

PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TERHADAP HASIL BELAJAR SPEAKING DI SMPN 37 JAKARTA

Rusmi¹, Zulfitria²

Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia^{1,2}

¹ rusmikiswandi@gmail.com

² zulfitria81@gmail.com

Informasi artikel

Diterima :

29 September 2025

Direvisi :

06 Oktober 2025

Disetujui :

07 Oktober 2025

ABSTRACT

This study aims to analyze in depth how the use of interactive multimedia in English language learning affects students' speaking skills at SMPN 37 Jakarta. The background of the study stems from the low speaking proficiency among students, which is partly due to the lack of engaging and interactive learning media. Through the use of digital learning applications and multimedia content, it is expected that students will become more motivated, active, and involved in the learning process.

This research employs a descriptive qualitative approach, with data collected through classroom observations, in-depth interviews with teachers and students, as well as documentation of the teaching and learning process in Grade VII. Data analysis was conducted using the interactive model of Miles and Huberman, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing.

The findings indicate that the use of interactive multimedia has a positive impact on student engagement in English language learning. Students appeared more confident, enthusiastic, and capable of expressing themselves orally in English. Additionally, teachers found interactive media helpful in facilitating more varied and enjoyable instruction. These findings suggest that interactive multimedia not only contributes to improved learning outcomes but also fosters more meaningful learning experiences for students.

Keywords: *Interactive Multimedia, English Language Learning, Speaking Skills, Qualitative Study, Junior High School*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa suatu negara. Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak yang signifikan di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Teknologi membuka peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui berbagai inovasi, seperti media interaktif dan akses yang lebih luas terhadap sumber belajar.

Hal ini jelas terlihat pada pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yang menyatakan bahwa tugas tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yakni: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab

Permasalahan pendidikan dan pengajaran merupakan persoalan yang cukup kompleks, sebab banyak hal yang ikut mempengaruhinya. Salah satu faktor itu di antaranya adalah guru. Menjadi Guru bukanlah tugas yang mudah. Dikarenakan guru berperan sangat penting dalam keberhasilan proses pendidikan. Guru merupakan figur sentral, di tangan gurulah terletak kemungkinan berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan belajar mengajar di sekolah. Tugas dan peran guru bukan saja mendidik, mengajar dan melatih tetapi juga bagaimana guru dapat membaca situasi kelas dan kondisi siswanya dalam menerima pelajaran. Selain mendidik tugas guru dalam kelas adalah sebagai fasilitator seperti guru harus dapat menguasai kelas dan membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar.

Penggunaan suatu model pembelajaran di dalam kelas terkadang menyebabkan guru harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas, apabila model pembelajaran yang diterapkan guru dalam mengelola proses pembelajaran tepat, maka peluang memperoleh hasil pembelajaran para siswa yang sesuai dengan harapan pun akan lebih besar. Atau sebaliknya jika model pembelajaran yang digunakan kurang tepat maka proses pembelajaran hasilnya akan kurang maksimal. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, keterampilan berbahasa sangat diperlukan. bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan. Apabila seseorang memiliki keterampilan berbahasa yang baik maka dia diharapkan dapat berkomunikasi dengan baik dan lancar dengan orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Tingkat kemahiran bahasa Inggris yang rendah dapat mengakibatkan komunikasi yang kurang efektif.

Kemampuan bahasa Inggris menjadi semakin penting di tengah arus globalisasi. Bahasa tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga kunci untuk bersaing di dunia pendidikan dan profesional. Banyak individu dan institusi kini berlomba-lomba meningkatkan keterampilan bahasa Inggris demi membuka lebih banyak peluang. Hal tersebut bisa dilihat dari data berikut:

Tabel 1. Peringkat Kecakapan Berbahasa Inggris

Peringkat Kecakapan Berbahasa Inggris	
44. RUSIA (532)	75. QATAR (460)
45. PARAGUAY (531)	76. MOROCCO (479)
46. ITALY (528)	77. SYRIA (475)
47. BOLIVIA (525)	78. ALGERIA (471)
47. CHILE (525)	79. MOZAMBIQUE (469)
49. FRANCE (524)	80. INDONESIA (468)
50. SOUTH KOREA (523)	81. BRAZIL (466)
51. ISRAEL (522)	82. ECUADOR (465)
52. CUBA (520)	82. EGYPT (465)
53. PERU (519)	84. MONGOLIA (464)
54. UGANDA (518)	85. MADAGASCAR (463)
55. EL SALVADOR (513)	86. AZERBAIJAN (462)

Peringkat Kecakapan Berbahasa Inggris	
56. NEPAL (512)	87. MEXICO (459)
57. VENEZUELA. (510)	88. KRYGIZTAN (457)
58. GUATEMALA (507)	89. KUWAIT (456)
59. NICARAGUA (506)	89. CAPE VEDE (456)
60. DOMINICAN REPUBLIC (503)	91 CHINA (455)

Sumber: <https://www.ef.com/wwen/epi/>

Indonesia menghadapi tantangan yang tidak kecil dalam hal ini. Laporan EF EPI 2024 menunjukkan penurunan dalam kemampuan bahasa Inggris di Indonesia, di mana tahun 2023 posisi negara ini berada di peringkat ke 79 namun tahun ini turun ke peringkat 80 dari 116 negara.

Langkah-langkah konkret bisa dimulai dari berbagai program pembelajaran. Mengikuti kursus formal, bergabung dalam komunitas berbahasa Inggris, hingga program belajar di luar negeri menjadi solusi yang dapat diterapkan. Program imersif di negara-negara berbahasa Inggris, misalnya, memberi peserta kesempatan belajar secara intensif dan langsung dalam lingkungan asli.

Dalam konteks nasional, langkah positif telah diambil oleh pemerintah Indonesia, dengan peningkatan anggaran pendidikan hampir 20 persen dalam anggaran nasional tahun 2024. Pembelajaran bahasa Inggris merupakan kegiatan yang kian penting dalam era globalisasi ini. Bahasa Inggris tidak hanya menjadi kebutuhan komunikasi global, tetapi juga menjadi syarat mutlak dalam mencari peluang karir yang lebih luas. Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti selama mengajar kelas VII di SMPN 37 Jakarta bahwa proses pembelajaran di sekolah selama ini kurang meningkatkan kepercayaan diri siswa, hal ini terlihat jika siswa ditanya oleh guru menjawab dengan ragu-ragu malu kurang percaya diri khususnya capaian pembelajaran speaking dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Hal ini dikarenakan guru hanya menyampaikan materi di depan kelas dan siswa hanya bersikap pasif untuk mendengarkannya ini yang mengakibatkan banyak siswa merasa bosan dan jenuh terhadap pelajaran Bahasa Inggris. peran guru lebih banyak sebagai sumber belajar sehingga proses pembelajaran ada dalam otoritas guru. Kekhawatiran lain yang mungkin timbul adalah siswa menjadi malas, bahkan tidak mau lagi mengikuti pelajaran. Akibatnya ialah tidak ada minat dan hasil belajar yang menurun. Kurang meningkatnya kepercayaan diri siswa, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris juga dialami siswa kelas 7 di SMPN 37 Jakarta.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan multimedia interaktif untuk menyajikan bahan ajar yang terstruktur dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada kompetensi dasar Speaking. Penggunaan Multimedia interaktif juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan speaking peserta didik karena peserta didik dapat memperbaiki lafal dan pengucapan dengan meniru yang sudah disediakan pada materi pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) dan tugas-tugas yang mendorong analisis serta pemecahan masalah,.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kondusif di SMPN 37 Jakarta. Penggunaan multimedia interaktif merupakan langkah awal peneliti dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inovasi dan efektif sehingga sekolah memiliki solusi untuk mengatasi tantangan ke depan.

Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah lain yang menghadapi permasalahan serupa dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan daya tarik, rasa ingin tahu, rasa senang dan rasa percaya diri dalam diri siswa terhadap pelajaran yang dipelajarinya khususnya dalam capaian pembelajaran *Speaking* Bahasa Inggris.

KAJIAN LITERATUR

Penelitian awal telah secara konsisten menyoroti dampak signifikan media interaktif terhadap peningkatan keterampilan *speaking* dalam Bahasa Inggris. Maulana, Lubis, dan Ramadhani (2019), melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), secara spesifik membuktikan bahwa penerapan metode *role playing* yang didukung oleh media interaktif (video dan gambar dari CD) berhasil meningkatkan kemampuan percakapan siswa. Meskipun fokus utama studi tersebut adalah metode *role play* di SMP Negeri 7 Tanjung Balai, tujuan fundamentalnya serupa dengan penelitian ini, yaitu meningkatkan hasil belajar *speaking*.

Dukungan kuat terhadap efektivitas multimedia interaktif juga terlihat dalam studi Hamdi Zas Pendi (2020). Penelitian PTK ini bertujuan mengembangkan multimedia untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMPN 11 Kota Jambi, khususnya dalam mencerna konsep-konsep abstrak. Temuannya menunjukkan bahwa multimedia yang dilengkapi video peraga, animasi, dan evaluasi empat kompetensi (*listening, reading, writing, speaking*) sangatlah bermanfaat. Meskipun Pendi berfokus pada pengembangan software multimedia berbasis CD, esensi kontribusinya tetap relevan dalam konteks peningkatan hasil belajar *speaking* secara komprehensif.

Selain pemanfaatan media, metode pengajaran aktif juga terkonfirmasi efektif. Misbah Fikrianto dan Haryati (2023) melakukan PTK untuk menguji Metode Demonstrasi sebagai upaya meningkatkan hasil dan minat belajar *speaking*. Mereka menyimpulkan bahwa metode ini secara efektif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Meskipun penelitian ini berbeda dalam metode yang diuji antara demonstrasi dan multimedia interaktif secara substansi, kedua studi memiliki kesamaan tujuan dalam mengukur dan meningkatkan hasil belajar *speaking*, menegaskan pentingnya metode yang melibatkan siswa secara aktif.

Secara lebih luas, Singgih Subiyantoro dan Sri Mulyani (2017) menyimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif yang tepat mampu meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris secara umum. Temuan ini penting karena membuktikan bahwa multimedia meningkatkan motivasi belajar secara keseluruhan. Walaupun penekanannya ada pada peningkatan minat, hasil ini tetap mendukung hipotesis penelitian yang berfokus pada *speaking*, karena peningkatan minat merupakan prasyarat penting untuk mencapai hasil akademik yang lebih tinggi.

Terakhir, kontribusi dari Nur Ariandini dan Rizal Arizaldy Ramly (2024), melalui penelitian pre-eksperimen kuantitatif, menambahkan bukti bahwa multimedia pembelajaran interaktif memfasilitasi pemahaman materi siswa secara umum. Konfirmasi bahwa media pembelajaran memudahkan siswa memahami materi, terlepas dari keterampilan spesifiknya, memperkuat premis bahwa multimedia adalah alat yang efisien.

Secara kolektif, semua penelitian ini menunjuk pada kesimpulan yang sama: integrasi elemen interaktif, visual, dan metode aktif sangatlah penting sebagai solusi teruji untuk meningkatkan kompetensi berbicara dan minat belajar dalam Bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada objek yang alamiah (Sugiyono, 2007: Alfabeta). Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan secara alamiah, apa adanya dalam situasi normal tanpa manipulasi

keadaan dan kondisinya. Ini menunjukkan bahwa peneliti melakukan penelitian secara intensif, berkala, terinci, dan mendalam terhadap penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran bahasa Inggris terhadap hasil belajar *Speaking*.

Menurut Bogdan dan Taylor sebagaimana dikutip oleh Lexy J. Moloeng, metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Moloeng, 2013: 4). Riset Kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam melakukan riset yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami (Ali, 2010: 138).

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif, sehingga pengumpulan datanya dilakukan dengan observasi, wawancara, dan metode lain yang bersifat deskriptif untuk mengungkap proses terjadinya peristiwa yang dialami objek penelitian.

Untuk memperkuat hasil penelitian, pendekatan kualitatif berdasarkan studi kasus ini merupakan jenis pendekatan yang digunakan untuk menyelidiki dan memahami sebuah kejadian atau masalah yang telah terjadi dengan mengumpulkan berbagai macam informasi yang kemudian diolah untuk mendapatkan sebuah solusi agar masalah yang diungkap dapat terselesaikan (Sugiyono, 2014: Alfabeta).

Jenis penelitian yang dilakukan merupakan kombinasi antara penelitian kepustakaan (*library research*) dan penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan data-data empiris. Di mana penulis mengumpulkan data-data kualitatif yang kemudian dianalisis secara deskriptif dengan maksud untuk mengembangkan konsep dan menghimpun fakta, akan tetapi tidak melakukan pengujian hipotesis.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai penggunaan multimedia interaktif berupa Duolingo dan ChatGPT dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMPN 37 Jakarta menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan berbicara *speaking*/berbicara siswa. Peningkatan tersebut meliputi aspek *pronunciation*, *fluency*, *vocabulary*, *grammar*, dan *comprehension*, sekaligus aspek afektif seperti motivasi, kepercayaan diri, serta sikap siswa terhadap pembelajaran.

Duolingo dan Peningkatan Motivasi Siswa

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Duolingo sangat efektif meningkatkan motivasi siswa melalui fitur *gamification* seperti poin, streak harian, dan level. Hal ini menjadikan proses belajar terasa menyenangkan dan memacu siswa untuk lebih konsisten.

Guru juga menegaskan bahwa siswa tampak lebih bersemangat dan konsisten ketika menggunakan aplikasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Loewen et al. (2019) yang menemukan bahwa aplikasi *mobile-assisted language learning* seperti Duolingo dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena sifatnya yang adaptif dan interaktif.

ChatGPT sebagai Partner Percakapan untuk Meningkatkan *Fluency*

Selain Duolingo, ChatGPT juga terbukti mendukung peningkatan *fluency* siswa. Dengan berlatih percakapan secara privat, siswa merasa lebih bebas mengekspresikan diri tanpa takut diejek.

Guru menambahkan bahwa ChatGPT memberikan pengalaman percakapan yang menyerupai interaksi dengan penutur asli. Temuan ini didukung oleh Kohnke et al. (2023), yang menyatakan bahwa “*AI-powered chatbots*” dapat menjadi mitra percakapan yang efektif karena mampu memberikan “*real-time feedback*” dan pengalaman komunikasi otentik.

Peningkatan Kepercayaan Diri dan Sikap Belajar Siswa

Temuan penting lainnya adalah adanya peningkatan kepercayaan diri siswa. Siswa yang sebelumnya enggan berbicara kini lebih berani mencoba. Pernyataan ini memperkuat teori “*Affective Filter Hypothesis*” dari Krashen (1982) yang menekankan bahwa menurunkan hambatan emosional sangat penting agar siswa dapat menyerap bahasa dengan optimal.

Penelitian Lai dan Zheng (2018) juga mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa penggunaan teknologi interaktif dapat menurunkan “*language anxiety*” sekaligus meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Efektivitas Multimedia Interaktif dalam Mengatasi Kesulitan Belajar

Selain motivasi dan keberanian, multimedia interaktif juga terbukti membantu siswa dalam mengatasi kesulitan belajar, terutama “*pronunciation*” dan “*grammar*”. Hasil ini mendukung temuan Godwin-Jones (2018) yang menekankan bahwa integrasi aplikasi “*mobile learning*” dan “*intelligent tutoring systems*” memungkinkan proses belajar yang lebih personal, sesuai ritme siswa masing-masing.

Implikasi bagi Guru dan Sekolah

Bagi guru, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya peran sebagai fasilitator dalam mengintegrasikan teknologi digital, bukan lagi satu-satunya sumber belajar. Sementara bagi sekolah, dukungan sarana prasarana berupa jaringan internet yang stabil, perangkat belajar, dan pelatihan guru merupakan prasyarat penting untuk keberhasilan implementasi multimedia interaktif.

Secara keseluruhan, penelitian ini memperkuat temuan terdahulu bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris, khususnya keterampilan berbicara. Duolingo terbukti meningkatkan motivasi dan konsistensi latihan, sementara ChatGPT berperan besar dalam meningkatkan “*fluency*” dan kepercayaan diri.

Integrasi keduanya menciptakan pembelajaran yang lebih komprehensif, menggabungkan “*drill-based learning*” untuk Aplikasi Duolingo dan “*communicative practice*” pada ChatGPT. Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif tidak hanya berdampak pada peningkatan aspek kognitif siswa, tetapi juga aspek afektif dan sikap terhadap pembelajaran Bahasa.

Hasil Pre-Test

Berdasarkan hasil *pre-test* yang dilakukan terhadap 36 siswa kelas VII.B SMPN 37 Jakarta, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa dalam berbicara Bahasa Inggris masih berada pada tingkat yang relatif rendah.

Dari keseluruhan peserta, tidak ada satupun siswa yang masuk ke dalam kategori Baik maupun Sangat Baik. Sebagian besar siswa terdistribusi dalam dua kategori terbawah, yaitu Kategori Kurang (47,2%) dan Kategori Cukup (44,4%). Hanya 8,3% siswa yang masuk dalam Kategori Sangat Kurang, dan tidak ada siswa yang menunjukkan penguasaan tinggi terhadap aspek berbicara seperti pelafalan, kelancaran, kosakata, tata bahasa, maupun kejelasan makna.

Distribusi ini menunjukkan bahwa secara umum, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide secara lisan dalam Bahasa Inggris dengan lancar dan tepat. Kendala utama yang teridentifikasi dalam observasi meliputi pelafalan yang kurang akurat, struktur kalimat yang tidak konsisten secara tata bahasa, serta keterbatasan kosa kata untuk menyampaikan maksud secara jelas.

Temuan ini memperkuat asumsi awal dalam penelitian bahwa kemampuan berbicara siswa masih memerlukan intervensi pedagogis yang efektif dan menarik.

Dengan demikian, hasil pretest ini menjadi dasar penting dalam menentukan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif, seperti multimedia interaktif, guna merangsang minat belajar dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara bertahap. Intervensi melalui multimedia interaktif diharapkan dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih kontekstual, visual, dan komunikatif sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris secara aktif.

Hasil Post-test

Berdasarkan hasil *post-test* kemampuan berbicara bahasa Inggris yang telah dilaksanakan pada siswa kelas VII SMPN 37 Jakarta, diperoleh distribusi skor yang bervariasi pada lima aspek penilaian, yaitu *pronunciation*, *fluency*, *vocabulary*, *grammar*, dan *comprehensibility*.

Dari 36 siswa yang mengikuti evaluasi, sebagian besar menunjukkan peningkatan kompetensi pada kategori Cukup, ditandai dengan skor total berkisar antara 13 hingga 15.

Secara lebih rinci, terdapat 16 siswa yang memperoleh kategori Cukup. Sementara itu, sebanyak 14 siswa berada pada kategori Kurang, dengan skor total antara 10 sampai 12. Sisanya, 6 siswa masih termasuk dalam kategori Sangat Kurang dengan skor total 7-9. Tidak terdapat siswa yang mencapai kategori Baik ataupun Sangat Baik.

Hasil ini mencerminkan bahwa penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris memiliki kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan berbicara siswa. Namun demikian, sebagian siswa masih memerlukan pendampingan dan latihan lebih lanjut, terutama dalam aspek kelancaran berbicara dan penguasaan kosakata. Dengan perbaikan metode pendampingan, diharapkan capaian hasil belajar pada evaluasi berikutnya akan meningkat secara signifikan.

Pembahasan

Temuan penelitian ini sejalan dengan studi Lubis (2019), Pendi (2020), dan Fikrianto (2023) yang membuktikan efektivitas media interaktif dalam meningkatkan keterampilan *speaking*. Penggunaan Duolingo dan ChatGPT menjadi inovasi yang menggabungkan gamifikasi dengan interaksi berbasis kecerdasan buatan, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Meskipun demikian, penelitian juga menemukan kendala berupa keterbatasan perangkat, akses internet, dan adaptasi awal siswa terhadap teknologi baru.

Hasil penelitian mengenai penggunaan multimedia interaktif berupa Duolingo dan ChatGPT dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMPN 37 Jakarta menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan berbicara *speaking*/berbicara siswa. Peningkatan tersebut meliputi aspek *pronunciation, fluency, vocabulary, grammar*, dan *comprehension*, sekaligus aspek afektif seperti motivasi, kepercayaan diri, serta sikap siswa terhadap pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 37 Jakarta mengenai penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran Bahasa Inggris terhadap hasil belajar *speaking* siswa, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan multimedia interaktif seperti video edukatif, aplikasi pembelajaran *speaking*, dan kuis interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
2. Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara (*speaking*), baik dalam hal pelafalan, struktur kalimat, kelancaran berbicara, dan keberanian untuk mengekspresikan ide secara lisan.
3. Multimedia interaktif juga berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan merasa terbantu dalam memahami materi.
4. Guru berperan penting dalam memilih dan memodifikasi multimedia yang digunakan agar sesuai dengan konteks pembelajaran dan karakteristik siswa.
5. Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet, namun secara keseluruhan multimedia interaktif tetap dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Saran

Dari hasil penelitian ini, penulis juga memberikan beberapa saran yang bisa digunakan juga untuk rekomendasi berbagai pihak, sebagai berikut:

1. Untuk Guru

Diharapkan dapat terus mengembangkan dan memanfaatkan multimedia interaktif dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris, khususnya dalam keterampilan berbicara, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan kondisi siswa.

2. Untuk Sekolah

Perlu menyediakan sarana dan prasarana pendukung seperti koneksi internet yang stabil, perangkat komputer/tablet, serta pelatihan bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.

3. Untuk Siswa

Disarankan untuk memanfaatkan fasilitas multimedia dengan sebaik-baiknya dan aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris secara maksimal.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Dapat mengembangkan penelitian ini ke arah kuantitatif atau tindakan kelas (PTK) untuk melihat pengaruh multimedia interaktif secara statistik terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris dalam aspek lain seperti *listening*, *reading*, atau *writing*.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan motivasi bagi para praktisi pendidikan dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, serta mendukung pencapaian kompetensi siswa di era digital dan globalisasi saat ini.

REFERENSI

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum*. Bandung: PT Refika aditama. ISBN: 978-602-7948-22-8
- Ahmad, A. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Peserta didik Pada Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, <https://repository.syekhnuurjati.ac.id/3149/>
- Azizah, M., Sulianto, J., Cintang, N. (2018). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(2): 61-70. DOI: 10.15294/jpp.v35i1.13529
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 35(1): 97-104. DOI : 10.31932/ve.v11i2.829
- Bhuana, G. P., Rizkiani, S., & Aulia, F. (2022). Penggunaan Learning Management System Untuk Meningkatkan Kemampuan ICT Guru Bahasa Inggris Di Bandung Barat. *Abdimas Siliwangi*, 5(1): 97-104. DOI: 10.22460/as.v5i1.6861
- Hamalik, O. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. ISBN: 979-5267-67-1
- Jihad, S., & Abdul, H. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo. ISBN: 978-979-17732-3-2
- Mulyono, A. (2012). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. ISBN: 979-5188-25-9
- Nasution, S. (2017). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara. ISBN: 979-526-162-2
- Oka, A. G. P. (2022). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Banten: Pascal Books. ISBN: 978-623-5312-44-6
- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Depok: Prenamedia Group. ISBN: 978-602-4222-33-8
- Samiyanto. (2015). Definisi Multimedia Interaktif. Diperoleh pada tanggal 28 April 2025 dari URL: <https://samiyantosolo.wordpress.com/2011/mengajar/desainmultimedia-interaktif/definisi-multimedia-interaktif>

- Samodra, Didik W. (2008). Multimedia pembelajaran Interaktif. Diperoleh pada tanggal 28 April 2025 dari URL: <https://didikwirasamodra.wordpress.com/2008/09/05/multimedia%C2%A0pembelajaran%C2%A0interaktif/>
- Wibawanto, W. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember: Cerdas Ulet Kreatif. ISBN: 978-602-7534-26-1