

Studi Eksperimen Penggunaan Multimedia dalam Praktikum Bahasa Inggris

Muhammad Fadli¹, Dewi Suryanti², Retno Anggraini³

^{1,2,3}Politeknik Negeri Lampung, Indonesia

E-mail: muhammadfadliofficial@polinela.ac.id¹, dewisuryanti@polinela.ac.id²,
retnoanggraini@polinela.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan multimedia dalam pembelajaran praktikum Bahasa Inggris bagi mahasiswa di Program Studi Sarjana Terapan Akuntansi Perpajakan, Jurusan Ekonomi dan Bisnis, Politeknik Negeri Lampung. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (Quasi-Experimental Design) dengan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok: kelompok eksperimen sebanyak enam mahasiswa dan kelompok kontrol sebanyak dua puluh enam mahasiswa. Hasil penelitian, berdasarkan uji t-independen menunjukkan nilai $t=3,72 > 2,447$. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris mahasiswa akuntansi perpajakan.

Kata Kunci: *Multimedia, Bahasa Inggris, Quasi_experimental, Mahasiswa Vokasi*

PENDAHULUAN

Istilah multimedia menggambarkan perkembangan baru dalam bidang program komputer. Multimedia terdiri atas komponen-komponen berupa teks, gambar, suara animasi dan video. Program multimedia biasanya bersifat interaktif sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi mahasiswa untuk menggunakannya. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, multimedia menawarkan potensi besar untuk mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional yang masih sering digunakan dan kerap dianggap monoton.

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki peran penting dalam komunikasi global, termasuk di Indonesia, di mana Bahasa Inggris telah menjadi bagian integral dari kurikulum pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Sulistiyarningsih et al., 2022). Namun sayangnya, tingkat Kemahiran Bahasa Inggris di Indonesia masih tergolong rendah, sebagaimana ditunjukkan oleh skor *English Proficiency Index* (EPI) tahun 2022, di mana Indonesia berada pada peringkat 81 dari 111 negara (Education First, 2022). Oleh karena itu, penulis sebagai edukator dituntut untuk meningkatkan kemahiran berbahasa Inggris anak didik, dalam hal ini mahasiswa, dengan menerapkan praktik pembelajaran yang efektif.

Tuntutan untuk mahir berbahasa Inggris, khususnya dalam keterampilan berbicara, sangat penting bagi mahasiswa pendidikan vokasi. Di perguruan tinggi vokasi, porsi waktu praktikum dalam perkuliahan umumnya lebih banyak dibandingkan dengan teori. Oleh karena itu, alat bantu praktikum menjadi salah satu elemen pendukung yang krusial dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa.

Speaking merupakan salah satu keterampilan Bahasa Inggris yang menjadi prioritas

untuk dikuasai oleh mahasiswa vokasi. Namun, di Program Studi Sarjana Terapan Akuntansi Perpajakan, pembelajaran praktikum Bahasa Inggris masih didominasi oleh metode konvensional berbasis teks. Kondisi ini menimbulkan kebutuhan untuk mengintegrasikan teknologi seperti multimedia, yang telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil pembelajaran di berbagai konteks (Asih, Atikah, Pendidikan, Sultan, & Tirtayasa, 2023)

Tinjauan pustaka terhadap penelitian terdahulu dilakukan untuk memperkuat dasar penelitian. Beberapa penelitian terdahulu telah melakukan uji efektivitas multimedia dalam pembelajaran. Pertama, penelitian dilakukan oleh Puspitasari dkk (2024) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Geografi*. Penelitian tersebut mengidentifikasi rendahnya minat belajar siswa akibat dominasi media pembelajaran konvensional dan peran guru yang terlalu mendominasi dalam pembelajaran Geografi. Untuk mengatasi hal tersebut, dikembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan metode R&D dengan model Borg and Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan keaktifan dan kemandirian siswa dalam belajar Geografi.

Kedua, penelitian dengan judul *Efektivitas Pembelajaran dengan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Fungsi Perintah dalam Membuat Gambar CAD 3D* dilakukan oleh Bahri dkk (2023) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Gambar Teknik Manufaktur berbasis CAD di SMK efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Ahli media menilai multimedia ini cukup layak, sementara ahli materi menilai layak. Persepsi siswa juga positif, menganggap multimedia interaktif bermanfaat dalam mempermudah praktik menggambar CAD 3D. Hasil belajar meningkat signifikan, dengan rata-rata nilai posttest (81,86) lebih tinggi dibandingkan pretest (56,99), menunjukkan keefektifan multimedia interaktif dalam mendukung pembelajaran berbasis keterampilan di dunia industri.

Ketiga, penelitian dengan judul *Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris* dilakukan oleh Sumesari dkk (2022) menyimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis model pengembangan ADDIE efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas X. Berdasarkan review ahli, multimedia dinilai sangat baik oleh ahli isi mata pelajaran (92%), baik oleh ahli media (75%), dan baik oleh ahli desain pembelajaran (86%). Uji coba terhadap siswa juga menunjukkan hasil sangat baik, baik pada uji perorangan (91,3%) maupun uji kelompok kecil (92,6%). Dengan demikian, multimedia ini layak dikembangkan dan diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa.

Ketiga penelitian di atas memiliki fokus yang sama, yaitu pengembangan dan penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik melalui peningkatan keaktifan, kemandirian, maupun keterampilan khusus. Selain itu, ketiga penelitian melibatkan validasi ahli (ahli materi, ahli media, dan desain pembelajaran) serta evaluasi oleh siswa melalui uji coba, yang menunjukkan pentingnya pendekatan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran. Temuan-

temuan ini menggarisbawahi potensi besar penggunaan multimedia interaktif dalam mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan relevan.

Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas penggunaan multimedia *Free4talk* dalam meningkatkan keterampilan praktikum Bahasa Inggris mahasiswa program studi sarjana serapan akuntansi perpajakan jurusan ekonomi dan bisnis Politeknik Negeri Lampung dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional berbasis buku teks. *Free4talk* adalah sebuah platform berbasis web/aplikasi yang memungkinkan penggunaanya berkomunikasi dalam Bahasa Inggris dengan *native speakers*. Aplikasi ini menyediakan pilihan tema percakapan yang relevan dengan kebutuhan pengguna, sehingga mahasiswa dapat lebih fokus mendalami tema komunikasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Interaksi yang terjalin antara mahasiswa dan *native speakers* melalui *Free4talk* memungkinkan pembelajaran Bahasa Inggris dilakukan secara lebih natural, santai, dan menyerupai simulasi komunikasi nyata. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai implementasi teknologi dalam pembelajaran praktikum Bahasa Inggris, sekaligus mendukung hasil penelitian sebelumnya tentang efektivitas multimedia interaktif dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, karena data yang diperoleh berupa angka-angka yang dapat dihitung secara sistematis. Menurut Sugiyono (2015) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali.

Rancangan penelitian yang diterapkan adalah *Quasi-Experimental Design*, yang merupakan salah satu bentuk desain eksperimen yang dijelaskan oleh Sugiyono (2016, pp. 108-109). Penelitian eksperimen ini memiliki beberapa bentuk, seperti *Pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorial Design*, dan *Quasi-Experimental Design*. Dari bentuk-bentuk tersebut, penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*, yang bertujuan untuk membandingkan hasil pembelajaran praktikum Bahasa Inggris antara kelompok yang menggunakan metode konvensional dan kelompok yang menggunakan multimedia.

Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa kelas B pada Program Studi Sarjana Terapan Akuntansi Perpajakan, Jurusan Ekonomi dan Bisnis, Politeknik Negeri Lampung, yang berjumlah 32 orang. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *nonprobability sampling*, khususnya *purposive sampling*, di mana sampel dipilih berdasarkan kriteria tertentu, bukan secara acak.

Dalam penelitian ini, 6 mahasiswa menjadi kelompok eksperimen. Pemilihan sampel untuk kelas eksperimen didasarkan pada tiga kriteria yang dirancang untuk memastikan kelayakan dan efektivitas partisipasi mahasiswa dalam penelitian. Pertama, mahasiswa dengan nilai terendah diutamakan untuk memberikan fokus pada kelompok yang paling membutuhkan peningkatan kemampuan Bahasa Inggris. Kedua, mahasiswa yang mampu menggunakan perangkat komputer dan aplikasi mobile dipilih untuk memastikan mereka dapat mengoperasikan multimedia *free4talk* tanpa kesulitan teknis.

Ketiga, kesediaan mahasiswa untuk berpartisipasi penuh dalam eksperimen untuk menjaga konsistensi selama proses penelitian berlangsung.

Intervensi pembelajaran menggunakan multimedia pada kelas eksperimen dilakukan selama empat pertemuan, dengan durasi dan jumlah pertemuan yang sama seperti pada kelas kontrol, yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui teknik pengukuran menggunakan instrumen tes berbasis komputer, yaitu CBT EFSET Quick Check (<https://www.efset.org/id/quick-check/>), untuk mengukur pengetahuan Bahasa Inggris mahasiswa. Tes dilakukan dua kali: pre-test sebelum perlakuan untuk mengukur kemampuan awal, dan post-test setelah perlakuan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran.

Analisis data menggunakan *uji t independen* untuk melihat perbedaan signifikan antara nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis data ini sangat penting karena membantu peneliti menarik kesimpulan yang valid dan memberikan jawaban atas permasalahan yang dikaji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan data berupa nilai pre-test dan post-test dari dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran berbasis multimedia dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional berbasis teks. Intervensi dilakukan selama empat kali pertemuan praktikum Bahasa Inggris. Hasil data menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai post-test, terutama pada kelas eksperimen yang menggunakan multimedia sebagai alat bantu pembelajaran praktikum Bahasa Inggris.

Data Hasil Penelitian

Tabel 1 menyajikan data berupa perbandingan nilai pre-test dan post-test dari kedua kelas, yang kemudian di uji menggunakan tes uji t independen. Analisis data dengan uji t independen ini memberikan reliabilitas dan validitas data, sehingga memungkinkan penarikan kesimpulan yang sah mengenai dampak penggunaan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Pretes dan Postes

Keterangan	Kelas Ekprerimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Jumlah Nilai	245	470	1278	1498
Rata-Rata Nilai	40,83	78,33	49,15	57,61

Catatan:

Kelas Eksperimen : 6 mahasiswa

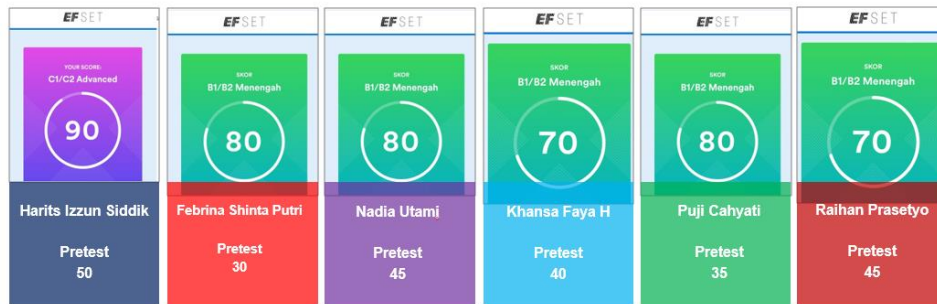
Kelas Kontrol : 26 mahasiswa

Berdasarkan uji t independen menunjukkan nilai $t=3,72 > 2,447$, disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris mahasiswa.

Analisis Peningkatan Nilai

Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen yang terdiri dari 6 mahasiswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata dari 40,83 pada pre-test menjadi 78,33 pada post-test. Peningkatan ini sebesar 37,5 poin rata-rata. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran memungkinkan mahasiswa untuk terlibat lebih aktif, interaktif, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih mendalam.



Gambar 1. Hasil Pre-test dan Post-test Mahasiswa Akuntansi Perpajakan Kelas Eksperimen

Mahasiswa di kelas eksperimen juga berbagi pendapat mereka tentang penggunaan *Free4Talk*, yang mereka anggap sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan. Mereka menyoroti bahwa kesempatan untuk berkomunikasi langsung dengan penutur asli memberikan pengalaman nyata dalam menggunakan bahasa Inggris. Interaksi ini membantu mereka lebih memahami peran penting bahasa Inggris dalam konteks dunia nyata. Akibatnya, pengalaman tersebut secara tidak langsung meningkatkan motivasi mereka untuk belajar bahasa Inggris.

Kelas Kontrol

Kelas kontrol yang terdiri dari 26 mahasiswa juga menunjukkan peningkatan nilai rata-rata, yaitu dari 49,15 pada pre-test menjadi 57,61 pada post-test. Namun, peningkatan ini hanya sebesar 8,46 poin rata-rata, jauh lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional memiliki keterbatasan dalam memotivasi mahasiswa dan meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Efektivitas Penggunaan Multimedia

Hasil peningkatan nilai menegaskan bahwa penggunaan multimedia sebagai alat bantu dalam pembelajaran praktikum Bahasa Inggris lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Multimedia seperti *Free4Talk* memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi dengan *native speaker*, mempraktikkan keterampilan berbahasa Inggris secara langsung, dan belajar dalam situasi yang menyerupai komunikasi nyata. Fitur-fitur interaktif ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa.

Dengan pembelajaran multimedia, mahasiswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar. Hal ini memberikan kemandirian bagi mereka terkait cara yang paling

nyaman bagi mereka untuk memulai komunikasi dengan *native speaker*, serta memanfaatkan dengan maksimal fitur-fitur yang tersedia.

Salah satu fitur menarik bagi mahasiswa yang disediakan oleh *free4talk* adalah pemilihan tema komunikasi sesuai kebutuhan. Misalnya, mahasiswa yang ingin belajar cara *order and take* di kedai kopi dapat memilih tema *coffeshop*. Fitur tersebut memberikan pengalaman belajar yang relevan dan praktis, menjadikan *free4talk* sebagai platform yang efektif untuk tujuan pembelajaran yang spesifik.

Selain memberikan manfaat bagi mahasiswa, penggunaan multimedia juga dapat membantu meringankan beban dosen dalam mempersiapkan bahan ajar. *Free4talk* menyediakan berbagai tema komunikasi yang dapat dimanfaatkan oleh dosen untuk menguji kemampuan bahasa Inggris mahasiswa, khususnya keterampilan berbicara. Dengan demikian, multimedia tidak hanya meningkatkan efisiensi pembelajaran, tetapi juga memberikan dukungan praktis bagi dosen dalam mengelola proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Implikasi Penelitian

Peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa teknologi multimedia tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dapat memberikan solusi terhadap permasalahan rendahnya tingkat kemahiran Bahasa Inggris di kalangan mahasiswa vokasi. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan kurikulum yang lebih adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa dan perkembangan teknologi, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

Temuan ini sangat relevan dengan kurikulum Politeknik Negeri Lampung, yang menekankan pada pengembangan keterampilan berbicara bahasa Inggris mahasiswa. Dalam konteks ini, *free4talk* dapat menjadi alat praktikum yang memadai sebab menawarkan layanan untuk dapat langsung berbicara dengan *native speakers*. Fitur ini juga dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris secara praktis.

Sembari menunggu adanya metode praktikum standar yang dapat diterapkan untuk semua program studi di Politeknik Negeri Lampung, penggunaan multimedia *free4talk* dapat menjadi alat praktikum alternatif terbaik untuk sementara ini. Penggunaan multimedia ini tentu sejalan dengan kebutuhan pendidikan vokasi yang menekankan praktik langsung dan relevansi dengan dunia nyata. Dengan demikian, pembelajaran dengan multimedia adalah langkah strategis untuk mendukung kualitas lulusan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia, khususnya aplikasi *Free4Talk*, efektif dalam meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris mahasiswa vokasi dibandingkan metode pembelajaran konvensional berbasis teks. Hasil penelitian menggarisbawahi beberapa poin penting: 1) Efektivitas Multimedia: Kelompok eksperimen yang menggunakan multimedia menunjukkan peningkatan rata-rata nilai post-test sebesar 37,5 poin, jauh lebih signifikan dibandingkan peningkatan 8,46 poin pada kelompok kontrol. Hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, dengan nilai $t=3,72 > 2,447$. 2) Peningkatan Keterampilan: Multimedia memberikan

pengalaman belajar yang lebih interaktif, relevan, dan menyerupai situasi komunikasi nyata. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar dan meningkatkan motivasi serta hasil pembelajaran mereka. 3) Konteks Praktikum: Sebagai mahasiswa vokasi, keterampilan berbicara dalam Bahasa Inggris sangat penting untuk mendukung kebutuhan praktikum dan dunia kerja. Penggunaan multimedia seperti Free4Talk terbukti relevan dan efektif dalam mendukung penguasaan keterampilan tersebut. 4) Dukungan Penelitian Sebelumnya: Penemuan ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif efektif meningkatkan hasil belajar, baik dalam konteks pembelajaran Geografi, Teknik Manufaktur, maupun Bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah.

Penelitian ini menekankan pentingnya integrasi teknologi multimedia dalam pembelajaran, terutama untuk mendukung kurikulum yang adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa dan perkembangan teknologi. *Free4Talk* sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Inggris dapat menjadi solusi praktis untuk meningkatkan kemahiran bahasa, terutama dalam keterampilan berbicara. Selain itu, penelitian ini juga memberikan landasan kuat bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi di perguruan tinggi vokasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 2476-2482.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asih, L. K., Atikah, C., Pendidikan, T., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 386-400.
- Bahri, M. A., Musyono, D. A., Widjanarko, D., & Sudiyono. (2023). Efektivitas Pembelajaran dengan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Fungsi Perintah dalam Membuat Gambar CAD 3D. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 159-166.
- Puspitasari, H., Nurbani, & Fatmawati, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 487-497.
- Sangian, F. M., Kaunang, S., & Rumagit, A. M. (2024). Development of Interactive Multimedia Learning English for Primary School Grade 6. *Jurnal Teknik Informatika*, 239-250.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumesari, Sumesari, N. L., & Suartama, K. I. (2022). Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Edutech Undiksha*, 244-252.
- Education First. (2022). *EF English Proficiency Index*. <https://www.ef.co.id/epi/>