

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP PENGUASAAN KATA SISWA

¹Fuji Fauziah, ²Deni Darmawan, ³Dian Rahadian

¹Institut Pendidikan Indonesia Garut, ²Universitas Pendidikan Indonesia

Email: ¹fujifauziahfj@gmail.com; ²deni_darmawan@upi.edu; ³dian_rahadian@institutpendidikan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini meneliti pengaruh penggunaan interaktif multimedia terhadap penguasaan kosa kata siswa. Hal itu bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan interactive multimedia dalam pembelajaran kosa kata berpengaruh terhadap peningkatan kosa kata siswa. Untuk mencapai tujuan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif sebagai metode penelitian dan pre-experimental model dengan pre-test dan post-test. Object penelitian dalam penelitian ini adalah 32 siswa dari siswa kelas 8 di salah satu SMP di Garut. Pengumpulan data yang utama dalam penelitian ini adalah tes; yaitu pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan untuk mengukur kemampuan awal kosa kata siswa. Sedangkan, post-test dilakukan untuk mengukur peningkatan kosa kata siswa setelah mereka diberikan pembelajaran dengan menggunakan interaktif multimedia. Data kemudian diolah dengan menggunakan uji t untuk menguji hipotesis. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, H_a diterima dan H_0 ditolak. Sedangkan, jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Penemuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai dari t_{hitung} $13,70 \geq t_{tabel}$ 2,042 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut, penulis menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh daripenggunaan interaktif multimedia terhadap penguasaan kosa kata siswa.

Kata kunci : Interaktif multimedia, penguasaan kosa kata

Abstrack

This research investigated the influence of using interactive multimedia on students' vocabulary mastery. It aims to find out whether using interactive multimedia in teaching vocabulary influence students' vocabulary achievement. To achieve the aims of this research, the researcher used quantitative as research method and pre-experimental design with pre-test and post-test. The participant were 32 students of 8th grader at one of junior high school in Garut. The participant were selected without random assignment. The primary data collections of the current study were tests; pre-test and post-test. The pre-test was utilized to measure the students' vocabulary initial ability. Meanwhile, post-test was conducted to measure the students' vocabulary achievement after they were given the treatment by using interactive multimedia. They were then analyzed by using t-test for testing the hypothesis. If the $t_{observed} \geq t_{critical}$, H_a is accepted and H_0 is rejected; while if $t_{observed} \leq t_{critical}$, H_a is rejected and H_0 is accepted. The findings showed that the value of $t_{observed}$ $13,70 \geq t_{critical}$ 2,042 so the H_a was accepted and H_0 was rejected. Based on the result above, the writer concluded that there was the influence of using interactive multimedia on students' vocabulary mastery.

Keywords: Interactive multimedia, vocabulary mastery.

A. PENDAHULUAN

Salah satu item bahasa yang paling penting yang harus diajarkan kepada pelajar muda adalah kosa kata. Menurut Moeller et al (2009) "kosakata adalah pusat pembelajaran dan pengajaran bahasa kedua karena memberi pelajar akses ke semua bentuk komunikasi lisan dan tertulis yang mencakup sastra, musik, dan pengetahuan konten". Mengenai kosa kata yang cukup akan membuat siswa dapat mengkomunikasikan ide-ide mereka dan mengetahui bahasa Inggris setidaknya dengan cara yang sederhana karena kosa kata adalah inti dari bahasa. Oleh karena itu, kosakata merupakan unsur bahasa yang sangat penting untuk diperhatikan dalam penguasaan keempat keterampilan berbahasa lainnya.

Dalam mengajar bahasa, bahasa Inggris khususnya sangat rumit. Masalah mayoritas berkaitan dengan teknik yang digunakan oleh guru dalam mengajar kosa kata. Kebanyakan guru selalu menggunakan kamus ketika siswa mereka menemukan kosakata asing. Dengan demikian, kamus berfungsi sebagai media utama dalam pengajaran kosakata. Sejalan dengan itu, para guru masih menggunakan strategi memori dalam mengajarkan kosakata kepada siswanya. Penggunaan strategi memori telah menjadi kebiasaan kultural di Indonesia. Dalam strategi ini, siswa diupayakan untuk mengingat kata-kata sulit yang dicantumkan (Lengkanawati, 2004 sebagaimana dikutip dalam Magno, 2010: 42). Akibat rendahnya teknik guru dalam mengajar kosa kata, siswa merasa bingung dan bosan dengan rutinitas.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru perlu menerapkan teknik yang lebih baik untuk membantu siswa belajar kosa kata. "Tekniknya sendiri harus menarik karena membuat pembelajaran menjadi efektif" (Mohanty, 2001:164). Selain itu, teknik juga harus membantu siswa belajar dalam konteks di mana mereka dapat melihat, mendengar, dan

menerapkan kata-kata. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, multimedia interaktif dapat menjadi salah satu media yang efektif dalam memfasilitasi siswa dalam mengajarkan kosakata.

Menurut Neo (2001) "multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai jenis media digital seperti teks, gambar, suara dan video, ke dalam aplikasi atau presentasi interaktif multi-inaera yang terintegrasi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens".

Multimedia interaktif sebagai salah satu teknik audio dan visual dalam pengajaran kosa kata menawarkan banyak keuntungan untuk pengajaran pembelajaran bahasa. Seperti Brett (1988) dalam Yunandami dan Gunawan (2012) mengatakan lingkungan pembelajaran bahasa multimedia dapat memberikan input otentik, memberikan tugas belajar bahasa yang bermakna, memberikan umpan balik pada tugas-tugas tersebut dan dapat dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berkenaan dengan itu, Brinton (2001 dalam Sharma dan Pooja, 2015:277) menyatakan bahwa alat multimedia berfungsi sebagai motivator penting dalam proses pengajaran bahasa karena "bahan media dapat meminjamkan keaslian situasi kelas, memperkuat bagi siswa hubungan langsung antara kelas bahasa dan dunia luar".

Selain itu, multimedia interaktif juga mampu meningkatkan kosakata siswa, karena menawarkan siswa kombinasi teks, audio, video, grafik dan animasi yang disampaikan melalui komputer yang memudahkan siswa untuk mengingat kata-kata dan membuat proses pembelajaran lebih efektif dan bermakna. Seperti yang dikemukakan Mayer (2001) bahwa multimedia dapat membantu semua individu baik siswa maupun guru belajar lebih efektif dan bermakna. Selain itu, pengajaran dengan multimedia meningkatkan kecepatan dan meningkatkan retensi kosakata ketika kata-kata muncul dalam berbagai

konteks seperti gambar animasi dan gambar yang didukung oleh teks (Duquette, Renie, & Laurier, 1998 seperti dikutip dalam Moeller et al, 2009). Dengan demikian, tidak diragukan lagi bahwa multimedia interaktif memberikan beberapa keuntungan yang bermanfaat dalam pengajaran bahasa, terutama untuk pengajaran kosa kata.

Studi yang dilakukan oleh Alseghayer (2001) mengungkapkan bahwa klip video lebih efektif dalam mengajarkan kosakata daripada gambar diam. Selain itu, Aisyarani (2014), hasilnya menunjukkan bahwa video animasi efektif dalam mengajarkan penguasaan kosakata. Selain itu, Assa'diyah (2014), hasil penelitian menunjukkan bahwa metode alat bantu visual efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Bukti menunjukkan bahwa pengajaran kosa kata dengan menggunakan konteks visual, aural dan kalimat akan meningkatkan pembelajaran dan pengajaran kosa kata.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini akan menyelidiki pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan kosakata siswa pada siswa kelas 8 SMP di Garut.

B. KAJIAN LITERATUR

Pertanyaan penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini mencoba menjawab pertanyaan berikut. Apakah multimedia interaktif dalam pengajaran kosakata mempengaruhi pencapaian kosakata siswa?

Definisi Kosakata

Belajar bahasa tidak lepas dari belajar kosa kata. Kosakata mendukung pembicara untuk mengungkapkan pendapat, ide, dan perasaannya dalam komunikasi.

Istilah kosa kata memunculkan berbagai arti. Menurut Kamil dan Hibert (2005:3), kosakata adalah pengetahuan tentang makna

kata. Namun, kosakata lebih kompleks daripada definisi ini. Pertama, kata datang dalam dua bentuk: lisan dan cetak. Kosakata lisan mengacu pada kata-kata yang kita kenali dan gunakan dalam mendengarkan dan berbicara. Sedangkan, kosakata cetak mengacu pada kata-kata yang kita kenali dan gunakan dalam membaca dan menulis. Kedua, pengetahuan kata juga datang dalam dua bentuk: reseptif dan produktif. Kosakata reseptif mengacu pada kata-kata yang kita kenali ketika kita mendengar atau melihatnya. Sedangkan kosakata produktif mengacu pada kata-kata yang kita gunakan ketika kita berbicara atau menulis. Singkatnya, kosa kata adalah pengetahuan tentang arti kata-kata baik dalam bentuk lisan dan cetak dan dalam bahasa reseptif dan produktif.

Senada dengan pernyataan Kamil dan Hibert, Linse (2005:121) menyatakan bahwa kosakata adalah kumpulan kata yang diketahui oleh individu. Ini berarti bahwa kosa kata berhubungan dengan sejumlah kata yang digunakan oleh, atau dipahami oleh orang tertentu. Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah seperangkat kata-kata dalam bahasa dengan mengacu pada artinya digunakan dan diakui dalam keterampilan tertentu yang diketahui oleh individu.

Multimedia Interaktif

Menurut England dan Finney (2011:2) media interaktif adalah integrasi media digital termasuk kombinasi teks elektronik, grafik, gambar bergerak, dan suara, ke dalam lingkungan komputerisasi digital terstruktur yang memungkinkan orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat.

Neo (2001), menyatakan bahwa multimedia interaktif mengacu pada kombinasi berbagai jenis media digital seperti teks, gambar, suara dan video, ke dalam aplikasi atau presentasi interaktif multi-indra yang

terintegrasi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Mengingat definisi tersebut, dapat di hukum bahwa multimedia interaktif menyediakan integrasi beberapa elemen media ke dalam satu media untuk memperluas informasi kepada audiens. Akibatnya, khalayak menyerap informasi secara bersamaan menggunakan indera mereka pada waktu yang sama.

Multimedia Interaktif dalam Pengajaran Kosakata

Multimedia mengacu pada penggunaan teks, grafik, suara, video, animasi, simulasi, atau kombinasi media. Dengan menyelaraskan media yang kaya dengan pesan konten secara tepat, ini dapat memberikan kejelasan tambahan dan meningkatkan fokus siswa daripada mengurangnya. Menggunakan berbagai media dapat meningkatkan minat dan motivasi sambil memberikan kesempatan unik untuk menjangkau peserta didik yang beragam (Holland, 2014:5)

Penggunaan teknologi multimedia dalam pengajaran kosa kata telah menawarkan cara alternatif penyampaian instruksi. Pembelajaran multimedia interaktif adalah proses, bukan teknologi, yang menempatkan potensi pembelajaran baru ke tangan pengguna. Informasi tentang desain dan penggunaan karakteristik multimedia tidak tersedia sebagai kumpulan literatur yang koheren. Pendidik harus memiliki akses ke cara yang tepat untuk merancang paket perangkat lunak yang akan memanfaatkan kemampuan multimedia tanpa kehilangan fokus pada kebutuhan pengguna atau konten yang disajikan (Stemler, 1997:1).

Penggunaan multimedia interaktif merupakan promosi keuntungan luar biasa untuk meningkatkan kosakata siswa karena menawarkan kombinasi teks, grafik, animasi, audio, dan video yang dapat memfasilitasi siswa untuk mengingat kosakata dengan

mudah. Dalam proses teaching kosakata dalam banyak hal seperti mengulang kosakata berkali-kali menggunakan berbagai tugas dan permainan, mengilustrasikan kosakata dengan menggunakan gambar, dan meninjau kosakata dalam tes dan kuis. Mengacu pada berbagai tugas, multimedia interaktif menyajikan banyak praktik untuk membantu siswa mempelajari lebih banyak kosakata. Hal tersebut dapat berupa mengisi celah dalam teks dengan kata-kata baru, mengisi kompleks bunyi dengan huruf yang hilang, mengoreksi kata yang salah eja, kata yang ditranskripsikan dengan ejaan, mengacak huruf pada kata baru, mencocokkan kata dengan makna yang mirip dan berlawanan (sinonim dan antonim), mencocokkan kata dengan definisinya, dll (Sobol, 2010).

Kelebihan Multimedia Interaktif dalam Pengajaran

Penggunaan multimedia interaktif dalam pengajaran bahasa memberikan beberapa keuntungan. Menurut Smaldino, dkk (2014: 148), ada lima keuntungan menggunakan multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar. Keunggulan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1.) Beberapa media
Teks, grafik, audio, gambar, dan film dapat digabungkan dalam satu sistem yang mudah digunakan.
- 2.) Partisipasi peserta didik
Materi yang disajikan dalam program membantu mempertahankan perhatian siswa, dan memungkinkan partisipasi yang lebih besar daripada media biasa.
- 3.) Individualisasi
Individualisasi disediakan karena percabangan memungkinkan instruksi pada remedial serta tingkat pengayaan
- 4.) Fleksibilitas
Pembelajar dapat memilih apa yang akan dipelajari dari menu, memilih area yang

tampak menarik, yang tampaknya paling logis untuk menjawab pertanyaan, atau yang menghadirkan tantangan terbesar bagi mereka.

5.) Simulasi

Program multimedia interaktif dapat digunakan untuk memberikan pengalaman simulasi dan materi yang sulit.

Selain itu, Cairncross dan Mannion (2001:158) juga menyatakan beberapa keuntungan menggunakan multimedia interaktif, yaitu:

- 1.) Multiple media: multimedia pembelajaran interaktif dapat menyajikan beberapa media. Hal ini dapat mengakomodasi berbagai jenis gaya belajar siswa.
- 2.) Kontrol pengiriman: pengguna dapat memutuskan bagian mana yang ingin mereka kunjungi. Mereka dapat melakukan perjalanan melalui aplikasi, berkonsentrasi pada materi yang sudah mereka ketahui.
- 3.) Rute akses: ada sejumlah strategi navigasi yang tersedia. Salah satu contohnya adalah sistem menu berbasis hierarki di mana pelajar dapat bekerja melalui bagian dalam hyperlink untuk menjelajahi bidang yang diminati atau langsung membuka halaman tertentu saat merevisi.
- 4.) Preferensi individu: peserta didik dapat berbeda dalam cara yang lebih memilih untuk memproses informasi.
- 5.) Interaktivitas: kuncinya di sini adalah merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara kognitif, yang menyebabkan mereka berpikir tentang materi yang disajikan, apa artinya, relevansinya, bagaimana penerapannya dan dalam konteks apa.

Melihat kelebihan-kelebihan tersebut, sebaiknya guru mempertimbangkan untuk lebih sering menggunakan multimedia pembelajaran, terutama untuk mempelajari kosakata. Dengan menggunakan berbagai

macam multimedia pembelajaran diharapkan hasil belajar akan lebih baik dibandingkan dengan guru yang menggunakan metode pengajaran tradisional. Penggunaan multimedia pembelajaran juga dapat memancing keterlibatan peserta didik dengan materi, yang akan mencegah gangguan saat mengajar dan proses belajar terjadi. Guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam mengembangkan multimedia pembelajaran bagi siswanya karena merekalah yang paling mengetahui karakteristik siswanya, dan situasi yang mungkin dihadapinya. Dengan demikian multimedia pembelajaran yang dikembangkan akan menjadi yang paling tepat dan sesuai untuk siswa.

Penelitian Terkait Sebelumnya

Ada beberapa penelitian terkait yang telah dilakukan mengenai penggunaan multimedia interaktif dalam pengajaran kosakata. Penelitian pertama dilakukan oleh Alseghayer (2001). Penelitian ini meneliti mana yang lebih efektif dalam membantu kosakata antara klip video dan gambar diam. Ini melibatkan 30 siswa ESL yang diperkenalkan dengan program pembelajaran multimedia interaktif untuk pemahaman bacaan. Penelitian telah menghasilkan kesimpulan bahwa klip video lebih efektif dalam mengajarkan kosakata yang tidak diketahui daripada gambar diam. Alseghayer mengungkapkan bahwa klip video membangun citra mental dengan lebih baik, menciptakan rasa ingin tahu yang lebih baik yang mengarah pada peningkatan konsentrasi, dan mewujudkan kombinasi modalitas yang menguntungkan (gambar, suara, dan teks cetak yang hidup atau dinamis).

Penelitian kedua dilakukan oleh Aisyarani (2014). Penelitian ini tentang penguasaan kosakata siswa kelas sebelas yang diajarkan dengan menggunakan video animasi. Sampel penelitian ini adalah 42 siswa kelas XI

MA Nahdlatul Muslimin tahun ajaran 2013/2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diajar dengan menggunakan video animasi, penguasaan kosakata siswa dapat dikategorikan “baik”.

Penelitian ketiga adalah Assa'diyah (2014). Penelitian ini menyelidiki penggunaan alat bantu visual untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Partisipan penelitian ini melibatkan 37 siswa kelas VIII SMPN 1 Kedung Jepara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode alat bantu visual efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa.

C. METODE PENELITIAN

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental. Hanya ada satu kelompok subjek tanpa kelompok eksperimen dan kontrol, dan subjek tidak menggunakan metode acak (Creswell, 2009). Jenis metode pra-eksperimen ini disebut one group pre-test – post-test design. Tiga puluh dua siswa dipilih untuk menjadi sampel dari seluruh populasi siswa kelas VIII SMP Negeri di Garut. Mereka dipilih tanpa penugasan acak.

Instrumen

Dalam penelitian ini ada dua macam instrumen untuk memperoleh data, yaitu pretest dan postes.

Pre-test adalah ukuran terhadap beberapa atribut atau karakteristik partisipan dalam suatu eksperimen yang dilakukan sebelum mereka menerima perlakuan. Sedangkan post-test adalah ukuran terhadap beberapa atribut atau karakteristik partisipan dalam suatu eksperimen yang dilakukan setelah mereka mendapat perlakuan (Creswell, 2008:301).

Pre-test dilakukan untuk mendeteksi atau mengukur apakah siswa memiliki

kemampuan awal kosakata yang sama. Sedangkan post-tes diberikan setelah perlakuan untuk melihat apakah ada perubahan kosakata siswa. Baik pre-test dan post-test serupa dalam bahan ajar.

Analisis data

Untuk menganalisis data yang digunakan dalam penelitian ini, penulis menganalisis data untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan kosakata siswa. Skor tersebut diolah melalui teknik statistik. Uji Liliefors digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data normal atau tidak (Sundayana, 2015:83). Dan untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan rumus uji-t untuk data yang berdistribusi normal.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan dan Diskusi

Hasil belajar siswa dinilai dari hasil pre-test dan post-test dengan mengidentifikasi prestasi belajar siswa di lingkungan belajar ini.

Table 1: The results of pre-test and post-test

Test results	Score			
	Min	Max	Mean	STD
Pre-test	35	75	53,13	10,14
Post-test	50	85	70,78	9,08

Berdasarkan tabel 1, penulis mendapatkan nilai pre-test dan post-test siswa. Nilai pre-test terendah adalah 35 dan nilai pre-test tertinggi adalah 75. Sedangkan nilai post-test terendah adalah 50 dan tertinggi adalah 85. Rerata nilai pre-test dan post-test adalah 53, 13 dan 70,78. Kemudian, standar deviasi pre-test adalah 10,14 dan post-test adalah 9,08. Penulis menyimpulkan bahwa nilai post-test

meningkat setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif. Oleh karena itu, diyakini bahwa multimedia interaktif secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Persentase klasifikasi peningkatan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Table 2. Improvement Classification

Improvement	f	Percentage (%)
Constant	2	$\frac{2}{32} \times 100 = 6,25$
Low	4	$\frac{4}{32} \times 100 = 12,50$
Middle	26	$\frac{26}{32} \times 100 = 81,25$
Total	32	100

Berdasarkan tabel di atas, penulis menyimpulkan bahwa mengajar dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa. Peningkatan untuk kategori konstan sebesar 6,25%, untuk kategori rendah sebesar 12,50% dan untuk kategori sedang sebesar 81,25%. Langkah pertama sebelum menguji hipotesis, penelitian ini menerapkan uji normalitas. Uji ini digunakan untuk menentukan prosedur statistik seperti apa yang harus digunakan untuk menguji hipotesis. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan uji Liliefors untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Digunakan taraf signifikan (α) 5% Or 0,05. Hasil uji distribusi normal dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Table 3. The Result of Normality Test

Value	Criteria
Lobserved	Lcritical
0,158	0,159
	Normal distribution

Kriteria : Jika $L_{max} > L_{kritis}$, data tidak berdistribusi normal

Jika $L_{max} < L_{kritis}$, data berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel di atas, karena $L_{max} < L_{kritis}$ ($0,158 < 0,159$), sehingga data berdistribusi normal.

Setelah menghitung distribusi normal, langkah terakhir adalah menguji hipotesis. Untuk pengujian hipotesis, dilakukan perhitungan uji-t untuk mengetahui perbandingan dua mean baik pre-test maupun post-test. Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Ho: Tidak ada perbedaan yang signifikan antara pencapaian kosakata siswa sebelum dan sesudah perlakuan.
- Ha: Ada perbedaan yang signifikan antara pencapaian kosakata siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Table 4. The Result of t-test

Value	Criteria
observed	t-critical
13,70	2,04
	Normal distribution

Kriteria : Jika $L_{max} > L_{kritis}$, data tidak berdistribusi normal

Jika $L_{max} < L_{kritis}$, data berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel di atas, karena $L_{max} < L_{kritis}$ ($0,158 < 0,159$), sehingga data berdistribusi normal.

Setelah menghitung distribusi normal, langkah terakhir adalah menguji hipotesis. Untuk pengujian hipotesis, dilakukan perhitungan uji-t untuk mengetahui perbandingan dua mean baik pre-test maupun post-test. Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Ho: Tidak ada perbedaan yang signifikan antara pencapaian kosakata siswa sebelum dan sesudah perlakuan.
- b. Ha: Ada perbedaan yang signifikan antara pencapaian kosakata siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Table 4. The Result of t-test

Value		Criteria
t_{observed}	t_{critical}	
13,70	2,04	Normal distribution

Kriteria: Jika diamati kritis, Ha diterima dan Ho ditolak.

Jika diamati kritis, Ha ditolak dan Ho diterima.

Berdasarkan tabel 4, nilai $t_{observed} = 13,70$ lebih besar dari nilai $t_{critical} = 2,042$, sehingga penulis menyimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak. Jadi, ada perbedaan yang signifikan antara pencapaian kosakata siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dapat mempengaruhi pencapaian kosakata siswa.

Temuan ini sejalan dengan Brett (1988) dalam Yunandami dan Gunawan (2012) yang mengatakan bahwa lingkungan pembelajaran bahasa multimedia dapat memberikan input otentik, memberikan tugas pembelajaran bahasa yang bermakna, dan memberikan umpan balik pada tugas-tugas tersebut. Sehingga dengan adanya multimedia interaktif siswa akan lebih mudah dalam mempelajari kosakata. Hal ini dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, menyenangkan, dan siswa akan lebih mudah mengingat kata tersebut. Dengan demikian, multimedia interaktif dapat mempengaruhi pencapaian kosakata siswa.

E. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pengajaran kosakata berpengaruh terhadap prestasi kosakata siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai $t_{observed} = 13,70$ lebih besar dari nilai $t_{critical} = 2,04$, sehingga hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak.

Efektivitas multimedia interaktif disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, multimedia interaktif dapat memfasilitasi siswa untuk mempelajari kosakata karena mereka merasa bahwa program-program yang ada dalam multimedia interaktif memudahkan siswa untuk mengingat kosakata dan memasukkannya ke dalam memori jangka panjang. Kedua, dengan menggunakan multimedia interaktif, motivasi siswa meningkat. Siswa menemukan banyak program menyenangkan yang membuat mereka termotivasi dan berpartisipasi dalam proses belajar mereka. Ketiga, multimedia interaktif mempromosikan pemikiran kreatif. Melihat gambar dalam multimedia interaktif, siswa dapat membangun imajinasi mereka dan merangsang mereka untuk berbicara di atasnya.

F. REFERENSI

Aisyarani. (2014). *The Vocabulary Mastery of the Eleventh Grade Students of Ma Nahdlatul Muslimin in the Academic Year 2013/2014 Taught By Using Animation Video*. Muria Kudus University: Unpublished.

Al-Seghayer, K. (2001). *The Effect of Multimedia Annotation Modes on L2 Vocabulary Acquisition: A Comparative Study. Language Learning & Technology*.

- Assa'diyah, T. (2014). *The Use of Visual Aids to Improve Vocabulary Mastery on The Eighth Grade Students of SMPN 1 Kedung Jepara in the Academic Year 2013/2014*. STAIN Salatiga: Unpublished.
- Caincross, S., & Mannion, M. (2001). Interactive Multimedia and Learning: Realizing the Benefits. *Inovation in Education and Teaching International*, 158-161.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design; Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Los Angeles: SAGE Publication.
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Darmawan D, (2020). *Teknologi Pembelajaran Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung*
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning: Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan ELearning Teori dan Desain*. Bandung: Rosda.
- Darmawan, D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Darmawan, D., Kartawinata, H. & Astorina, W. (2018). Development of Web-Based Electronic Learning System (WELS) in Improving the Effectiveness of the Study at Vocational High School "Dharma Nusantara". *Journal of Computer Science*, 14(4), 562-573. <https://doi.org/10.3844/jcssp.2018.562.573>.
- Darmawan, D., Suryadi, E, Wahyudin, D. (2019). Smart Digital for Mobile Communication Through TVUI Streaming for Higher Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*. Vol. 13, No. 5, 2019. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i05.10286>.
- Darmawan, D., Ruyadi, Y., Abdu, W.J., Hufad, A., (2017). Efforts to Know the Rate at which Students Analyze and Synthesize Information in Science and Social Science Disciplines: A Multidisciplinary Bio-Communication Study, *OnLine Journal of Biological Sciences*, Volume 17, Number 3 (2017) pp 226-231.
- Darmawan, D., Harahap, E. (2016). Communication Strategy For Enhancing Quality of Graduates Nonformal Education Through Computer Based Test (CBT) in West Java Indonesia, *International Journal of Applied Engineering Research*, Volume 11, Number 15 (2016) pp 8641-8645.
- Darmawan, D, et al. (2019). ICMLS version 3.0 as a prototype of biocommunication model for revolutionary human numerical competences on vocational education practices. *J. Phys.: Conf. Ser.* 1402 077073.
- Darmawan, D. (2020). *Development of ICMLS Version 2 (Integrated Communication and Mobile Laboratory Simulator) To Improve 4.0 Century Industry Skills in Vocational*

- Schools. International Journal Interactive Mobile Technologies. Vol.14, No.8, 2020. p. 97-113. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i08.12625>
- Darmawan, D., Kiyindou A., Pascal, C., Setiawa, L., Risda, D. (2021). Applied Bio-Communication For Language Competence. International Journal Of Scientific & Technology Research Vol. 10, Issue 02, February 2021.
- Darmawan, D. (2012). Biological Communication Through ICT Implementation: New Paradigm in Communication and Information Technology for Accelerated Learning. Germany: Lambert Academic Publishing Germany.
- Darmawan, D., (2012). "Biological Communication Behavior through Information Technology Implementation in Learning Accelerated," International Journal of Communications, Network and System Sciences, Vol. 5 No. 8, 2012, pp. 454- 462. doi:
- England, E., & Finney, A. (2011). Interactive Media: What's that? Who's Involved?. *ATSF*.
- Fraenkel, J. R., Hyun, H., and Wallen, N. E. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill.
- Gay, L. R., Mills, G. E., & Airasian, P. (2009). *Educational Research: Competencies for Analysis and Application*. New Jersey: Pearson Edu.
- Hiebert, E. H. and Kamil, M. L. (2005). *Teaching an Learning Vocabulary: Bringing Research to Practice*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publisher.
- Holland, J. (2014). Implication shifting Technology in Education. *TechTrends*, Volume 58, Number 3.
- Magno, C. (2010). Korean Students' Language Learning Strategies and Years of Studying English as Predictors of Proficiency in English. *TESOL Journal*, Vol 2, pp.39-61.
- Mayer, R. (2001). *Multimedia learning*. New York: Cambridge University Press.
- Moeller, A. J., Ketsman, O., & Masmaliyeva, L. (2009). The Essential of Vocabulary Teaching: From Theory to Preactice. *Faculty Publication: Departement of Teaching, Learning and Teacher Education*, pp. 1-16.
- Mohanty, J. (2001). *Educational Technology*.