



# Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Ni Luh Sumesari<sup>1\*</sup>, I Kadek Suartama<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup> Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received February 06, 2022

Accepted September 21, 2022

Available online December 25, 2022

### Kata Kunci:

Media, Multimedia Pembelajaran, Bahasa Inggris

### Keywords:

Media, Learning Multimedia, English



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Bahasa Inggris menjadi salah satu Bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi universal masyarakat dunia. Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa siswa kelas X cenderung tidak menyukai mata pelajaran Bahasa Inggris karena kurangnya penggunaan media yang menarik dalam proses pembelajarannya. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan rancangan pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dan model pengembangan ADDIE. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni tiga orang ahli dan siswa kelas X. pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan wawancara, pencatatan dokumen, dan kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil *review* ahli isi mata pelajaran menunjukkan multimedia bahasa Inggris berpredikat sangat baik (92%), hasil *review* ahli media pembelajaran multimedia menunjukkan produk berpredikat baik (75%), hasil *review* ahli desain pembelajaran menunjukkan multimedia berpredikat baik (86%), hasil uji perorangan menunjukkan multimedia berpredikat sangat baik (91,3%), hasil uji kelompok kecil menunjukkan multimedia berpredikat sangat baik (92,6%). Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia efektif untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa kelas X, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa.

## ABSTRAK

English is one of the languages used as a universal communication tool for the world community. The reality shows that class X students tend not to like English subjects because of the lack of exciting media in the learning process. The purpose of this study is to describe the design of the development of learning multimedia in English subjects. This research is a development research and ADDIE development model. The subjects involved in this study were three experts and class X students. Data collection in the study was carried out using interviews, document recording, and questionnaires. The data analysis used is a qualitative descriptive analysis technique. The results of the study show that the results of the review by subject content experts show that multimedia English has a very good rating (92%), the results of a review of multimedia learning media experts show that the product has a good rating (75%), the results of the review by learning design experts show that multimedia has a good rating (86%), the results of the individual test show that multimedia has a very good rating (91.3%), the results of the small group test show that multimedia has a very good rating (92.6%). Based on these results, multimedia effectively develops and teaches class X students, significantly improving students' English learning outcomes.

## 1. PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku seseorang berdasarkan pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Kurniawan, 2019; Sujana, 2019). Dalam proses pembelajaran terdapat interaksi antar pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika interaksi pendidik dengan peserta

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [sumesari22@gmail.com](mailto:sumesari22@gmail.com) (Ni Luh Sumesari)

didik baik dan penjelasan yang diberikan bisa dipahami dan bisa menyesuaikan diri dengan karakteristik siswa yang berbeda-beda (Herawati, 2018; Pane & Dasopang, 2017). Proses belajar mengajar diimplementasikan melalui proses interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik. Di Indonesia setiap warga masyarakat diwajibkan untuk menempuh pendidikan wajib selama 12 tahun yang dimulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pada jenjang pendidikan sekolah menengah atas. Pada jenjang pendidikan menengah atas peserta didik mulai dibekali dengan konsep ilmu pengetahuan dan keterampilan dengan tujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki keterampilan dan kecapakan dalam berbagai bidang ilmu maupun sosial (Busrial, 2022; Chrisnawati, 2022; Mashuri & Hasanah, 2021). Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan menengah atas yakni mata pelajaran Bahasa asing khususnya Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan Bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi masyarakat internasional (Ayu & Sari, 2022; Mulyawan, 2021). Bahasa Inggris menjadi salah satu Bahasa yang dipelajari diseluruh dunia karena, Bahasa Inggris merupakan Bahasa internasional yang mencakup berbagai aspek global baik untuk anak-anak, pertukaran mahasiswa ke perguruan tinggi luar negeri, pengusaha, pedagang besar, atau pejabat tinggi (Azis et al., 2020; Susanti et al., 2020; Syahrin & Bin, 2021). Di era globalisasi seperti saat ini penggunaan Bahasa Inggris sebagai alat komunikasi menjadi hal yang umum, sehingga setiap individu diupayakan untuk mampu menguasai Bahasa tersebut dengan baik, guna meningkatkan kemampuan komunikasinya (Ratnawati, 2020; Saud et al., 2019).

Hanya saja kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tingkat penguasaan siswa terhadap Bahasa Inggris masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kelas X SMA N 3 Singaraja. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Inggris di kalangan siswa masih belum optimal. Hal ini disebabkan karena siswa menganggap bahwa pelajaran Bahasa Inggris merupakan pelajaran yang sangat sulit sehingga tidak digemari oleh siswa. Selain itu rendahnya hasil belajar Bahasa Inggris siswa juga disebabkan karena kemauan siswa untuk membaca buku cenderung rendah karena buku pegangan siswa kurang menarik dan kurang lengkap, materi yang dibahas dalam buku LKS cukup lengkap dan struktural namun penggunaan gambar masih kurang, penggunaan gambar pendukung masih menggunakan gambar hitam putih, serta kurangnya penggunaan media juga membuat siswa kurang tertarik untuk mengikuti proses belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jika dibiarkan secara terus menerus permasalahan mengenai rendahnya kemampuan Bahasa Inggris siswa akan berdampak pada ketidaksiapan siswa terhadap kemajuan teknologi dan perkembangan dunia.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan multimedia. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang disajikan melalui perangkat elektronik seperti handphone dan computer (Dwiqi et al., 2020; Permata & Rahmawati, 2018; Suseno et al., 2020). Multimedia Pembelajaran dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, salah satunya adalah Bahasa Inggris. Salah satu *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah program *Micromedia Flash 8*. Program ini dapat menyampaikan informasi yang berupa tulisan, gambar-gambar, animasi serta dapat menampilkan suara yang menarik sehingga siswa dapat berkomunikasi secara tidak langsung dalam proses belajar mengajar di kelas (Mayana et al., 2021; Nurhasanah, 2021; Wahyugi & Fatmariza, 2021). Dengan menyampaikan pesan yang seperti itu tentunya peserta didik tidak merasa bosan dan bahkan tertarik untuk mempelajari pesan/materi yang disampaikan dan siswa bisa juga belajar di rumah tanpa guru yang menyampaikan isi materinya. Dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran, diharapkan dapat merubah cara belajar peserta didik sehingga hasil pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan optimal.

Beberapa penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa multimedia yang dikembangkan berada pada kategori layak dan mendapatkan respon yang positif dari mahasiswa dengan tanggapan media pembelajaran berbasis multimedia ini menarik, tidak membosankan, serta dapat memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi Konstruksi Bangunan I (Amalia, 2020). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif secara signifikan telah mampu meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini (Novitasari, 2019). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan bahwa produk multimedia pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran, karena dapat menanamkan nilai-nilai kemandirian pada peserta didik (Zulmal & Hidayati, 2017). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa multimedia merupakan media yang sangat layak untuk dikembangkan karena dapat meningkatkan kemampuan kognitif, efektif, serta sikap sosial peserta didik. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mendeskripsikan rancangan pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris.

## 2. METODE

Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Hanya saja pada penelitian ini tahap implementasi dan evaluasi tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni 3 orang ahli dan siswa kelas X. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan metode wawancara dan angket/kuesioner. Pada penelitian ini, kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Adapun kisi-kisi instrument penelitian disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	JumlahButir
1.	Pendahuluan	a. Deskripsi Judul	1	4
		b. Kompetensi	2	
		c. Tujuan Pembelajaran	3	
		d. Petunjuk Penggunaan <i>E-Modul</i>	4	
2.	Pembelajaran	a. Kesesuaian Materi	5	2
		b. Uraian Materi	6	
3.	Evaluasi	a. Ketepatan Tes	7	1
<b>Jumlah</b>				<b>7</b>

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Instrumen Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Tujuan/Kompetensi	a. Rumusan tujuan pembelajaran	1,2	3
		b. Kejelasan rumusan indicator	3	
2.	Karakteristik Siswa	a. Penyajian materi	4	4
		b. Penggunaan kalimat	5	
		c. Kesesuaian penggunaan Bahasa	6	
		d. Kesesuaian Multimedia Pembelajaran	7	
3.	Metode	a. Ketepatan strategi belajar	8	7
		b. Sistematika sajian	9, 10	
		c. Penyajian <i>Multimedia Pembelajaran</i>	11, 12, 13, 14	
4.	Evaluasi	a. Kesesuaian tes	15	2
		b. Ketepatan soal	16	
<b>Jumlah</b>				<b>16</b>

**Tabel 3.** Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Konsistensi	a. Sistematika Multimedia Pembelajaran	1	1
2.	Desain Cover	a. Kesesuaian gambar	2	3
		b. penggunaan huruf,warna, spasi, dan ukuran font	3	
		c. ketepatan pengaturan objek	4	
3.	Desain Pesan Teks	a. Kesesuaian jenis,warna, spasi, dan ukuran font	5	7
		b. Ketepatan sajian teks	6,7,8,9	
		c. Kejelasan petunjuk penggunaan	10	
		d. Kecerahan warna background	11	
4.	Desain Pesan Gambar	a. Kesesuaian gambar	12, 13	7
		b. Gambar mampumemotivasi	14	
		c. Kejelasan gambar	15,16,17,18	
5.	Desain Pesan Video	a. Kesesuaian video	19	3
		b. Kejelasan video	20, 21	
6.	Pengorganisasian Multimedia Pembelajaran	a. Penggunaan Multimedia Pembelajaran	22, 23,24	3

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
7.	Sampul belakang	a. Identitas Pengembang	25	1
<b>Jumlah</b>				<b>25</b>

**Tabel 4.** Kisi-Kisi Instrumen Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Sampul/Cover <i>Multimedia Pembelajaran</i>	a. Kemenarikan desain	1	4
		b. Kejelasan judul	2	
		c. Kemenarikan huruf	3	
		d. Kemenarikan warna	4	
2.	Halaman	a. Kemenarikan tampilan	5	6
		b. Kemenarikan huruf	6	
		c. Penggunaan warna	7, 8	
		d. Penggunaan <i>multimedia pembelajaran</i>	9, 10	
3.	Pendahuluan	a. Kejelasan tujuan	11	4
		b. Penggunaan bahasa	12, 13	
		c. Kejelasan deskripsi	14	
4.	Pembelajaran	a. Kejelasan materi	15, 16, 17	6
		b. Penggunaan bahasa	18	
		c. Kejelasan gambar dan Video	19, 20	
5.	Evaluasi	a. Ketepatan tes	21,22,23,24,25	6
		b. Penggunaan bahasa	26	
6.	Sampul Belakang	a. Identitas Pengembang	27	1
<b>Jumlah</b>				<b>27</b>

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Metode analisis deskriptif merupakan cara analisis atau pengolahan data dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori mengenai objek sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan umum. Metode ini digunakan dalam mengolah data berupa masukan, kritik, dan saran dalam kuesioner digunakan dalam merevisi produk multimedia pembelajaran interaktif dari hasil uji coba ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, subjek uji coba perorangan dan subjek uji coba kelompok kecil. Sedangkan metode analisis data deskriptif kuantitatif merupakan cara pengolahan data yang dilakukan dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Adapun hasil uji validitas oleh ahli kemudian dikonversikan kedalam tabel konversi tingkat pencapaian skala 5, seperti yang disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
1-54	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini membahas mengenai dua hal pokok, yaitu: mendeskripsikan proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, dan mengetahui hasil validitas multimedia pembelajaran interaktif. Proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan lima tahapan model pengembangan ADDIE, terdiri dari atas lima tahapan, yaitu: tahap analisis (*analyze*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*). Adapun hasil dari tiap-tiap tahap penelitian adalah:

Tahap pertama adalah tahap analisis (*analyze*), pada tahap ini ada tiga hal yang dianalisis, yaitu analisis karakteristik siswa dan masalah dalam pembelajaran; analisis kompetensi dasar (KD) yaitu menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari dan indikator yang meliputi, antara lain: menjelaskan pengertian perpindahan kalor, memahami jenis-jenis perpindahan kalor dan mengidentifikasi cara-cara perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari; analisis fasilitas/lingkungan. Tahap analisis ini dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil analisis karakteristik siswa dan masalah dalam pembelajaran guru menjadi sumber belajar utama dikelas, dengan metode yang sering digunakan adalah metode ceramah dan media yang digunakan audio visual. Dalam hal ini siswa sering sekali merasa bosan dan kurangnya motivasi belajar. Kemudian hasil analisis kompetensi dasar (KD) dan indikator menunjukkan bahwa analisis instruksional yang dilakukan terkait dengan kompetensi yang dituntut untuk tercapai pada peserta didik, sehingga materi yang ada dalam multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan berpatokan pada kompetensi dasar (KD) dan indikator. Hasil analisis fasilitas/lingkungan dilakukan, yaitu untuk mengetahui sarana prasana yang dimiliki oleh sekolah seperti LCD, dan komputer. Berdasarkan ketiga analisis dalam tahap analisis (*analyze*) tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris.

Tahap yang kedua adalah tahap desain (*design*). Pada tahap ini dilakukan, yaitu memilih dan menentukan *software*/perangkat lunak yang digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif, *software* yang digunakan yaitu *Macromedia Flash 8*, dan *Wondershare Filmora X*; merancang *flowchart* dan *storyboard* multimedia pembelajaran interaktif; menyusun instrument penilaian multimedia pembelajaran interaktif; menyusun RPP (rancangan pelaksanaan pembelajaran). Adapun hasil desain multimedia pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris, dapat dilihat pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Tampilan Desain E-Modul

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*). Tahap ini merupakan tahap mengembangkan rancangan produk yang sudah dibuat menjadi sebuah produk nyata berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang nantinya akan diuji kelayakannya dilapangan. Tahap yang keempat yaitu tahap implementasi (*implementation*). Adapun hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, dapat dilihat pada [Gambar 2](#).





Gambar 2. Hasil Pengembangan E-modul interaktif Agama Hindu

Media yang telah dikembangkan kemudian diuji validitasnya berdasarkan hasil *review* dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Berikut hasil *review* validitas multimedia pembelajaran interaktif pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Produk

No	Subjek Uji Coba Produk	Hasil Validitas (%)	Keterangan
1	Uji ahli isi mata pelajaran	92	Sangat baik
2	Uji ahli desain pembelajaran	86	Baik
3	Uji ahli media pembelajaran	75	Baik
4	Uji coba perorangan	91,3	Sangat baik
5	Uji coba kelompok kecil	92,6	Sangat baik

Berdasarkan hasil uji validitas produk multimedia pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh ahli isi mata pelajaran memperoleh persentase 92%, dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 86%, dengan kualifikasi cukup, ahli media pembelajaran memperoleh persentase 75%, dengan kualifikasi baik, uji coba perorangan memperoleh persentase 91,3%, dengan kualifikasi sangat baik, uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 92,6% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan validitas sangat baik maka produk yang dikembangkan sudah layak diterapkan pada proses pembelajaran pada pelajaran bahasa Inggris. Melalui hasil validitas produk multimedia pembelajaran mendapatkan saran, masukan, dan komentar yang selanjutnya akan dijadikan sebagai acuan pertimbangan untuk merevisi produk demi kesempurnaan produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

**Pembahasan**

Multimedia dikembangkan untuk memudahkan guru dalam membelajarkan materi Bahasa Inggris kepada siswa, selain itu pengembangan media juga dilakukan untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Multimedia yang merupakan gabungan dari media teks, gambar, video, dan audio memiliki tampilan yang menarik dan mudah untuk digunakan dapat menarik minat siswa untuk belajar Bahasa Inggris, apalagi ditambah dengan pemanfaatan teknologi yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital (Dwiyi et al., 2020; Permata & Rahmawati, 2018; Suseno et al., 2020). Keberhasilan pengembangan media dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor penentu keberhasilan yang pertama yakni materi yang disajikan pada media telah sesuai dengan KD, Indikator, serta tujuan pembelajaran. Hal tersebut telah sesuai dengan kriteria media yang baik dan dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar media menjadi aspek penting yang menjadi jembatan

antara guru dan peserta didik (Arif & Muthoharoh, 2021; Nugraheni, 2017). Hal ini disebabkan karena media merupakan alat bantu proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Alami, 2020; Nurseto, 2020).

Faktor penentu keberhasilan kedua yakni media yang dikembangkan memiliki desain yang menarik. Desain dalam sebuah media meliputi beberapa aspek seperti warna, gambar, dan penggunaan font tulisan. Tampilan yang dimiliki oleh sebuah media tentunya akan mempengaruhi minat anak untuk menyimak dari isi media tersebut. Pemilihan warna dalam sebuah media harus disesuaikan dengan penggunaan latar belakang dan tulisan, hal ini dilakukan agar warna yang disajikan dalam media tidak mengganggu pengelihatannya peserta didik (Majidah et al., 2019; Setyanto & Adiwibawa, 2018). Selain penggunaan warna, penggunaan gambar ilustrasi juga harus disesuaikan dengan materi yang disajikan. Warna dan gambar ilustrasi berperan dalam menarik minat siswa untuk melihat isi media dan membantu peserta didik untuk mengkonkritkan konsep abstrak yang ada pada materi ajar (Ratnasari & Zubaidah, 2019). Faktor penentu keberhasilan ketiga yakni media yang dikembangkan menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Dalam pengembangan sebuah media penggunaan Bahasa sangat penting untuk diperhatikan karena akan mempengaruhi tingkat pemahaman peserta didik (Ayu & Sari, 2022; Susanti et al., 2020). Penggunaan bahasa penting untuk diperhatikan karena dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, hal ini didasarkan pada teori yang menyatakan bahwa desain pesan akan banyak memberikan informasi (Chrisnawati, 2022; Mulyawan, 2021). Begitu juga sebaliknya, apabila sajian teks tidak memperhatikan prinsip desain pesan cenderung menyulitkan siswa dalam memahaminya.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang juga mengungkapkan bahwa multimedia yang dikembangkan berada pada kategori layak dan mendapatkan respon yang positif dari mahasiswa dengan tanggapan media pembelajaran berbasis multimedia ini menarik, tidak membosankan, serta dapat memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi Konstruksi Bangunan I (Amalia, 2020). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif secara signifikan telah mampu meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini (Novitasari, 2019). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan bahwa produk multimedia pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran, karena dapat menanamkan nilai-nilai kemandirian pada peserta didik (Zulmal & Hidayati, 2017). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa multimedia merupakan media yang sangat layak untuk dikembangkan karena dapat meningkatkan kemampuan kognitif, efektif, serta sikap sosial peserta didik.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa multimedia efektif untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa kelas X, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Alami, Y. (2020). Media Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 49–56. <https://ejournal.staisyamsululum.ac.id/index.php/jtt/article/view/71>.
- Amalia, N. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan I. *Jurnal PenSil*, 9(2), 104–110. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i2.15350>.
- Arif, S., & Muthoharoh, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi IPA di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(1), 112–124. <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i1.19779>.
- Ayu, M., & Sari, F. M. (2022). Pelatihan Siswa/I Untuk Meningkatkan Kemampuan Tata Bahasa Inggris Dasar Melalui Website Grammar. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 132. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1916>.
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 4(3), 2019–2020. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/815>.
- Busrial. (2022). Upaya meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Penerapan Model Siklus Belajar (Learning Cycle). *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran*, 2(1). <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i1.130>.
- Chrisnawati, C. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Inggris melalui teknik EGRU

- pada siswa Kelas X SMA Negeri 2 Dompu. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(1), 9–14. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i1.132>.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1). <https://doi.org/10.22373/bunayya.v4i1.4515>.
- Kurniawan, E. Y. (2019). Pendidikan Berbasis Kreativitas Pada Mahasiswa PGPAUD Melalui Pemanfaatan Media Barang-Barang Bekas Dalam Pembelajaran Musik Perkusi di Universitas Muhammadiyah Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1. <https://doi.org/10.31000/ceria.v9i2.1272>.
- Majidah, Hasfera, D., & Fadli, M. (2019). Penggunaan Warna Dalam Disain Interior Perpustakaan Terhadap Psikologis Pemustaka. *RISTEKDIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 95–106. <https://doi.org/10.31604/ristekdik.2019.v4i2.95-106>.
- Mashuri, M., & Hasanah, E. (2021). Manajemen Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa saat Pandemi Covid-19 di SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(2), 227–234. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v4i2.174>.
- Mayana, I., Sthephani, A., Effendi, L. A., & Yolanda, F. (2021). Motivasi Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Macromedia Flash 8 Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(2), 144–155. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i2.109>.
- Mulyawan, U. (2021). Problematika Online Learning; Hambatan Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 9(2), 301–308. <https://doi.org/10.47492/jih.v9i2.349>.
- Novitasari, K. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 50. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1435>.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2). <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>.
- Nurhasanah, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Perkembangan Islam Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 148–153. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.69>.
- Nurseto, T. (2020). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.
- Permata, P., & Rahmawati, W. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Kalkulus. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(3), 277–286. <https://doi.org/10.30738/union.v6i3.2985>.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>.
- Ratnawati. (2020). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada pembuatan strip komik untuk meningkatkan kemampuan menulis bahasa inggris. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(3). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4286867>.
- Saud, I. W., Husain, D., & Helingo, A. (2019). Survei Implementasi Information And Communication Technology (ICT) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sma Se-Kabupaten Gorontalo. *Orbith: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa Dan Sosial*, 14(3), 176. <https://doi.org/10.32497/orbith.v14i3.1315>.
- Setyanto, D. W., & Adiwibawa, B. A. P. (2018). Membaca Warna Pada Karakter Superhero Marvel. *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 03(02), 112–133. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1551>.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Susanti, W., Yuliendi, R. R., Ambiyar, A., & Wakhinuddin, W. (2020). Perancangan Pembelajaran E-Learning Bahasa Inggris Untuk Pemula Berbasis Multimedia. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 101. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i1.1601>.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>.
- Syahrin, A., & Bin, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Audiovisual Dan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Di SMA Negeri 3 Takengon. *Kande Jurnal Ilmiah*



- Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.29103/jk.v1i1.3644>.
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785–793. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.439>.
- Zulmal, F. R., & Hidayati, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Adobe Captivate 9 Dalam Penanaman Nilai Kemandirian Anak Usia Dini. *Inovtech*, 2(1). <https://doi.org/10.24036/inovtech.v2i01.106>.