*).

Faktor penyebab lain yang memungkinkan munculnya permasalahan tersebut juga bisa bersumber dari metode pembelajaran yang digunakan, termasuk penggunaan media pembelajaran. Pada Pra Siklus, terlihat peran guru masih sangat dominan, pembelajaran lebih terpusat pada guru (*teacher-centered*). Hal ini menyebabkan peserta didik kehilangan kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri. Aktivitas di kelas lebih bersifat menerima materi atau mendengarkan penyampaian guru. Keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki sekolah tidak menjadikan guru kreatif membuat media-media sederhana, justru menjadikan buku paket sebagai sumber belajar utama. Kondisi inilah yang pada akhirnya membuat sebagian besar peserta didik menjadi pasif dan cepat merasa bosan saat mengikuti pembelajaran di kelas.

Guru sebagai pengantar pesan ada kalanya tidak berhasil mengirimkan pesannya yang berupa verbal (kata-kata) bahkan non verbal (simbol), maka dibutuhkan media yang mampu menghubungkan informasi sehingga menjadi tidak terlalu verbal. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat memungkinkan peserta didik lebih cepat menangkap materi. Beberapa kontribusi dari media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (Mohamad Ahsan 2006: 3) adalah sebagai berikut: 1) penyampaian pesan lebih terstandar, 2) pembelajaran dapat lebih menarik, 3) efisiensi waktu pembelajaran, 4) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, 5) meningkatkan sikap positif peserta didik, dan meningkatkan profesionalisme guru. Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting adanya, terutama untuk meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai penunjang pembelajaran di kelas adalah multimedia interaktif. Salah satu kelebihan dari multimedia interaktif adalah konten materi yang ada sangat variatif, dan sesuai dengan kemampuan belajar siswa, sehingga membuat siswa sangat menyukainya. Adanya Quiz membuat siswa mampu mengetahui tingkat pemahamannya sendiri. Interaktivitas dari multimedia menjadikan siswa berfokus pada komputer masing-masing, suasana kelas menjadi kondusif sehingga waktu pembelajaran lebih efisien. Konten digital yang beragam berupa teks, gambar, animasi, suara, dan video membuat semua siswa dengan berbagai gaya belajar mampu memahami materi atau pesan pembelajaran dengan baik.

Hasil penelitian Cheng, Cheng & Chen (2012: 24-35) menyebutkan bahwa "*under the influence of multimedia instruction, students exposed to the four learning styles*

(*diverger, assimilator, converger, and accommodator*) do not shown any significant difference". Artinya peserta didik dengan berbagai gaya belajar yang berbeda sama-sama dapat terpengaruh oleh multimedia. Mengenai besarnya persepsi peserta didik terhadap multimedia dan single media, mereka lebih tertarik dengan multimedia dibandingkan single-media (Yeh & Wang, 2003). Penggunaan multimedia dinilai lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar *vocabulary* dibandingkan dengan penggunaan single-media. Terdapat pengaruh positif untuk kelas bahasa dan tidak ada pengaruh untuk kelas non bahasa (Silverman & Hines, 2009). Beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia sangat cocok digunakan untuk pembelajaran bahasa dalam rangka mengoptimalkan semua alat indera peserta didik, sehingga minat belajarnya akan meningkat, diikuti dengan meningkatnya hasil belajar.

Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas biasanya akan memperhatikannya secara konsisten. Minat juga merupakan rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada perintah dari orang lain (Djamarah, 2002: 132). Pendapat yang senada, Slameto (2010: 57) juga mendefinisikan minat sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati oleh siswa, akan diperhatikan terus-menerus disertai rasa senang hingga diperoleh rasa puas. Ada beberapa indikator minat belajar seperti yang dijelaskan oleh Syah (2010: 133) antara lain: 1) pemusatan perhatian, 2) perasaan senang terhadap materi, 3) keaktifan yang tinggi (keingintahuan), 4) motivasi dan kebutuhan untuk mencapai kesuksesan, dan 5) belajar dan mengerjakan tugas dengan sukarela. Minat belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris khususnya materi *conversation* yang ditandai dengan perhatian lebih, rasa suka dan senang terhadap *conversation*, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki motivasi berprestasi, disiplin dan tekun dalam mengerjakan tugas.

Sementara hasil belajar diartikan oleh Supriyono (1990: 130) sebagai hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar (faktor eksternal) individu. Hasil belajar bisa dipahami sebagai capaian siswa dari hasil mempelajari sesuatu. Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar seperti yang disebutkan oleh Slameto (2003: 54) yakni faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern meliputi 1) faktor jasmaniah; seperti kesehatan dan cacat tubuh dan 2) faktor psikologis; seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan. Faktor ekstern meliputi 1) faktor keluarga; seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan, 2) faktor sekolah; seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah, 3) faktor masyarakat; kegiatan dalam masyarakat, media masa, teman bermain, dan bentuk kehidupan bermasyarakat. Hasil belajar dapat diukur melalui beberapa metode dan instrumen. Cara-cara yang dapat digunakan adalah seperti yang dijelaskan Lalonde dan Gardner (2003) menggunakan ujian tertulis dan kuis, Nasser (2004) menggunakan gabungan nilai kuis, UTS dan UAS, Galli et al (2007) menggunakan tes tertulis dan tes lisan. Berdasarkan beberapa pendapat mengenai cara pengukuran prestasi belajar, dapat

dipahami bahwa dalam melakukan pengukuran tersebut sebaiknya menggunakan beberapa metode/alat ukur sehingga mendapatkan hasil pengukuran yang akurat.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas, selanjutnya disingkat PTK. Menurut Arikunto (2010: 104) PTK merupakan suatu penelitian yang akar masalahnya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan. PTK bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Prosedur pelaksanaan PTK meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang selalu dilakukan pada setiap siklusnya.

Berikut adalah uraian kegiatan pada masing-masing tahapan:

Perencanaan; kegiatannya antara lain merumuskan spesifikasi sementara dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar menggunakan multimedia interaktif, menyusun rencana pelaksanaan tindakan, membuat instrumen penelitian, membuat RPP dengan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, membuat lembar observasi untuk merekam aktifitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

Tindakan; setelah diperoleh gambaran kelas, keadaan peserta didik dan sarana belajar, maka dilakukan tindakan dengan memanfaatkan multimedia interaktif sebagai sumber belajar peserta didik.

Observasi; pada tahap ini dilakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya guna mencatat aktivitas guru dan siswa.

Refleksi; refleksi digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu siklus dan dilakukan pada setiap akhir siklus. Kegiatan ini untuk melihat keberhasilan dan kelemahan dari perencanaan yang dilaksanakan sebelumnya. Refleksi juga merupakan menjadi acuan dalam menentukan perbaikan atas kelemahan pelaksanaan siklus sebelumnya untuk diterapkan pada siklus selanjutnya.

Pada penelitian ini, 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. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sampling Purposive*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2009: 124). Pada penelitian ini pertimbangan yang digunakan adalah berdasarkan hasil UTS yang menunjukkan rata-rata minat dan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan pendekatan dan model penelitian yang dipilih serta situasi dan kondisi lapangan yang dijadikan objek dalam penelitian, maka metode pengumpulan data yang digunakan berupa tes dan non tes. Metode tes digunakan untuk memperoleh data mengenai prestasi belajar *conversation*. Instrumennya berupa tes prestasi belajar, baik *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* digunakan untuk mengetahui penguasaan awal terhadap materi *conversation*, sedangkan *post-test* digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman setelah diberikan tindakan. Lembar soal tes ini disusun berdasarkan kisi-kisi soal yang telah disusun sebelumnya. Sementara metode non tes digunakan untuk mengukur minat belajar dan tingkat aktivitas guru dan siswa. Instrumen yang digunakan diantaranya angket, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Angket digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Angket yang dipergunakan

merujuk pada indikator-indikator minat belajar. Lembar observasi digunakan untuk diamati antara lain pelaksanaan tindakan, aktifitas belajar peserta didik, serta suasana dan kelancaran belajar. Tujuan pengamatan ini adalah untuk mengetahui kekurangan tepatan pelaksanaan tindakan. Hasil observasi tersebut digunakan sebagai bahan diskusi antara peneliti dan kolaborator pada tahap refleksi dan selanjutnya dijadikan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan perencanaan siklus berikutnya. Pedoman wawancara digunakan untuk acuan dalam melakukan wawancara terhadap siswa yang menonjol hasil belajarnya, data ini digunakan untuk memperkuat data yang telah diperoleh melalui metode pengumpulan data lainnya.

Penelitian ini dikatakan berhasil dan dapat dihentikan apabila beberapa kriteria berikut ini telah tercapai.

Tabel 2. Indikator Keberhasilan Penelitian

No	Aspek	Target Pencapaian (%)	Teknik Pengukuran
1	Ketuntasan belajar	≥ 85	Dihitung dari jumlah siswa yang mencapai KKM ≥ 71
2	Minat belajar	≥ 85	Diukur melalui angket minat belajar
3	Keaktifan siswa	≥ 85	Siswa diamati pada saat pembelajaran berlangsung
4	Keaktifan guru	≥ 85	Guru diamati pada saat pembelajaran berlangsung

Hasil Penelitian

Secara umum peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan nilai rerata kelas yang menunjukkan adanya peningkatan di setiap pertemuannya. Pada saat Pra Siklus, tingkat ketuntasan belajar siswa adalah sebesar 73%. Pada akhir Siklus I persentasenya naik menjadi 80,8 dan di akhir Siklus II mengalami kenaikan lagi menjadi 88,5%.

Minat belajar siswa diukur melalui angket minat yang diberikan pada setiap akhir pembelajaran, Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Pada saat Pra Siklus, minat belajar siswa adalah sebesar 65%. Pada akhir Siklus I persentasenya naik menjadi 76,7% dan di akhir Siklus II mengalami kenaikan lagi menjadi 86,7%.

Aktivitas siswa dicatat melalui lembar pengamatan aktivitas siswa, baik pada pembelajaran Pra Siklus, Siklus I, maupun pada pembelajaran di Siklus II. Pada saat pembelajaran di Pra Siklus, persentase aktivitas siswa sebesar 72%. Pada pembelajaran Siklus I mengalami kenaikan cukup signifikan yakni menjadi 76,7%. Sementara pada Siklus II keaktifannya meningkat menjadi 86,7%.

Aktivitas guru juga dicatat melalui lembar pengamatan aktivitas guru, seperti pada penilaian aktivitas siswa. Gunanya untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengelola kelas. Pada saat pembelajaran di Pra Siklus, persentase aktivitas guru adalah sebesar 76%. Pada pembelajaran Siklus I mengalami kenaikan yakni menjadi 78%. Sementara pada

Siklus II kembali meningkat menjadi 85%. Rangkuman hasil tindakan secara lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Tindakan

No.	Kriteria	Target	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
		%	%	%	%
1	Ketuntasan belajar	≥85	73	80,8	88,5
2	Minat belajar	≥85	65	76,7	86,7
3	Aktivitas siswa	≥85	72	82,5	86
4	Aktivitas guru	≥85	76	78	85

Pembahasan

Berdasarkan rangkuman hasil penelitian terlihat jelas bahwa pemanfaatan multimedia interaktif secara tepat mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap Bahasa Inggris. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Leow (2014) bahwa inovasi pembelajaran menggunakan multimedia interaktif memberikan pengaruh positif pada minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Senada dengan pendapat Mujiono dalam Arshad (2003: 76) bahwa media pembelajaran atau multimedia interaktif dapat membangkitkan motivasi belajar siswa serta memberikan stimulus bagi kemauan belajar siswa. Pada penelitian ini, terpantau siswa menjadi lebih fokus dengan pembelajaran, suasana lebih kondusif dan santai. Kondisi inilah yang diharapkan sehingga pembelajaran berjalan efektif, efisien dan berdaya tarik.

Berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa, perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan melalui tindakan-tindakan pada Siklus I dan Siklus II menyebabkan beberapa aspek mengalami peningkatan, seperti minat, hasil belajar, aktivitas siswa dan aktivitas guru. Berdasarkan rangkuman hasil penelitian, maka dapat dikatakan multimedia interaktif yang dikolaborasikan dengan media lain seperti lagu dan video efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris. Sesuai dengan hasil penelitian Sasikala & Devi (2014: 205) dimana kelas yang mengikuti proses pembelajaran dengan bantuan multimedia interaktif hasil belajarnya lebih baik dengan perbedaan cukup signifikan dibandingkan kelas dengan pembelajaran tradisional atau tanpa multimedia interaktif. Ia juga menambahkan bahwa multimedia interaktif cocok dikembangkan dan digunakan untuk semua jenjang sekolah, terutama untuk siswa yang memiliki masalah-masalah belajar.

Simpulan dan Saran

Penggunaan multimedia interaktif secara tepat mampu meningkatkan minat belajar siswa pada Bahasa Inggris. Penggunaan multimedia interaktif yang tepat artinya disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik bidang studi, karakteristik siswa, serta tujuan

pembelajaran yang telah ditapkan. Berdasarkan hasil penelitian, persentase minat belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Penggunaan multimedia interaktif secara tepat mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada Bahasa Inggris. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat melalui persentase ketuntasan belajar. Peningkatan ini tentu dikarenakan adanya perbaikan proses pembelajaran, salah satunya adalah optimalisasi media pembelajaran, dalam hal ini multimedia interaktif yang dikolaborasikan dengan media lain seperti lagu dan video.

Meskipun pemanfaatan Multimedia interaktif mampu meningkatkan minat dan hasil belajar *conversation* pada siswa kelas X IPS MAN Sukoharjo, bukan berarti hasil penelitian ini dapat digeneralisasikan pada kelas atau Mata Pelajaran lainnya. Dasar pemilihan media pembelajaran bukanlah kecanggihan, tetapi keefektifan, efisiensi dan daya tarik bagi siswa. Oleh karena itu, sebagai seorang guru pandai-pandailah dalam memilih media yang tepat, dan variasikan penggunaan media agar semua gaya belajar siswa dapat tercover.

Daftar Rujukan

- Anitah, Sri. (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan: Untuk Guru, Kepala Sekolah, & Pengawas*. Yogyakarta: AdityaMedia.
- Arshad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- BSNP. 2006. *Peraturan Mendiknas. Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan*. Jakarta : Depdiknas
- Cheng, Y., Cheng, J., & Chen, D. (2012). *The Effect of Multimedia Computer Assisted Instruction and Learning Style on Learning Achievement*. WSEAS journal Issue 1, Volume 9.
- Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Leow, F. (2014). *Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education in A Malaysian University*. TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, volume 13 issue 2.
- Sasikala, M., & Devi, N. (2014). Effectiveness of Interactive Multimedia Based Learning for Teaching Zoology at Higher Secondary Level. *Indian Journal of Applied Research*. Vol 4: 10
- Silverman, R., & Hines, S. (2009). *The Effects of Multimedia-Enhanced Instruction on the Vocabulary of English-Language Learners and Non-English-Language Learners in Pre-Kindergarten Through Second Grade*. Journal of Educational Psychology, Vol. 101, No. 2, 305–314
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Supriyono, W. (1990). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Yeh, Y. & Wang, C. (2003). *Effects of Multimedia Vocabulary Annotations and Learning Styles on Vocabulary Learning*. CALICO Journal, 21 (1), p-p 131-144.