



STUDI KASUS PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN TEKS DESKRIPSI BAHASA INGGRIS

Ridwandha Eka Syahputra¹, Savitri Rahmadani², Wahidah³

¹Institut Agama Islam Negeri Langsa, Langsa, Indonesia, ridwandhaekasyahputra854@gmail.com.

²Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia, savitrirahmadanydata@gmail.com.

³Institut Agama Islam Negeri Langsa, Langsa, Indonesia, wahidah@iainlangsa.ac.id.

Informasi Artikel

Article history:

Received November 9, 2024

Revised November 18, 2024

Accepted December 13, 2024

Kata Kunci:

*multimedia interaktif,
proses pembelajaran,
menulis,
descriptive text*

ABSTRAK (10 PT)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan multimedia interaktif yang telah dikembangkan sebelumnya dan dinamakan "Devourlish" memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan proses belajar mengajar bahasa Inggris pada materi descriptive text. Objek penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Swasta Dwi Tunggal, Medan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing lima kali pertemuan. Pre-test diberikan kepada objek penelitian untuk mengetahui nilai awal mereka sebelum penggunaan multimedia interaktif dilaksanakan. Nilai rata-rata pre-test adalah 68 dengan hanya 3 orang yang mencapai nilai KKM yaitu 78. Pada akhir siklus pertama, diberikan post-test yang menghasilkan nilai rata-rata 79.5. Jumlah objek penelitian yang memenuhi nilai passing grade mengalami percepatan sebanyak 61,5%. Terakhir, setelah siklus kedua dilakukan, rata-rata post-test adalah 88.2 dengan semua objek penelitian memenuhi nilai passing grade. Hal ini berarti ada peningkatan sebesar 11,5 poin dalam pencapaian siswa dari sebelum perlakuan dengan alat multimedia interaktif ke siklus pertama dan 8.7poin dari siklus pertama ke siklus kedua. Seluruh objek penelitian juga telah berhasil memenuhi nilai kelulusan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris materi descriptive text terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi akhir siswa.

Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran (JBSP) This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Ridwandha Eka Syahputra

Institut Agama Islam Negeri Langsa, Langsa, Indonesia,

Email: ridwandhaekasyahputra854@gmail.com

PENDAHULUAN

Menulis adalah upaya produktif untuk mengembangkan keterampilan, yang dianggap sulit oleh sebagian siswa. Namun demikian, keterampilan ini memberikan kontribusi dalam kehidupan akademis, yaitu bagaimana mengkomunikasikan ide dalam bentuk tulisan. Keterampilan ini menjadi media yang meningkat dan dapat dipahami menjadi cakupan bahasa yang reseptif (Kozak, 2022; Rofiqoh et al., 2022; Skar et al., 2022). Di Sekolah Menengah Pertama, keterampilan menulis berkaitan dengan bagaimana menyusun ide dengan menyelaraskan kalimat-kalimat menjadi sebuah paragraf, yang mengedarkan topiknya pada pengalaman, pengetahuan, dan impian siswa sehari-hari (Rofiqoh et al., 2022). Oleh karena itu, tujuan utama pengajaran menulis berfokus pada asosiasi literer dan kohesif dalam kalimat-kalimat berikut untuk paragraf terstruktur.

Untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menulis, guru bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Pertama harus memperhatikan pembelajaran pemerolehan kosakata. Guru juga memberikan pengajaran yang baik, menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar, dan inovatif dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik (Ginting et al., 2021). Literatur inkuiri mengembangkan pengayaan tentang bagaimana secara kontekstual sebuah kalimat saling berdampingan dan memiliki koherensi, jika tidak, maka akan menyalahi karakteristik akademisnya (Kurnia Irmawati et al., 2021; Skar et al., 2022). Selain itu, penting untuk membina siswa bagaimana menulis dalam bahasa Inggris secara produktif, bukan bahasa terjemahan, yang terganggu oleh bahasa pertama siswa (L1), Bahasa Indonesia, atau bahkan, bahasa ibu mereka (MT) (Amjadiparvar et al., 2018; Kurnia Irmawati et al., 2021; Nordin, 2017).

Selain itu, untuk mencapai tujuan tersebut, tujuan kurikulum inti diarahkan pada target berikut, yaitu (1) mengembangkan tatanan pada kemampuan dan kapasitas bahasa, (2) meningkatkan kosakata kontekstual dan istilah-istilah yang dianggap dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, (3) mengorganisir bagian acara dan mendorong siswa untuk memiliki kompetisi yang sehat dalam mengembangkan konten tulisan (Rofiqoh et al., 2022; Skar et al., 2022).

Pemanfaatan teknologi dan peralatan yang mendukung proses belajar-mengajar bahasa Inggris dalam hal paparan modul pembelajaran yang bervariasi. Untuk mendukung desain penelitian, peneliti kebetulan melakukan penelitian pendahuluan di sekolah sebelum memulai evaluasi pengajaran ini pada proses belajar-mengajar di kelas yang sebenarnya (Fitri & Rifa'at, 2022; Long & Shi, 2022). Informasi telah memberikan pengaruh yang sangat signifikan di berbagai bidang. Salah satunya yaitu penggunaan multimedia dalam bidang pendidikan. Multimedia di sini berperan sebagai pengantar atau perantara pesan guru kepada siswa. Hal ini dapat mempermudah penyampaian materi pelajaran sebagaimana yang disampaikan oleh Meitiya Khusna Dan Sumarsih (2016) yang menyatakan bahwa peningkatan motivasi dan ketuntasan belajar dapat tercapai melalui penggunaan multimedia. Selain itu, Oemar Hamalik (2008) juga menyatakan bahwa multimedia lebih banyak membantu siswa belajar daripada guru mengajar. Artinya, siswa menjadi lebih mudah menyerap materi pelajaran melalui multimedia yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

“Devourlish” merupakan sebuah multimedia interaktif yang sudah dikembangkan pada penelitian sebelumnya dan sudah melewati uji validasi ahli materi dan ahli desain media. Multimedia ini membantu siswa dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Inggris, khususnya, pada pengajaran materi *descriptive text*. Kegunaannya memiliki fitur tertentu pada pemaparan kosakata bahasa Inggris ilustratif dan eksploratif, yang berhubungan dengan penyusunan kalimat, dan membentuknya menjadi paragraf yang tepat dalam bahasa Inggris (Haryanto, 2021; Lubis et al., 2018; Muslem et al., 2018).

Selain itu, “*devourlish*” juga menyediakan latihan kalimat, fokus tata bahasa, dan tugas-tugas dengan level yang lebih tinggi, yang meningkatkan pengalaman belajar siswa. Kegunaannya berkaitan dengan diksi yang merupakan tujuan dari teks deskriptif yang sebelumnya dikembangkan untuk menggambarkan objek, orang, atau benda. Pembentukan struktur generiknya terdiri dari identifikasi fenomena dan memenuhi syarat fitur bagaimana secara kontekstual melampirkan seluruh kalimat ke dalam paragraf. Oleh karena itu, penerapannya dapat membantu guru sekolah dan murid-muridnya dalam proses belajar-mengajar mata pelajaran bahasa Inggris.

Berangkat dari hasil penelitian di atas dijadikan referensi penulis untuk melakukan kegiatan analisis pemanfaatan dan penggunaan multimedia yang sama dengan obyek penelitiannya adalah siswa-siswi kelas XI SMP Swasta Dwi Tunggal, Medan. Di sini, penulis meneliti kontribusi penggunaan multimedia dalam proses keberhasilan ketuntasan belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris Semester Ganjil T.A 2024/2025.

METODE

Metode Penelitian Tindakan Kelas atau *Action Research* merupakan metode yang handal untuk menjembatani teori dan praktik (dalam pendidikan), karena dengan *action research* para guru dianjurkan menemukan dan mengembangkan teorinya sendiri dari praktiknya sendiri pula, Isran (2020). PTK adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. PTK dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK berfokus pada kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.

Dalam penelitian ini, cara atau metode yang dilakukan adalah dengan melaksanakan sebuah tindakan atau perlakuan kepada para subyek penelitian di dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini tergolong ke dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Di sini ada tiga batasan yang disebutkan yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa PTK adalah sebuah kegiatan yang meneliti atau mencermati sebuah *treatment* tertentu yang dengan sengaja diberikan kepada para peserta didik di dalam kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Swasta Dwi Tunggal, Medan yang secara khusus mengambil kelas XI sebagai subyek dari penelitian ini. Kelas ini memiliki 33 siswa. Penelitian ini berlangsung pada semester Ganjil T.A 2024/2025. Obyek penelitian adalah penggunaan multimedia interaktif “*devoulish*” dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *descriptive text*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini akan dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Di akhir pertemuan dari setiap siklusnya, dilaksanakan sebuah tes untuk mengetahui kemajuan dari proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Sebelum siklus, penulis juga melaksanakan pre-tes untuk mengetahui bekal awal dari masing-masing siswa di kelas tersebut. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan teknik observasi, wawancara, catatan lapangan, angket, dan tes.

1) Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui:

a. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. (Cholid Nurbuko dan Abu Achmadi, 2001: 70). Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, diperoleh data bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Inggris kelas XI SMP Swasta Dwi Tunggal, Medan, yang terwujud dalam nilai rata-rata kelas, belum dapat dikatakan berhasil dicapai. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang dapat dikelompokkan ke dalam faktor internal dan eksternal.

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri para siswa XI SMP Swasta Dwi Tunggal, Medan tersebut. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah tingkat kecerdasan, kurangnya motivasi, dan kurangnya konsentrasi. Hal ini terlihat selama dalam proses pengamatan, banyak sekali murid yang tidak fokus pada pembelajaran. Sebaliknya mereka mengerjakan hal-hal lain misalnya bercakap-cakap, menggambar, dan sebagainya.

Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi dari luar atau dari selain yang ada dalam diri murid-murid tersebut. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi kurang berhasilnya pencapaian tujuan pembelajaran adalah kurangnya media atau bahan ajar yang dapat menarik minat para murid. Pembelajaran berlangsung dengan terpusat pada guru yang berceramah didepan kelas. Oleh karena itu, para murid kehilangan konsentrasi dengan cepat.

b. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya-jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan. Saat ini, metode wawancara ini sering digunakan dalam penelitian. Hal ini disebabkan tanpa wawancara penelitian akan kehilangan informasi yang hanya dapat diperoleh dengan bertanya langsung kepada responden.

Hasil yang diperoleh dalam kegiatan wawancara dengan guru Bahasa Inggris XI SMP Swasta Dwi Tunggal, Medan ini adalah kurangnya sarana dan prasarana untuk membuat proses pembelajaran berjalan lebih menarik. Teknologi pendukung proses pembelajaran yang selama ini digunakan guru adalah Power Point, sehingga tidak ada aktivitas interaktif antara siswa dan media pembelajaran itu sendiri.

c. Tes

Metode pengumpulan data yang selanjutnya adalah dengan memberikan tes kepada para responden. Tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik (Zainal Arifin, 2012: 118). Tes yang diberikan kepada responden berupa tes sebelum perlakuan atau sebelum penggunaan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Inggris dimulai. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bekal awal kemampuan dari para responden. Tes yang kedua adalah tes yang diberikan setelah siklus I selesai. Jika hasil dari tes pada siklus I sudah sesuai dengan target penelitian, maka proses perlakuan selesai.

Sebaliknya jika hasil tes pada Siklus I belum menghasilkan prestasi yang memuaskan, maka akan diulang satu siklus lagi (Siklus 2) yang akan diakhiri dengan sebuah tes. Hasilnya diharapkan sudah dapat memenuhi tujuan dari penelitian ini.

2) Media Pembelajaran

Kata “media” merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berasal dari Bahasa Latin yang berarti “perantara”. Pengertian lebih jauh tentang media adalah sesuatu yang membawa informasi dari sumber untuk diteruskan kepada penerima. “Media pembelajaran” diartikan sebagai suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran. Penggunaan media dalam hal ini ditunjukkan untuk memperlancar jalannya komunikasi dalam proses pembelajaran (Marisa, 2011:6).

Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap pemanfaatan media pembelajaran menunjukkan bahwa media tersebut berdampak positif dalam pembelajaran. “Sebuah gambar lebih berarti dari seribu kata” seperti dituliskan oleh DePorter, Reardon, dan Singer-Noure (1999) bahwa penggunaan alat peraga dalam mewakili proses belajar akan merangsang modalitas visual dan menyalakan jalur saraf sehingga memunculkan beribu-ribu asosiasi dalam kesadaran siswa. Rangsangan visual dan asosiasi ini akan memberikan suasana yang sangat kaya untuk pembelajaran.

Beberapa alasan mengapa media pembelajaran perlu digunakan dalam proses pembelajaran menurut Marisa (2011: 7-9) adalah:

1. Pembelajaran lebih menarik dan interaktif
Penggunaan media pembelajaran (foto, video) dalam hal ini dapat menarik perhatian siswa bila dibandingkan dengan hanya menjelaskan deskripsi secara lisan.
2. Pembelajaran menjadi lebih kongkret dan nyata
Penggunaan media pembelajaran di SD, terutama dikelas rendah, sangat sesuai dengan karakteristik siswa yang masih berada dalam taraf 'operasional-kongkret'. Dalam taraf ini siswa lebih mudah mempelajari segala sesuatu yang secara langsung dapat mereka lihat, denganr, pegang dan rasakan.
3. Mempersingkat proses penjelasan materi pembelajaran
Suatau topik, terlebih bila topic tersebut sulit dijelaskan secara lisan, akan memakan waktu lama. Mengganti cara penjelasan dengan menggunakan media pembelajaran, akan mengurangi waktu yang akan anda gunakan untuk member penjelasan lisan kepada siswa.
4. Mendorong siswa belajar secara lebih mandiri
Media pembelajaran yang sudah dirancang khusus untuk pembelajaran tentu dapat digunakan oleh siswa untuk belajar baik secara individual maupun dalam kelompok.
5. Materi pembelajaran lebih terstandarisasi
Bila guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media tertentu, maka setiap siswa akan mendaoatkan materi pembelajaran yang sama.
6. Belajar dan mengajar dengan memanfaatkan aneka sumber belajar
Dengan banyaknya informasi yang ada disekitar kita saat ini, baik itu berupa bahan yang tercetak (Koran atau majalah) maupun yang ada dalam bentuk audiovisual (termasuk internet), maka kita sebagai guru dan siswa sebagai individu yang belajar mempunyai sumber belajar yang sangat kaya. Sumber belajar yang ada saat ini, sangat mungkin dimanfaatkan dalam proses belajar-mengajar (Marisa ,2011:7-9).

3) Teknik Analisis Data

Penelitian Tindakan dilakukan dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaranmengembangkan ketrampilan-ketrampilan atau cara pendekatan baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja atau dunia aktual yang lain. (Isran, 2020:5). Dalam penelitian ini, tindakan dilakukan di dalam kelas. Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif "*devourlish*" yang sudah disusun akan diaplikasikan secara langsung dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas XI SMP Swasta Dwi Tunggal, Medan.

Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru. Analisis data yang dilakukan yaitu mendeskripsikan data yang dilakukan dalam bentuk naratif, membuat grafik atau menyusunnya dalam bentuk tabel. Kemudian penarikan kesimpulan yakni proses penarikan intisari dari sajian data yang telah terorganisir dalam bentuk pernyataan untuk menjawab rumusan masalah.

Data kuantitatif dianalisa dengan teknik analisa sederhana dengan menggunakan prosentase (%). Analisa data kuantitatif dilaksanakan dengan cara:

1. Kategorisasi Data

Data yang diperoleh disusun berdasarkan kategori tertentu untuk memudahkan analisis tes pemahaman (konsep, proses, dan aplikasi konsep).

2. Validasi Data

Agar data bersifat objektif, valid, dan reliabel, maka dalam penelitian ini dilakukan teknik triangulasi dan saturasi yaitu dengan melakukan beberapa tahapan antara lain:

- a. Menggunakan cara yang bervariasi untuk mendapatkan data yang sama misalnya dengan tes, pengamatan, dan wawancara.
- b. Menggali data yang sama dari sumber yang berbeda. Dalam penelitian ini ada dua sumber yaitu guru dan siswa.
- d. Mengecek kelengkapan dan keakuratan data dengan cara melakukan pengecekan ulang.
- e. Melakukan pengolahan dan analisa ulang dari data yang sudah terkumpul

3. Interpretasi data

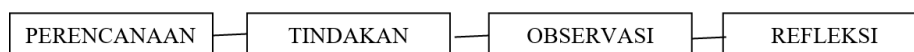
Intepretasi data dilakukan berdasarkan teori dan atauran yang disepakati atau dengan menggunakan intuisi/ pengetahuan penulis dan guru untuk menciptakan proses pembeajaran yang menarik sebagai bekal pada tahap pembelajaran.

4. Tindakan

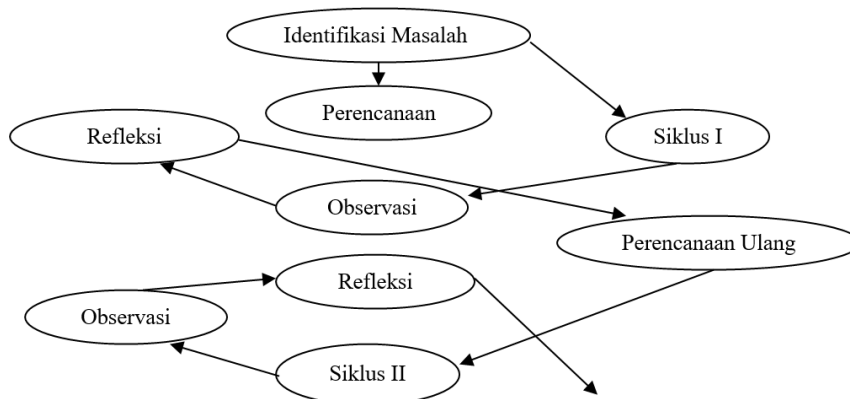
Hasil intepretasi data dapat digunakan untuk informasi dalam penentuan tindakan selanjutnya.

5. Rancangan Kegiatan Penelitian

Sebagaimana yang disampaikan oleh Zainal Aqib (2007: 30), PTK dilaksanakan melalui proses pengkajian berdaur yang terdiri dari 4 tahap seeptri yang diilustrasikan dalam gambar 1. Kemudian menurut Hopkins sebagaimana dikutip oleh Zainal Aqib (2007:31) pelaksanaan tindakan dalam PTK digambarkan melalui gambar 2 berikut ini:



Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan PTK



Gambar 2. Spiral Tindakan Kelas (adaptasi dari Hopkins, 1993:48)

Berikut ini adalah tahapan pelaksanaan penelitian yang dilakukan:

1. Siklus I
 - a. Perencanaan

Setelah permasalahan teridentifikasi melalui pengamatan dan wawancara, tahap pertama yang dilaksanakan adalah merencanakan kegiatan-kegiatan dan mempersiapkan perangkat- perangkat yang diperlukan dalam proses penelitian. Tahapan ini meliputi:
 - b. Menyusun Rencana Pembelajaran (RPP)

Mempersiapkan materi dan media pembelajaran yang berupa perangkat komputer/laptop dan software multimedia yang akan digunakan

- c. Mempersiapkan lembar pengamatan dan daftar nilai

2. Tindakan

Dalam tahap ini, dilaksanakan beberapa kegiatan:

- a. Kegiatan awal (Pra-pembelajaran) Kegiatan ini meliputi:
 - 1) Membuka pertemuan dengan kegiatan 'brainstorming' sesuai dengan tema
 - 2) Menjelaskan tujuan dan gambaran proses pembelajaran
 - 3) Memberikan *pre-test* untuk mengetahui bekal awal para subyek penelitian
 - 4) Kegiatan Inti
 - 5) Menjelaskan cara penggunaan media ajar (multimedia interaktif)
 - 6) Para subyek penelitian dipersilakan memulai kegiatan pembelajaran melalui multimedia yang telah disediakan.
 - 7) Peneliti melakukan pendampingan kepada subyek penelitian dalam berinteraksi dengan multimedia yang disediakan
 - 8) Peneliti melaksanakan observasi dan mencatat segala temuan selama proses pembelajaran berlangsung
 - 9) Mencatat hasil *post-test* siklus I

b. Refleksi

Pada kegiatan ini, peneliti melakukan analisi data dari hasil pengamatan/observasi ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, peneliti juga melaksanakan analisa terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* pada siklus I. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebelum proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dilaksanakan adalah 68,5. Sementara itu rata-rata nilai setelah pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif adalah 70,7. Ini berarti sudah ada peningkatan sebesar 2,2 point. Namun, dikarenakan masih ada beberapa subyek penelitian yang mendapat nilai di bawah KKM yang sebesar 6,9, maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian pada Siklus II.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Setelah permasalahan teridentifikasi melalui pengamatan dan wawancara, tahap pertama yang dilaksanakan adalah merencanakan kegiatan-kegiatan dan mempersiapkan perangkat-perangkat yang diperlukan dalam proses penelitian. Tahapan ini meliputi:

- 1) Menyusun Rencana Pembelajaran (RPP)
- 2) Mempersiapkan materi dan media pembelajaran yang berupa perangkat komputer/laptop dan software multimedia yang akan digunakan
- 3) Mempersiapkan lembar pengamatan dan daftar nilai

b. Tindakan

Dalam tahap ini, penulis melaksanakan beberapa kegiatan:

- 1) Kegiatan awal (Pra- pembelajaran)

Kegiatan ini meliputi:

- Membuka pertemuan dengan kegiatan 'brainstorming' sesuai dengan tema
- Menjelaskan tujuan dan gambaran proses pembelajaran
- Kegiatan Inti
- Menjelaskan cara penggunaan media ajar (multimedia)
- Para subyek penelitian dipersilakan memulai kegiatan pembelajaran melalui

multimedia yang telah disediakan.

- Peneliti melakukan pendampingan kepada subyek penelitian dalam berinteraksi dengan multimedia yang disediakan
- Peneliti melaksanakan observasi dan mencatat segala temuan selama proses pembelajaran berlangsung
- Mencatat hasil post-test siklus II
- Refleksi

Analisa terhadap hasil post-test pada Siklus I dan post-test pada siklus II. Hasil post-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dilaksanakan adalah 79.5. Sementara itu rata-rata nilai setelah pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif pada Siklus II adalah 88.2. Ini berarti sudah ada peningkatan sebesar 8.7point. Penulis juga menemukan bahwa semua subyek penelitian sudah berhasil mendapatkan nilai yang di atas KKM yang sebesar 69. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian pada Siklus II saja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Daftar nilai *pretest* dan *posttest* pada Siklus I dan post-test pada Siklus II digunakan untuk mengetahui apakah tujuan dari penelitian tindakan kelas ini tercapai atau tidak. Hasil pre-test sebelum perlakuan penggunaan multimedia interaktif diberikan kepada para subyek penelitian adalah seperti dalam Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Perbandingan NilaiTiap Siklus

Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-Test Siklus I	Nilai Post-Test Siklus II
Siswa 1	64	78	86
Siswa 2	78	76	93
Siswa 3	60	68	85
Siswa 4	78	76	84
Siswa 5	68	72	81
Siswa 6	60	76	79
Siswa 7	64	80	90
Siswa 8	78	92	98
Siswa 9	62	78	86
Siswa 10	56	76	80
Siswa 11	56	72	83
Siswa 12	68	80	94
Siswa 13	62	89	83
Nilai Rata-rata Kelas	68	79.5	88,2

Dalam Tabel 1 di atas, rata-rata perolehan nilai *pretest* 13 orang siswa sebagai subyek penelitian adalah 68. Angka ini masih di bawah KKM yang sebesar 78. Berdasarkan pengamatan, perolehan angka yang masih di bawah KKM ini dikarenakan subyek belum mendapatkan pembelajaran mengenai materi yang diujikan dalam *pretest*. Namun, dengan rata-rata 68 tersebut, dapat disimpulkan bahwa bekal kemampuan Bahasa Inggris para subyek sudah terbilang cukup bagus. Dalam Tabel 1 tersebut juga terlihat ada sejumlah 3 atau 23% dari subyek penelitian yang sudah melampaui KKM.

Pada tabel *post-test* Siklus I memperlihatkan bahwa ada peningkatan nilai rata-rata dari *pre-test* ke *post-test* yaitu dari angka 68 menjadi 79,5. Ini berarti ada peningkatan sebesar

11.5 point. Jumlah subyek penelitian yang sudah melampaui nilai KKM adalah sebanyak 6 orang atau 36%. Sementara itu, nilai rata-rata post-test pada Siklus II, meningkat cukup tajam yaitu dari angka 79,5 pada Siklus I ke angka 88,6 pada Siklus II. Hal ini berarti ada peningkatan sebesar 9,1 point, juga memperlihatkan bahwa seluruh subyek penelitian yang berjumlah 13 siswa telah berhasil melampaui nilai KKM. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan jumlah subyek penelitian yang telah melampaui KKM sebanyak 38,5% dari hasil post- test pada Siklus I atau sebesar 61,5% jika dibandingkan dengan hasil pre-test.

Berdasarkan data-data di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif “*devourlish*” dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *descriptive text* di Kelas IX SMP Swasta Dwi Tunggal, Medan, ini terbukti mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Oleh karena itu, tujuan dari pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini berhasil.

KESIMPULAN

Dapa disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif “*devourlish*” dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan ketuntasan dan pemahaman para siswa Kelas IX SMP Swasta Dwi Tunggal, Medan. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata para peserta didik sebelum diberi perlakuan sebesar 68 dan setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan multimedia interaktif selama 2 siklus yaitu sebesar 88,6. Hal ini berarti ada peningkatan sebesar 20.6 point.

Terdapat peningkatan jumlah peserta didik yang nilainya melampaui batas KKM dari sebelum perlakuan tindakan pembelajaran dengan multimedia interaktif yaitu 3 siswa menjadi 13 siswa atau seluruh peserta didik telah berhasil menuntaskan pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *descriptive text* setelah melalui dua kali siklus. Sehingga total peningkatan jumlah ketuntasan belajar peserta didik adalah 61.5%. Hal ini bermakna bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat memberikan beberapa manfaat terhadap ketuntasan belajar peserta didik yaitu antara lain; Perubahan model pembelajaran dari teacher centered ke student centered, keaktifan dan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat dikarenakan tampilan desain multimedia interaktif yang bagus, siswa lebih bersemangat dan gembira dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan siswa belajar sambil bermain.

REFERENSI

- Agesta, S., & Cahyono, B. Y. (2017). Effect of Process-genre Approach on the Indonesian EFL Writing Achievement Across Personality. *International Journal of English Language and Linguistics Research*, 5(3), 39–48.
- Al-Habsi, T., Al-Busaidi, S., & Al-Issa, A. (2022). Integrating technology in English language teaching through a community of practice in the Sultanate of Oman: implications for policy implementation. *Educational Research for Policy and Practice*, 21(1), 43–68. <https://doi.org/10.1007/s10671-021-09291-z>.
- Amjadiparvar, A., Maftoon, P., & Yazdanimoghaddam, M. (2018). The Effect of System-Nested, Genre-Oriented, Structurally-Mediated Model (SGSM) of Writing Instruction, and Swalesian Model (SM) upon Iranian Learners’ Writing Performance: A Comparative Study. *Issues in Language Teaching*, 7(2), 29–59.
- Atiqah Nurul Asri, Aly Imron, & Satrio Binusa Suryadi. (2022). Development of English Teaching Module for Electrical Engineering Study Program. *SAGA: Journal of*

- English Language Teaching and Applied Linguistics, 3(1), 69–80. <https://doi.org/10.21460/saga.2022.31.120>.
- Dimtsu, B., & Bugssa, G. (2014). Assessment of Knowledge and Practice Towards Birth Preparedness and Complication Readiness among Women in Mekelle, Northern Ethiopia: Descriptive Crosssectional. *International Journal of Pharmaceutical Sciences and Research*, 5(10), 4293.
- Fitri, A., & Rifa'at, A. A. (2022). The Use of ICT in ELT: How Teacher Should Be Empowered. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 9(2), 798–813. <https://doi.org/10.24256/ideas.v9i2.2402>.
- Fitriyah, I. J., Marsuki, M. F., & Affriyenni, Y. (2022). Development of E-learning Based on Augmented Reality (AR) on Reduction-Oxidation Reaction Topic. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 16(03), 151–158. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i03.28977>.
- Ginting, R. F., Lubis, H., Ginting, C. B., & Aulia, T. Y. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring di Masa Covid 19 terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK TIK-MM Swasta Rakyat Sei Glugur. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 12(2), 231–244. <https://doi.org/https://doi.org/10.47766/itqan.v12i2.101>.
- Hahn, S. M. L., Chereja, I., & Matei, O. (2022). Evaluation of Transformation Tools in the Context of NoSQL Databases. In *Proceedings of SAI Intelligent Systems Conference* (pp. 146–165). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-196> ITQAN: Jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan Vol. 13 No. 02 (2022) 82196-8_12
- Hamid, M., Zeshan, F., Ahmad, A., Malik, S., Saleem, M., Tabassum, N., & Qasim, M. (2022). Analysis of Software Success Through Structural Equation Modeling. *Intelligent Automation & Soft Computing*, 31(3), 1689–1701. <https://doi.org/10.32604/iasc.2022.020898>.
- Handayani, R., & Aprilliandari, D. I. (2022). Developing a Bangka Belitung Cultural - Based English Textbook for Tourism Vocational Students. *Premise: Journal of English Education*, 11(1), 23. <https://doi.org/10.24127/pj.v11i1.3651>.
- Haryanto, E. (2021). ICT in Indonesian Public Secondary Schools: EFL Teachers' Attitude and Problems. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 6–17. <https://doi.org/10.19109/ejpp.v8i1.8170>.
- Hensher, D. A., Balbontin, C., Beck, M. J., & Wei, E. (2022). The Impact of Working from Home on Modal Commuting Choice Response During COVID-19: Implications for Two Metropolitan Areas in Australia. *Transportation Research Part A: Policy and Practice*, 155, 179–201. <https://doi.org/10.1016/j.tra.2021.11.011>.
- Jiao, T. (2021). Mobile English Teaching Information Service Platform Based on Edge Computing. *Mobile Information Systems*, 2021, 1–10. <https://doi.org/10.1155/2021/2082282>.
- Khasanah, U., & Anggoro, K. J. (2022). Accessible Flipped Classroom Model for Pronunciation Instruction: Its Effectiveness and Students' Perception. *International Journal of Instruction*, 15(1), 185–196. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15111a>.
- Kozak, M. (2022). Academic Writing, and How to Write in a Clear and Comprehensible Way. *Scientia Agricola*, 79(1). <https://doi.org/10.1590/1678-992x-2020-0286>.
- Kurnia Irmawati, D., Mega Asri, T., & Luqman Aziz, A. (2021). How EFL Teachers Deal with Pedagogical Competence Development for the Teaching of Writing: A Study on Higher Educational Level in Indonesian Context. *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(1), 42–51. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2021.81.42.51>.
- Kurniasih, E., Haryati, Y., Masduki, L. R., & -, -. (2022). Implementation of VAR (Virtual Augmented Reality) based Educational Games in Harapan Bunda Islamic Kindergartens in Semarang City. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 14(1), 1217–1224. <https://doi.org/10.9756/INTJECSE/V14I1.221139>.

- Long, N., & Shi, Q. (2022). Hayo Reinders, Christine Coombe, Andrew Littlejohn, and Dara Tafazoli (eds): Innovation in Language Learning and Teaching: The Case of the Middle East and North Africa. *Applied Linguistics*, 43(1), 221–225. <https://doi.org/10.1093/applin/amz059>
- Lubis, A. H., Syed Idrus, S. Z., & Sarji, A. (2018). ICT Usage Amongst Lecturers Ridwandha Eka Syahputra; Wahidah Wahidah; Mauloeddin Afna Interactive Multimedia for Teaching Writing Descriptive Text to Junior High School Students 197 and Its Impact Towards Learning Process Quality. *Jurnal Komunikasi, Malaysian Journal of Communication*, 34(1), 284–299. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2018-3401-17>.
- Muslem, A., Yusuf, Y. Q., & Juliana, R. (2018). Perceptions and barriers to ICT use among English teachers in Indonesia. *Teaching English with Technology*, 18(1), 3–23.
- Nordin, S. M. (2017). The Best of Two Approaches: Process/Genre-Based Approach to Teaching Writing. *The English Teacher*, 11.
- Perdana, F. P., & Sulistyaningsih. (2020). Teaching Speaking Descriptive Text Using Facebook for Senior High School Students. *JournEEL (Journal of English Education and Literature)*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.51836/journeel.v2i1.76>.
- Rofiqoh, R., Basthomi, Y., Widiati, U., Puspitasari, Y., Marhaban, S., & Sulistyo, T. (2022). Aspects of Writing Knowledge and EFL Students' Writing Quality. *Studies in English Language and Education*, 9(1), 14–29. <https://doi.org/10.24815/siele.v9i1.20433>.
- Simpol, W., Paulina, P., Sinthong, P., & Praraksa, P. (2022). Research and Development an Online Training Course to Enhance Teacher Competency in Creating Digital Media for Teaching English. *Journal Universitas Muhammadiyah Gresik Engineering, Social Science, and Health International Conference (UMGESHC)*, 1(2), 965. <https://doi.org/10.30587/umgeshic.v1i2.3505>.
- Siregar, M., Dewi, N. R., & Lubis, S. (2020). The Development of Learning Material for Seminar on English Language Teaching Course Based on Flipped Learning. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(1), 339–347. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i1.818>.
- Skar, G. B., Lei, P.-W., Graham, S., Aasen, A. J., Johansen, M. B., & Kvistad, A. H. (2022). Handwriting Fluency and the Quality of Primary Grade Students' Writing. *Reading and Writing*, 35(2), 509–538. <https://doi.org/10.1007/s11145-021-10185-y>.
- Sopa, A., Asbari, M., Purwanto, A., Santoso, P. B., Mustofa, D. H., Maesaroh, S., & Primahendra, R. (2020). Hard skills versus soft skills: which are more important for Indonesian employees innovation capability. *International Journal of Control and Automation*, 13(2), 156–175.
- Umar, V. (2022). Designing e-Local Content of Teaching Materials for Extensive Reading Course: Lecturer's Voice. *EBONY: Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.37304/ebony.v2i1.4031>.
- Usman, H., & Anwar, M. (2021). Integrated Language Skill Approach: Model of Teaching Materials for Elementary School Teacher Education Programs in Indonesia. *Studies in English Language and Education*, 8(2), 656–669. 198 ITQAN: Jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan Vol. 13 No. 02 (2022) <https://doi.org/10.24815/siele.v8i2.19031>.
- Wahyudi, W., Nuryani, D., & Setiawan, Y. (2022). Pengembangan Media Smart Land untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Penerapan 3CM Learning untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(1), 20–30. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i1.p20-30>.
- Wibowo, T. S., Badi'ati, A. Q., Annisa, A. A., Wahab, M. K. A., Jamaludin, M. R., Rozikan, M., Mufid, A., Fahmi, K., Purwanto, A., & Muhaini, A. (2020). Effect of Hard Skills, Soft Skills, Organizational Learning and Innovation Capability on Islamic University Lecturers' Performance. *Systematic Reviews in Pharmacy*, 11(7).

- Wilson, A., & Lengeling, M. M. (2021). Language Learning in the Time of COVID19: ELT Students' Narrated Experiences in Guided Reflective Journals. *Íkala*, 26(3), 571–585. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v26n3a06>.
- Xu, X., & Li, X. (2018). Teaching Academic Writing through a Process-Genre Approach: A Pedagogical Exploration of an EAP Program in China. *Tesl-Ej*, 22(2), n2. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1187097>. Zhang, Y. (2018). Exploring EFL Learners' Self-Efficacy in Academic Writing Based on Process-Genre Approach. *English Language Teaching*, 11(6), 115. <https://doi.org/10.5539/elt.v11n6p115>.