Journal of Learning and Technology
Vol. 1 No. 1 June (2022) | 44-50
p-ISSN: xxx-xxxx e-ISSN: xxx-xxxx
DOI: xxxxx

IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN SIMPLE PRESENT TENSE

Djoko Sri Bimo[1], Maria Yustina Rensi Dartani[2], Binti Muflikah[3]
[1]Universitas Terbuka
[2]UPGRIS Semarang
[3]Universitas Terbuka

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:
Diterima : 21-Jun-2022
Direvisi : 28-Jun-2022
Dipublish : 30-Jun-2022

Kata Kunci:
Implementasi Multimedia
Multimedia Interaktif
Simple Present Tense

Alamat Korespondensi:
Djoko Sri Bimo
UT Surakarta
Jalan Solo – Tawangmangu Km 9,5 Sapen, Mojolaban, Sukoharjo 57554
Email: djokosb@ecampus.ut.ac.id

ABSTRAK

Abstract: Multimedia is a new concept and technology in the field of information technology where text, images, sound, animation, and video are combined on a computer to be stored, processed, and presented both linearly and interactively. This study aims to describe the implementation of interactive multimedia and to describe the success rate of class VIII in learning the Simple Present Tense. This study used a quantitative research approach, with a quasi-experimental type, and a randomized pretest-posttest comparison group design. The sample was class VIII-PK 1 as the experimental group 1, class VIII-PK 2 as the experimental group 2, using cluster random sampling technique. With this interactive multimedia learning method, it was hoped that the students' ability in mastering English grammar could increase.

Abstrak: Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru dalam bidang teknologi informasi, dimana teks, gambar, suara, animasi, video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan baik secara linear maupun interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi multimedia interaktif dan memaparkan tingkat keberhasilan peserta didik kelas VIII pada pembelajaran Simple Present Tense. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, dengan jenis quasy eksperimen, dan *randomized pretest-posttest comparison group design.* Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII-PK 1 sebagai kelas eksperimen 1, dan kelas VIII-PK 2 sebagai kelas eksperimen 2, dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Dari hasil yang diperoleh selama penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran bahasa Inggris dapat di implementasikan dalam kegiatan proses belajar mengajar peserta didik kelas VIII.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar dan mengajar dengan segala interaksi di dalamnya. Proses pembelajaran di kelas yang terjadi selama ini selalu menempatkan peserta didik sebagai objek yang harus diisi oleh sejumlah ragam informasi dan sejumlah bahan-bahan ajar lainnya, sehingga menyebabkan terjadinya komunikasi yang berlangsung hanya dalam satu arah yaitu antara guru ke peserta didik. Hal tersebut mengakibatkan menurunnya daya

kreativitas dan daya tarik peserta didik terhadap suatu materi yang dipaparkan oleh guru di depan kelas. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu bagi seorang pendidik untuk mencari sebuah inovasi guna pengembangan potensi bagi peserta didik. Pengembangan potensi diri peserta didik akan berjalan lebih efektif apabila seorang pendidik menggunakan media pembelajaran yang tepat (Fauyan, 2019). Dalam hal ini pendidik harus memiliki kemampuan dalam menciptakan maupun mengembangkan media pembelajaran, baik yang memanfaatkan teknologi maupun yang tidak. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik, sehingga media akan membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Pamungkas et al., 2018). Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan memadatkan informasi (Surasmi, 2016). Salah satu dari media pembelajaran yang memanfaaatkan teknologi yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan sebuah alat perantara yang menyampaikan pesan dengan kolaborasi dari berbagai unsur yang mampu menciptakan pembelajaran yang aktif sehingga pesan dari informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

Secara konseptual bahwa teknologi multimedia interaktif menggabungkan sepenuhnya teknologi komputer, sistem video dan sistem audio untuk mendapat kombinasi yang lebih baik dan meningkatkan interaksi diantara pemakai dengan komputer. Sajian audio dan visual pada pembelajaran multimedia menjadikan visualisasi lebih menarik. Multimedia mampu menciptakan pembelajaran yang aktif bagi peserta didik sehingga dapat mempengaruhi daya pikir peserta didik dan dapat memberikan sebuah masukan untuk media tersebut (Nopriyanti & Sudira, 2015). Tampilan multimedia akan membuat peserta didik lebih leluasa memilih, mensintesis dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipahaminya. Lebih lanjut, penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penelitian sebelumnya tentang penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dilakukan oleh Istiqlal (2017), Rahmaibu (2016) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Sejalan dengan Istiqlal dan Rahmaibu, penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati dan Nita (2018) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan masuk dalam kriteria layak. Kosasih (2015) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan pengguna multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti : tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Dengan demikian multimedia merupakan gabungan data, suara, video, audio, animasi, grafik, teks dan bunyi-bunyian, dimana gabungan elemen-elemen tersebut mampu ditampilkan melalui komputer. Penggunaan multimedia tentunya harus disesuaikan dengan apa yang menjadi tujuan dan fungsi multimedia itu sendiri (Mayer, 2017) sebagai media komunikasi serta kebermaknaan bagi pengguna sebagai penyampai pesan dan komunikan sebagai penerima pesan dalam memahami apa yang disampaikan melaui multimedia tersebut.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (peserta didk) yang tidak hanya mendengar, melihat video, dan suara tetapi mereka juga dapat memberikan respon yang aktif. Media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila peserta didik secara nyata berinteraksi langsung dengan media pembelajaran itu (Khotimah, 2016) Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Kosasih, 2015). Pada dasarnya salah satu tujuan pembelajaran

dengan multimedia interaktif adalah sedapat mungkin menggantikan dan atau melengkapi serta mendukung unsur-unsur: tujuan, materi, metode, dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam sistem pendidikan konvensional yang biasa dilakukan.

Dalam mempelajari materi simple present tense, banyak peserta didik yang mengalami hambatan. Hal itu dikarenakan pola kalimatnya yang memiliki aturan tersendiri. Aturan tersebut antara lain apabila subjek dalam kalimat adalah subjek tunggal maka penulisan kata kerjanya akan berbeda apabila subjeknya adalah subjek jamak. Penulisan kata kerja juga akan berbeda-beda. Tidak semua ditambahkan "*s*" diakhir kata tersebut ada juga yang ditambahi "*es*" jika dibandingkan dengan tenses lain, misalnya *present continuous tense*, peserta didik tidak mengalami hambatan untuk memahaminya karena pola kalimatnya yang sederhana. Peserta didik hanya menambahkan "*to be*" (*is, am, are*) dan kata "*ing*" di belakang kata kerjanya. Apabila dibandingkan lagi dengan bahasa Indonesia dimana kata kerja tidak akan berubah bentuk maupun bunyinya walaupun digunakan untuk menyatakan suatu aktivitas dengan waktu yang berbeda dan tidak adanya penggunaan "*to be*" atau '*auxiliary verb*' maka perbedaan-perbedaan prinsip tersebut membingungkan peserta didik sehingga peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami konsep dari *simple present tense*.

"The simple present is also called present simple or present tense. We use it to talk about present actions and events that take place repeatedly or one after the other, facts, and future actions that are determined by a timetable or schedule. It is one of the most commonly used tenses in the English language" (Lingolia English). (https://english.lingolia.com/en/grammar/tenses/simple-present). Simple present juga disebut present simple atau present tense. Kita menggunakannya untuk berbicara tentang tindakan sekarang dan peristiwa yang terjadi berulang kali atau satu demi satu, fakta, dan tindakan masa depan yang ditentukan oleh jadwal atau jadwal. Ini adalah salah satu tenses yang paling umum digunakan dalam bahasa Inggris. Lindsay (2020) mengemukakan bahwa "*the simple present tense is when you use a verb to tell about things that happen continually in the present, like every day, every week, or every month. We use the simple present tense for anything that happens often or is factual"* (https://study.com/academy/lesson/what-is-simple-present-tense-definition-examples.html). Simple present tense adalah ketika anda menggunakan kata kerja untuk menceritakan tentang hal-hal yang terjadi terus menerus di masa sekarang, seperti setiap hari, setiap minggu, atau setiap bulan. Kita menggunakan simple present tense untuk apa pun yang sering terjadi atau faktual.

Artikel ini merupakan suatu kajian hasil penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi multimedia interaktif. Selain itu juga untuk memaparkan tingkat keberhasilan peserta didik kelas VIII pada pembelajaran Simple Present Tense.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, dengan quasi eksperimen. Desain penelitian ini adalah *randomized pretest-posttest comparison group design* (Gliner, et all, 2003). Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII-PK1 (20 peserta didik) sebagai kelompok eksperimen 1, dan kelas VIII-PK2 (20 peserta didik) sebagai kelompok eksperimen 2. Sampel diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Desain penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Postes
Eksperimen 1	R_1	Multimedia Interaktif	R_3
Eksperimen 2	R_2	Konvensional/Handout	R_4

Keterangan:
R_1 = pretes pada kelompok eksperimen 1 (multimedia interaktif)
R_2 = pretes pada kelompok eksperimen 2 (konvensional / handout)

R_3 = postes pada kelompok eksperimen 1 (multimedia interaktif)
R_4 = postes pada kelompok eksperimen 1 (konvensional / handout)
(Sumber: diadopsi dari Martyn Shuttleworth https://explorable.com/users/martyn)

Uji normalitas dilakukan pada hasil pretes untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal sebelum dilaksanan perlakuan dan setelah perlakuan pun diuji pula normalitas hasil postes untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal pada kedua kelas eksperimen. Dari hasil pretes dan postes pada dua kelas eksperimen, dilakukan uji varian untuk mengetahui homogenitas dan uji perbedaan dua rerata (uji-t) untuk mengetahui adanya perbedaan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

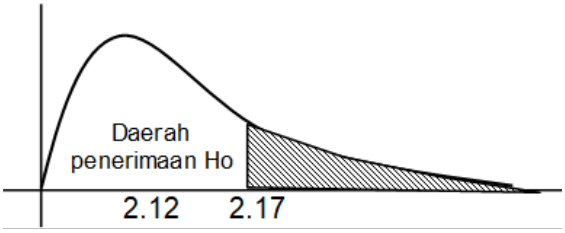
Pretes

Data perbedaan hasil pretes pada kedua kelompok eksperimen disajikan dalam Tabel 2. Hasil Pretes Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2.

Tabel 2. Hasil Pretes Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2

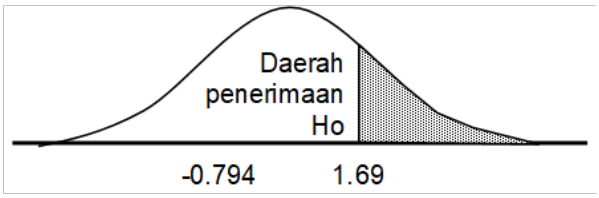
Sumber variasi	Kelompok Eksperimen 1	Kelompok Eksperimen 2
Jumlah	1252.00	1312.00
$\underline{n}$	20	20
$\underline{x}$	62.60	65.60
Varians (s^2)	194.1474	91.6211
Standart deviasi (s)	13.93	9.57

Setelah diuji kesamaan dua varians dari data pretes pada kedua kelompok eksperimen menunjukkan bahwa F = 2.12, $F_{(0.05)(19:19)}$ = 2.17, dan α = 0,05. Karena F berada di daerah penerimaan Ho, maka kedua kelompok mempunyai varians yang tidak berbeda, seperti yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Uji Kesamaan Dua Varians Dari Dua Kelompok Eksperimen

Setelah diuji dua rata-rata hasil pretes bahwa t hitung berada di daerah penerimaan Ho. Hal itu menunjukkan bahwa kedua kelompok tidak terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen 1 (multimedia interaktif) dengan kelompok eksperimen 2 (handout) yaitu t hitung = -0.794, t tabel = 1.69, dan α = 0,05 seperti yang disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Uji Beda Rata-Rata Pretes Pada Dua Kelompok Eksperimen

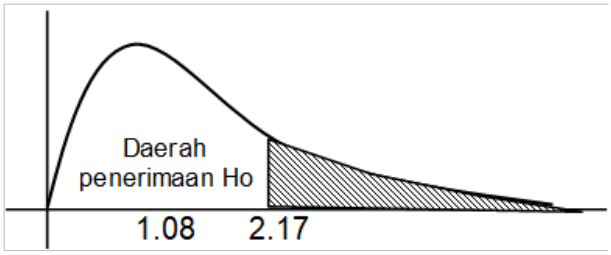
Postes

Data perbedaan hasil postes pada kedua kelompok eksperimen disajikan dalam tabel 3. Hasil Pretes Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2.

Tabel 3. Hasil Pretes Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2

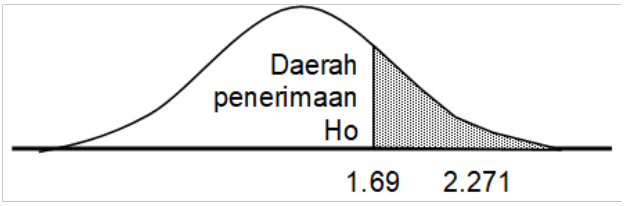
Sumber variasi	Kelompok Eksperimen 1	Kelompok Eksperimen 2
Jumlah	1740.00	1616.00
n	20	20
x	87.00	80.80
Varians (s^2)	77.2632	71.7474
Standart deviasi (s)	8.79	8.47

Setelah diuji kesamaan dua varians dari data postes pada kedua kelompok eksperimen menunjukkan bahwa F = 1.08, $F_{(0.05)(19:19)}$ = 2.17, dan α = 0,05. Karena F berada di daerah penerimaan Ho, maka kedua kelompok mempunyai varians yang tidak berbeda, seperti yang disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Uji Beda Rata-Rata Postes Pada Dua Kelompok Eksperimen

Setelah diuji dua rata-rata hasil postes bahwa t hitung berada di daerah penolakan Ho. Hal itu menunjukkan bahwa kelompok kelompok eksperimen 1 (multimedia interaktif) lebih baik dari kelompok eksperimen 2 (handout) yaitu t hitung = 2.271, t tabel = 1.69, dan α = 0,05, seperti yang disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Uji Beda Rata-Rata Postes Pada Dua Kelompok Eksperimen

Berdasarkan perolehan data pretest dan posttest menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat memberikan kontribusi kepada pemahaman peserta didik pada materi simple present tense, dikarenakan peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan multimedia interaktif skor mean nya lebih tinggi daripada yang diajarkan secara konvensional (dengan menggunakan handout). Karena peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan multimedia interaktif hasil pembelajarannya lebih bagus daripada kelompok yang diajarkan tanpa menggunakan media tersebut, maka media tersebut di rekomendasikan dalam proses pembelajaran. Hal ini seiring dan didukung dengan Suyatiningsih (2016), bahwa multimedia merupakan suatu program media yang berisi perpaduan dari dua komponen informasi atau lebih berupa teks, gambar, suara, animasi dan video atau film, penyajiannya dapat melalui perangkat komputer maupun tidak, dan sistem pengoperasiannya dapat bersifat interaktif (nonlinear) maupun tidak interaktif (linear).

Saat ini, multimedia interaktif dapat dan layak dipergunakan sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah dan para pendidik dapat mengajar bermacam bidang studi dengan menggunakan media tersebut karena dipandang sebagai salah satu media yang paling canggih diantara media pembelajaran lainnya. Kelebihan dari media ini adalah bahwa peserta didik bisa lebih aktif melalui penggunaan games, video, materi dan juga objek-objek lainnya yang inovatif (Meixner, 2017; Phillips, 2014). Peserta didik juga mampu menggunakan *listening* dan *speaking* dalam pembelajaran selain gramatikalnya. Hal itu disebabkan karena materi pembelajarannya menuntut peserta didik untuk aktif dalam berbicara bahasa Inggris. Materi pembelajaran lebih improve pada tahun kedua bila dibandingkan dengan tahun sebelumnya, sehingga peserta didik lebih antusias dan tertarik dalam belajar.

PENUTUP

Penggunaan multimedia interaktif tidak terlepas dari penggunaan komputer sebagai media karena multimedia interaktif hanya dapat di jalankan melalui komputer atau teknologi berbasis komputer, sehingga selain pengadaan komputer dan program sebagai media juga dibutuhkan keterampilan dalam mengoperasikan komputer. Dalam penggunaan multimedia interaktif sangat bergantung pada jenis materi/konten yang akan diberikan terutama dalam materi-materi pelajaran bahasa Inggris. Berdasarkan pada ulasan dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran bahasa Inggris dapat di implementasikan dalam kegiatan proses belajar mengajar peserta didik kelas VIII. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan para peneliti lain dapat menggunakan desain model lain pada metode pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif yang lebih cocok dan inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi pada zaman modern.

DAFTAR PUSTAKA

Fauyan, M. (2019). Developing Interactive Multimedia Through Ispring on Indonesian Language Learning with The Insights of Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 177. https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i2.4173.

Gliner, J. A., Morgan, G. A., & Harmon, R. J. (2003). Pretest-Posttest comparison group designs: Analysis and interpretation. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*.

Istiqlal, Muhammad. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1).

Khotimah, Aniswatin dan Santosa Budi Agus. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Antena Di SMK Negeri 5 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1)

Kosasih, Iwan. (2015). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Saintifika Islamica*, 2(1).

Kurniawati Diah Inung dan Nita Sekreningsih. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of Computer and Information Technology*, 1(2).

Lindsey Hays. (2020). *What is The Simple Present Tense*. Study Com. Academy. (https://study.com/academy/lesson/what-is-simple-present-tense-definition-examples.html).

Lingolia English. *Simple Present Tense in English Grammar*: *Usage, Conjugation of English Present Tense, Contraction.* (https://english.lingolia.com/en/grammar/tenses/simple-present).

Martyn Shuttleworth. *Pretest-Posttest Designs*. (https://explorable.com/users/martyn).

Mayer, R. E. (2017). Using multimedia for e-learning. *Journal of computer assisted learning*, 33(5), 403-423.

Meixner, B. (2017). Hypervideos and interactive multimedia presentations. *ACM computing surveys (CSUR),* 50(1), 1-34.

Nopriyanti dan Sudira Putu. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan di SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2).

Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127. https://doi.org/10.31000/prima.v2i2.705.

Phillips, R. (2014). *The Developer's Handbook of Interactive Multimedia*. Routledge.

Rahmaibu Hasan Farida. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Studi Kasus: SDI Al Madina Semarang*. Semarang: UNNES

Surasmi, Asrining Wuwuh. (2016). Pemanfaatan Multimedia Untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII Universitas Terbuka Convention Center*.

Suyantiningsih, S., Munawaroh, I., & Rahmadona, S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Scientific Approach Terintegrasi Nilai Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Yogyakarta. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 46(1), 1-13.