Jurnal **Edukasi Al-Amanah**

Vol. II No. 02 Hal. 145-150 ISSN: 3124-0542 (media online)

Research Article

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas VI di UPT SD Negeri 28 Binamu Kabupaten Jeneponto

[1*]Nur Fitriani A.M.
Institut Agama Islam Al-Amanah Jeneponto

[2]Ridwan
Institut Agama Islam Al-Amanah Jeneponto

[3]Ekawati
Institut Agama Islam Al-Amanah Jeneponto

Email Corresponding author: nurfitrianiam@gmail.com

ABSTRAK
Rendahnya kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa sekolah dasar umumnya dipengaruhi oleh pembelajaran konvensional yang minim praktik interaktif serta terbatasnya pemanfaatan media edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas VI di UPT SD Negeri 28 Binamu Kabupaten Jeneponto, khususnya pada aspek penguasaan kosakata (vocabulary) dan ketepatan pengucapan (pronunciation). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus terhadap 17 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas pembelajaran, catatan lapangan, tes lisan (pre-test dan post-test), serta dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif untuk mengamati dinamika proses pembelajaran dan secara kuantitatif untuk mengukur peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media multimedia secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan dari 23,52% pada Siklus I menjadi 88,23% pada Siklus II. Peningkatan ini didorong oleh pengoptimalan multimedia, bimbingan secara individu, serta pemberian apresiasi. Dengan demikian, penerapan media berbasis multimedia terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa di tingkat sekolah dasar
KEYWORDS: Kemampuan Berbicara, Bahasa Inggris, Multimedia, Penelitian Tindakan Kelas

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat menemukan hal-hal baru yang dapat mengembangkan sikap, keterampilan, dan intelektualnya. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan menempati posisi strategis dalam membentuk

peradaban yang lebih baik. Sejalan dengan posisi yang strategis tersebut, pendidikan juga diharapkan mampu membekali peserta didik dengan kemampuan yang sesuai dengan tuntutan zaman. Salah satu kemampuan penting pada era sekarang adalah kemampuan berbicara, khususnya dalam bahasa Inggris. Kemampuan berbahasa Inggris telah menjadi suatu keharusan di era globalisasi.

Namun, kondisi di UPT SD Negeri 28 Binamu Kabupaten Jeneponto menunjukkan bahwa kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas VI masih rendah, khususnya pada penguasaan kosakata (vocabulary) dan ketepatan pengucapan (pronunciation). Permasalahan ini dipicu oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan dominan mencatat, serta jarang digunakannya media pembelajaran interaktif di dalam kelas. Kondisi tersebut menyebabkan suasana belajar menjadi cenderung monoton, sehingga siswa kekurangan kesempatan dan keberanian untuk praktik berbicara secara langsung.[1]

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu langkah strategis yang diterapkan adalah penerapan media pembelajaran berbasis multimedia melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan perpaduan berbagai media seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video yang dikemas secara digital. Keunggulan perpaduan media ini terletak pada fleksibilitasnya dalam memfasilitasi keragaman gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif.[2]

II. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus (perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi) di UPT SD Negeri 28 Binamu Kabupaten Jeneponto. Subjek penelitian terdiri dari 17 siswa kelas VI (9 laki-laki dan 8 perempuan). Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes lisan (pre-test dan post-test) untuk mengukur penguasaan kosakata (*vocabulary*) dan ketepatan pengucapan (*pronunciation*), lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang dinilai oleh observer, serta catatan lapangan dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perkembangan aktivitas guru dan siswa berdasarkan lembar observasi secara naratif, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah skor tes lisan dalam bentuk persentase guna melihat tren peningkatan kemampuan berbicara siswa dari pre-test hingga post-test pada akhir setiap siklus.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

[1] Saed et al., "The Use of YouTube in Developing the Speaking Skills of Jordanian EFL University Students"; Zhang and Hasim, "Gamification in EFL/ESL Instruction."

[2] Teng, "The Effectiveness of Multimedia Input on Vocabulary Learning and Retention"; Okumuş Dağdeler, "A Systematic Review of Mobile-Assisted Vocabulary Learning Research."

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus melalui penerapan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas VI UPT SD Negeri 28 Binamu Kabupaten Jeneponto. Setiap siklus dirancang dalam tiga kali pertemuan yang saling berkesinambungan. Rangkaian kegiatan diawali pada pertemuan pertama dengan pelaksanaan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal berbicara bahasa Inggris siswa, yang kemudian dilanjutkan dengan proses pembelajaran berbasis multimedia hingga pertemuan kedua. Selanjutnya, pertemuan ketiga difokuskan pada pelaksanaan *post-test* guna menilai peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa setelah menerima tindakan.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Test Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa

SIKLUS	TAHAPAN	NILAI RATA-RATA	KETUNTASAN (%)
Siklus I	Pre-test	18,82	0,00%
	Post-test	33,52	23,52%
Siklus II	Pre-test	15,88	0,00%
	Post-test	89,41	88,23%

Berdasarkan Tabel 1, pada *pre-test* Siklus I maupun Siklus II, seluruh siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 80,00% dengan tingkat ketuntasan sebesar 0,00%. Rendahnya capaian *pre-test* ini disebabkan karena materi pada setiap awal siklus merupakan topik baru, sehingga siswa belum memiliki penguasaan awal terhadap kosakata (*vocabulary*) maupun pelafalan (*pronunciation*).

Setelah pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia hingga *post-test* pada pertemuan ketiga Siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat dari 18,82 menjadi 33,52 dengan tingkat ketuntasan sebesar 23,52% (4 dari 17 siswa). Capaian ini belum memenuhi indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan. Penelitian tindakan kelas (PTK) dinyatakan berhasil apabila hasil belajar siswa meningkat dan mencapai minimal 80% dari jumlah peserta didik yang tuntas KKM. Hasil analisis menunjukkan bahwa kendala utama pada Siklus I terletak pada alokasi waktu yang kurang efektif, dominasi unsur permainan (*over-gaming*) pada media, serta belum optimalnya bimbingan pelafalan secara individual. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan Zhang dan Hasim (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris memiliki manfaat, tetapi efektivitasnya juga dipengaruhi oleh desain pembelajaran, elemen permainan, dan pengelolaan aktivitas belajar.[3]

Perbaikan pelaksanaan tindakan pada Siklus II difokuskan pada efisiensi waktu, pengelolaan gim multimedia yang terarah sesuai materi dengan pembatasan satu kali kesempatan main per siswa, serta bimbingan pelafalan (*pronunciation*) secara individual setelah penayangan video pembelajaran. Selain

[3] Zhang and Hasim, "Gamification in EFL/ESL Instruction."

itu, pemberian *reward* juga diterapkan untuk memotivasi siswa. Hasil *post-test* pertemuan ketiga Siklus II menunjukkan peningkatan signifikan, di mana nilai rata-rata mencapai 89,41 dan ketuntasan belajar meningkat hingga 88,23% (15 dari 17 siswa). Capaian ini telah melampaui indikator keberhasilan tindakan sebesar 80,00%.

Peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa dari 23,52% pada Siklus I menjadi 88,23% pada Siklus II membuktikan bahwa penerapan multimedia yang disertai bimbingan guru dan *reward* efektif meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas VI UPT SD Negeri 28 Binamu Kabupaten Jeneponto. Hasil ini menunjukkan bahwa secanggih apa pun media yang digunakan, bimbingan langsung dari guru tetap diperlukan. Belum optimalnya bimbingan pada Siklus I membuktikan bahwa multimedia tidak dapat berdiri sendiri. Baru pada Siklus II, ketika multimedia dikombinasikan dengan bimbingan pelafalan satu per satu dan pemberian *reward*, kemampuan berbicara siswa dapat meningkat pesat.[4]

Secara teoritis, keberhasilan ini sejalan dengan *dual-coding theory* (DCT) yang dikemukakan oleh Allan Paivio. Teori ini mengasumsikan bahwa informasi yang masuk diproses dan disimpan oleh dua sistem yang saling terkoneksi, yaitu kode visual dan kode verbal. Informasi yang disajikan dalam bentuk verbal dan visual secara bersamaan akan lebih mudah dipahami dan diingat, karena otak dapat memproses informasi melalui dua saluran yang terpisah namun saling melengkapi.[5]

Melalui penerapan konsep *dual-coding* tersebut di kelas, penggabungan tampilan visual dan suara pada multimedia terbukti memudahkan siswa mengenali serta melafalkan kosakata bahasa Inggris secara tepat. Pemahaman siswa dari media kemudian diperjelas melalui bimbingan pelafalan secara langsung oleh guru dan diperkuat dengan pemberian *reward*. Hal ini membuktikan bahwa keberhasilan peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa tidak hanya ditentukan oleh keunggulan multimedia semata, melainkan hasil kombinasi yang saling melengkapi antara media yang tepat, bimbingan guru secara intensif, dan penguatan motivasi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Nami dan Asadnia (2024) yang menemukan bahwa penggunaan digital storytelling berbasis multimedia dapat membantu pengembangan pengetahuan kosakata melalui penyajian informasi secara kontekstual dan multimodal.[6] Selain itu, Panmei dan Waluyo (2023) menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi dapat menjadi strategi pendukung dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dan meningkatkan persepsi positif peserta didik terhadap kegiatan belajar.[7]

[4] Metruk, "Mobile-Assisted Language Learning and Pronunciation Instruction."
[5] Teng, "The Effectiveness of Multimedia Input on Vocabulary Learning and Retention."
[6] Nami and Asadnia, "Exploring the Effect of EFL Students' Self-Made Digital Stories on Their Vocabulary Learning."
[7] Okumuş Dağdeler, "A Systematic Review of Mobile-Assisted Vocabulary Learning Research."

Meskipun menunjukkan keberhasilan yang signifikan, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan dalam penerapannya. Kendala utama terletak pada pengimplementasian multimedia melalui *smart board*, di mana ketersediaan perangkat tersebut di sekolah umumnya masih terbatas sehingga berpotensi menimbulkan kendala penjadwalan jika digunakan bersamaan oleh guru lain. Selain itu, proses pembelajaran membutuhkan alokasi waktu dan perhatian ekstra dari guru untuk memberikan bimbingan pelafalan secara individual (*one-on-one*). Penggunaan *reward* fisik juga memerlukan ketersediaan anggaran khusus, sehingga untuk penerapan jangka panjang, penguatan motivasi dapat dialihkan ke bentuk apresiasi verbal yang mampu membangkitkan rasa percaya diri siswa.

IV. KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran berbasis multimedia terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas VI UPT SD Negeri 28 Binamu Kabupaten Jeneponto. Pelaksanaan tindakan yang berlangsung dalam dua siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi menunjukkan perbaikan proses belajar yang nyata. Pengintegrasian elemen gambar, suara, dan gim edukatif dalam multimedia berhasil menciptakan suasana kelas yang interaktif. Efektivitas media tersebut makin optimal ketika diselaraskan dengan bimbingan pelafalan (pronunciation) dan penguatan kosakata (vocabulary) secara langsung oleh guru, sehingga siswa menjadi lebih percaya diri dan siap dalam melakukan praktik berbicara bahasa Inggris.

Peningkatan kemampuan berbicara siswa ini ditunjukkan oleh persentase ketuntasan tes yang meningkat dari 23,52% (4 dari 17 siswa) pada Siklus I menjadi 88,23% (15 dari 17 siswa) pada akhir Siklus II. Capaian pada Siklus II tersebut telah memenuhi dan melampaui kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu sebesar 80,00%.

Penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap pemanfaatan fasilitas teknologi di sekolah, khususnya dalam mengoptimalkan penggunaan smart board. Pengimplementasian multimedia dalam penelitian ini terbukti menjadi pemantik motivasi bagi para pendidik di sekolah untuk mulai aktif memanfaatkan perangkat smart board, sehingga fasilitas teknologi tersebut tidak lagi jarang digunakan dan dapat difungsikan secara berkelanjutan.

REFERENSI

Metruk, Rastislav. “Mobile-Assisted Language Learning and Pronunciation Instruction: A Systematic Literature Review.” *Education and Information Technologies* 29, no. 13 (2024): 16255–82. https://doi.org/10.1007/s10639-024-12453-0.

Nami, Fatemeh, and Fatemeh Asadnia. “Exploring the Effect of EFL Students’ Self-Made Digital Stories on Their Vocabulary Learning.” *System* 120 (February 2024): 103205. https://doi.org/10.1016/j.system.2023.103205.

Okumuş Dağdeler, Kübra. “A Systematic Review of Mobile-Assisted Vocabulary Learning Research.” *Smart Learning Environments* 10, no. 1 (2023): 19. https://doi.org/10.1186/s40561-023-00235-z.

Saed, Hadeel A., Ahmad S. Haider, Saleh Al-Salman, and Riyad F. Hussein. "The Use of YouTube in Developing the Speaking Skills of Jordanian EFL University Students." *Heliyon* 7, no. 7 (2021): e07543. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07543.

Teng, Mark Feng. "The Effectiveness of Multimedia Input on Vocabulary Learning and Retention." *Innovation in Language Learning and Teaching* 17, no. 3 (2023): 738–54. https://doi.org/10.1080/17501229.2022.2131791.

Zhang, Songcun, and Zuwati Hasim. "Gamification in EFL/ESL Instruction: A Systematic Review of Empirical Research." *Frontiers in Psychology* 13 (January 2023): 1030790. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790.