

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN  
PRESTASI BELAJAR SISWA  
(Studi pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Pagar Alam)**

**Betty Helawati <sup>1</sup>**

<sup>1)</sup>**SMP Negeri 8 Pagar Alam**

<sup>1)</sup>[bettyhelawati@gmail.com](mailto:bettyhelawati@gmail.com)

**ABSTRAK**

*Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas VIII di SMP Negeri 8 Pagar Alam. Dalam penelitian ini digunakan rancangan pengembangan (Research and Development). Metode yang digunakan adalah rancangan Borg and Gall menggunakan 10 langkah penelitian. Subjek penelitian untuk uji skala terbatas adalah kelas VIII.A dan VIII.B SMP Negeri 8 Pagar Alam dengan jumlah masing-masing 16 siswa. Dan uji skala luas adalah kelas VIII.A dan VIII.B SMP Negeri 8 Pagar Alam dengan jumlah masing-masing 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah lembar penilaian media dan tes untuk prestasi belajar siswa. Analisis data menggunakan rata-rata (mean) dan uji-t. Simpulan dari penelitian ini adalah multimedia Interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan dan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dan pengembangan multimedia interaktif yang dibuat ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa berdasarkan hasil uji skala terbatas dan uji skala luas siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Pagar Alam pada mata pelajaran Bahasa Inggris.*

**Kata Kunci:** *Multimedia, Interaktif, Prestasi*

**THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA TO IMPROVE STUDENT  
LEARNING OUTCOMES**  
*(Study On English Subject VIII Grade Junior High School Number 8 in Pagar Alam City)*

**Betty Helawati <sup>1</sup>**

<sup>1)</sup>**SMP Negeri 8 Pagar Alam**

<sup>1)</sup>[bettyhelawati@gmail.com](mailto:bettyhelawati@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The aims of this study to produce interactive multimedia learning to improve students' outcome in English subject at VIII grade in SMP Number 8 Pagar Alam. This study uses a development design (Research and Development). The method used Borg and Gall design with 10 steps in research. The subjects of this study for limited scale test were students in class VIII.A and VIII.B of SMP Number 8 Pagar Alam with 16 students. And in wide scale test were students in class VIII.A and VIII.B of SMP Number 8 Pagar Alam with 32 students. The techniques of collecting the data uses the media assessment sheets and test for students' outcome learning. Data analysis used mean score and t-test. The conclusions of this research were the development of an interactive multimedia learning could be used and effective to improve students' learning outcomes in English subject. And the development of an interactive multimedia learning could improve students' learning outcomes based on limited scale test and wide scale test at VIII grade of SMP Number 8 Pagar Alam in English subject.*

**Keywords:** *Multimedia, Interactive, Outcomes*

## PENDAHULUAN

Rendahnya prestasi belajar Bahasa Inggris siswa disebabkan oleh rendahnya minat belajar siswa terhadap Bahasa Inggris seperti dikemukakan pada bagian sebelumnya. Minat belajar memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Slameto (2010: 180) mendefinisikan bahwa minat adalah rasa cenderung dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah media pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat dengan materi yang dipelajari siswa dapat menyebabkan siswa sulit memahami materi tersebut. Begitu juga apabila penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi (monoton) dapat menyebabkan siswa merasa bosan dalam mengikuti pelajaran.

Disamping itu pemanfaatan teknologi juga akan menarik minat peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar, khususnya jika kita mengajar peserta didik yang masih duduk di jenjang menengah pertama. Rasa penasaran mereka terhadap teknologi masih tinggi. Kemampuan mereka dalam mengaplikasikan komputer juga masih perlu difasilitasi dan didampingi. Apalagi dalam pelajaran Bahasa Inggris pada materi teks, siswa merasa bosan dengan teks-teks yang banyak jenisnya dan isi yang panjang. Terkadang banyak kosa kata baru yang tidak mereka pahami.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang terjadi pada siswa adalah diantaranya siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran dan berdasarkan studi pendahuluan ditemukan menurunnya prestasi belajar Bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Pagar Alam.

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana pengembangan multimedia interaktif yang layak digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII, dan 2) Bagaimana efektivitas multimedia interaktif yang telah dikembangkan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan multimedia interaktif. Seperti yang dikemukakan oleh Munir (2012:113), bahwa penggunaan Multimedia interaktif dalam pembelajaran dimaksudkan untuk membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajarinya serta dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, yang akan membantu pendidik menciptakan pola-pola penyajian yang interaktif. Selain itu, muatan materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah di pahami, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan. Sehingga dengan adanya multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang layak untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII dan mendeskripsikan efektivitas multimedia interaktif yang telah dikembangkan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII.

Berhubungan dengan variabel yang kaji maka perlu mengkaji teori-teori yang terkait yaitu multimedia interaktif, prestasi belajar, dan pengembangan.

Menurut Warsita (2008: 154), multimedia interaktif adalah kombinasi

dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan bersifat interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu. Menurut Darmawan (2012: 55), ada beberapa karakteristik pembelajaran multimedia interaktif yaitu 1) Berisi konten materi yang representatif dalam bentuk visual, audio dan audio visual, 2) Beragam media komunikasi dalam penggunaannya, 3) Memiliki kekuatan bahasa warna dan bahasa resolusi objek, 4) Respons pembelajaran dan penguatan bervariasi, 5) Mengembangkan prinsip *Self Evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajarnya, 6) Dapat digunakan secara klasikal atau individual, dan 7) Dapat digunakan secara *offline* maupun *online*.

Selain itu, menurut Munir (2012: 113), ada beberapa kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran yaitu 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, 2) Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran, 3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, animasi, gambar dan video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran, 4) Menambah semangat siswa selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan, 5) Mampu memvisualisasikan materi yang sulit untuk dijelaskan hanya sekedar penjelasan atau alat peraga yang konvensional, dan 6) Melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Selanjutnya teori tentang prestasi belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 3), prestasi belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya proses pembelajaran. Selain itu, menurut

Aunurrahman (2010: 37) prestasi belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku, perubahan tingkah laku tersebut meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selanjutnya Mulyasa (2006:23) menyebutkan bahwa, "Prestasi belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar yang disadari dan dapat diukur berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan dan lazimnya ditunjukkan dalam nilai."

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Syah (2003:145) yaitu 1) Faktor internal (faktor dari dalam diri individu) meliputi keadaan atau kondisi jasmani dan rohani peserta didik, 2) Faktor eksternal (faktor dari luar diri individu) meliputi kondisi lingkungan peserta didik, dan 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yaitu jenis upaya belajar peserta didik (kebiasaan) yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran terhadap materi pelajaran.

Menurut Warsita (2008: 154), multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan bersifat interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu.

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan multimedia interaktif dengan memadukan beberapa media (audio, video, grafik, teks dan animasi) yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat digunakan oleh pengguna sesuai yang diinginkan.

Prosedur penggunaan multimedia interaktif ini didukung dengan penerapan metode *discovery learning* menggunakan laboratorium komputer sekolah.

Pada penelitian ini, penulis akan memfokuskan mengajarkan teks *recount*. Teks *recount* bercerita tentang apa yang terjadi pada penulis dan melibatkan kisah pribadi atau pengalaman penulis.

Ada beberapa jenis teks *recount* yaitu cerita nyata tentang pengalaman penulis dan cerita khayalan si penulis. Teks *recount* terdiri dari tempat kejadian, kronologi kejadian, dan kesimpulan. Unsur utama teks *recount* adalah si penulis, kata kerja dalam bentuk lampau.

Multimedia interaktif ini dikembangkan menggunakan aplikasi *adobe flash cs6* yang dibantu dengan aplikasi-aplikasi lainnya, seperti *adobe photoshop* dan *audacity*.

Adapun isi dari multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti meliputi tampilan loading, tampilan awal, tampilan utama yang berisi kompetensi, materi, petunjuk, evaluasi, dan profil.

Berikutnya pada tampilan kompetensi berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan. Pada tampilan materi terdapat materi pada pertemuan 1 dan materi pada pertemuan 2 yang dibuat menggunakan peta konsep sehingga memudahkan peserta didik mencari materi yang mereka butuhkan.

Selanjutnya ada tampilan petunjuk yang memberikan gambaran cara membaca tombol navigasi yang dikembangkan peneliti pada multimedia interaktif. Pada tampilan evaluasi terdapat menu awal dan latihan latihan. Terakhir berisi tampilan mengenai profil pengembang. Materi pada multimedia interaktif ini berisi teks *recount*. Teks *recount* merupakan teks yang menceritakan pengalaman seseorang.

Prosedur mengembangkan multimedia interaktif ini adalah:

1. Peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui potensi dan masalah mengenai media pembelajaran yang sering digunakan guru pada saat proses pembelajaran.
2. Melakukan pengumpulan data awal

setelah potensi masalah ditemukan.

3. Mendesain produk mulai dari menentukan SK, KD dan materi, sampai dengan menentukan jenis media, menyusun rencana garis besar pembuatan media dan membuat media.
4. Melakukan validasi desain oleh pakar materi dan IT.
5. Melakukan revisi desain.
6. Melakukan uji coba produk/ skala terbatas.
7. Melakukan revisi produk.
8. Melakukan uji coba pemakaian/ skala luas.
9. Melakukan revisi produk.

## METODE

Jenis penelitian yang dikembangkan dalam multimedia interaktif ini adalah *Research and Development (R&D)* yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk dalam menguji kelayakan dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa.

Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Inggris pada kelas VIII SMP Negeri 8 Pagar Alam. Adapun tahapan Langkah-langkah dalam penelitian adalah 1).Pengumpulan informasi awal, 2) Perencanaan, 3) Format Awal Produk, 4) Uji Coba Awal, 5) Revisi Produk, 6).Uji Coba Lapangan, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Lapangan, 9).Penyempurnaan Produk dan 10) Implementasi Produk. Prosedur pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Angket dan Tes prestasi belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Perencanaan Kebutuhan dan Potensi Masalah

Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sulitnya peserta didik mencapai hasil belajar yang diharapkan dan dituntut tanggung jawab dan membutuhkan

kemandirian dalam mengakses bahan-bahan ajar untuk mendukung Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Proses terbatasnya bertemunya guru dengan peserta didik berupa pembelajaran tatap muka menjadi tantangan guru dalam menciptakan multimedia interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Melalui pemanfaatan teknologi informasi dibidang pendidikan melalui pembuatan multimedia interaktif agar peserta didik dapat memanfaatkan waktu tatap muka yang sedikit dan guru mampu menyajikan materi yang menarik dan memotivasi peserta didik. Penulis menggunakan multimedia interaktif ini karena ada perpaduan unsur audio dan gambar. Multimedia interaktif ini dapat menjadi alat yang menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar. Fokus ekspektasi dari pengembangan multimedia interaktif ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *recount text* pada Kompetensi Dasar 3.11.

## 2. Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data dilaksanakan setelah peneliti mendapatkan gambaran perencanaan kebutuhan dan potensi masalah yang telah ditemukan pada pembelajaran peserta didik materi *recount text* mata pelajaran kelas VIII SMP Negeri 8 Pagar Alam. Data-data yang telah diperoleh dijadikan sumber informasi untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif.

## 3. Desain Produk

Penyusunan materi bahan ajar bisa langsung disusun penulis menggunakan *adobe cs6* yang disusun pada mata pelajaran Bahasa Inggris dibuat untuk mempermudah proses pembelajaran bagi peserta didik. Disamping itu, materi bahan ajar yang ditampilkan didalam multimedia

interaktif ini diisi dengan materi slide presentasi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *adobe flash cs6*, *adobe photoshop*, *audacity*. Evaluasi pembelajaran disajikan dalam dengan pemberian quiz. Berikut storyboard multimedia interaktif Bahasa Inggris yang dikembangkan peneliti untuk diujicobakan pada skala terbatas dan skala luas untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik:

**Tabel 1 Storyboard ultimedia Interaktif**

No.	Menu	Sub Menu	Nomor Slide
1.	Tampilan loading	-	1
2.	Tampilan Awal	-	2
3.	Tampilan Utama	Kompetensi, Materi, Petunjuk, Evaluasi, Profil.	3
4.	Kompetensi	Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan.	3 dan 4
5.	-	Kompetensi Inti	4.1
6.	-	Kompetensi Dasar	4.2
7.	-	Indikator	4.3
8.	-	Tujuan	4.4 dan 4.5
9.	Materi	Pertemuan 1 dan Pertemuan 2	3 dan 4
10.	-	Pertemuan 1	4.1-4.12
11.	-	Pertemuan 2	5.1-5.9
12.	Petunjuk	Isi Petunjuk	3 dan 4
13.	Evaluasi	Menu Awal	3 dan 4
14.	-	Latihan 1	4.1-4.12
15.	-	Latihan 2	5.1-5.12
16.	Profil	-	3 dan 4

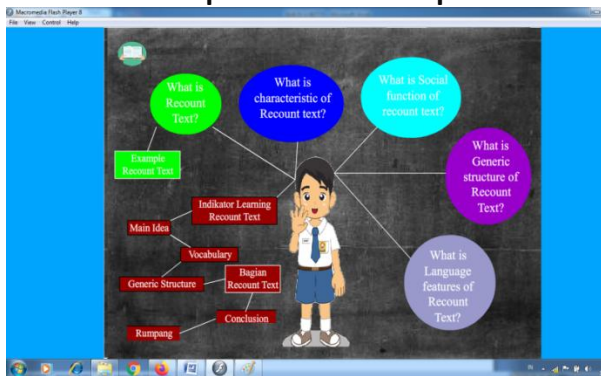
Berikut beberapa tampilan-tampilan halaman multimedia interaktif yang telah dikembangkan:



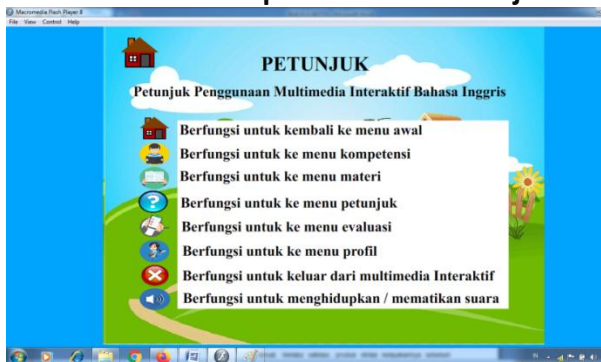
Gambar 1. Tampilan Halaman Utama



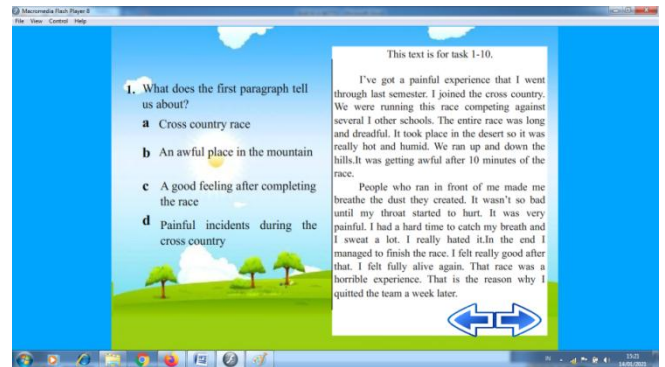
Gambar 2. Tampilan Utama Kompetensi



Gambar 3. Tampilan Teks Bahan Ajar



Gambar 4. Tampilan Petunjuk



Gambar 5. Tampilan Evaluasi

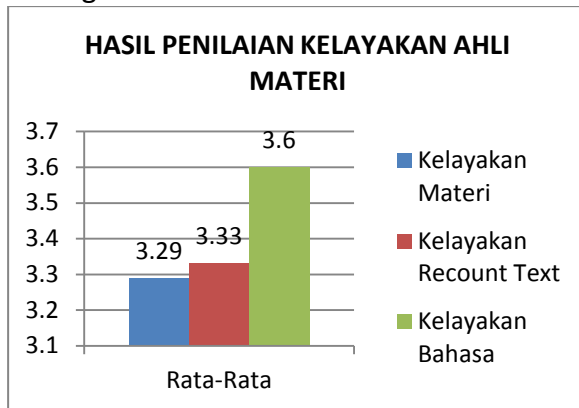
Berdasarkan hasil yang dari penelitian *multimedia interaktif* yang dikembangkan dapat diterapkan untuk pembelajaran siswa dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan validasi ahli materi diperoleh skor rata-rata dari ketiga aspek penilaian materi sebesar 3,41 dari skala range kriteria penilaian dengan kategori “sangat layak”. Sementara berdasarkan hasil dari validasi ahli IT diperoleh skor rata-rata sebesar 3,95 dari skala range kriteria penilaian dengan kategori penilaian “Sangat Layak”. Dan penilaian respon peserta didik diperoleh skor rata-rata dari kelima aspek penilaian materi sebesar 3,00 dari skala range kriteria penilaian dengan kategori “layak”. Berikut tabel data saran dan komentar validator ahli:

Tabel 2 Data Saran dan Komentar Validator Ahli

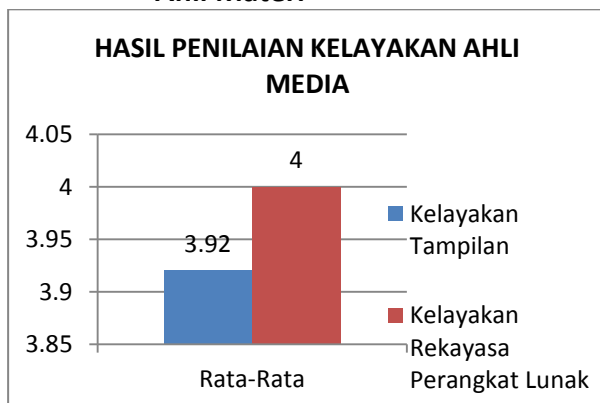
No.	Butir Penilaian	Kritik dan Saran	Ket
1	Huruf	Konsisten pada ukuran huruf	Sudah direvisi
2	Tampilan Materi	Membuat materi menggunakan peta konsep	Sudah direvisi
3	Penulisan soal	Garis bawah kata pada soal yang diminta digaris bawah	Sudah direvisi

<b>4</b>	Kunci Jawaban Soal	Koreksi kunci jawaban latihan 2	Sudah direvisi
----------	--------------------	---------------------------------	----------------

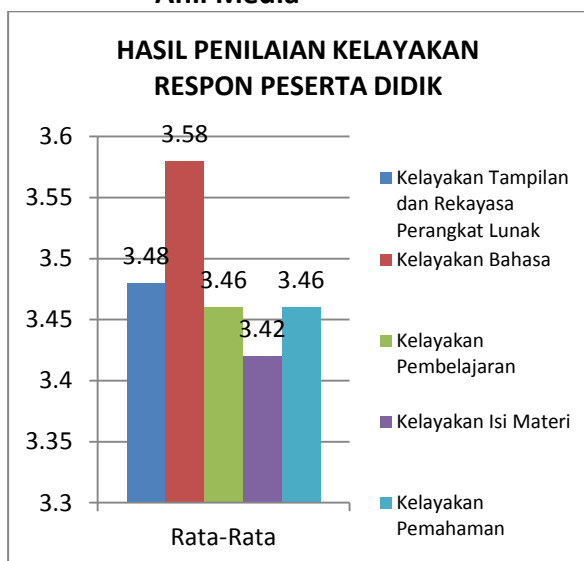
Berikut grafik dari validasi masing-masing ahli.



**Gambar 6. Grafik Hasil Kelayakan Validasi Ahli Materi**



**Gambar 7. Grafik Hasil Kelayakan Validasi Ahli Media**



**Gambar 8. Grafik Hasil Kelayakan Respon Peserta Didik**

Berikut revisi desain setelah dilakukan validasi ahli materi, ahli media, dan meminta penilaian respon kepada peserta didik.

Hasil dari uji coba skala terbatas dan skala luas pengembangan multimedia interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Pada uji coba skala terbatas yang dilakukan terhadap 32 orang siswa kelas VIII, memperoleh  $t_{hitung}$  6,531 dan  $t_{tabel}$  adalah 1,699. Berarti  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X (kelas eksperimen) dan variabel Y (kelas kontrol) setelah diterapkan *multimedia interaktif* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dari hasil uji skala luas dengan melibatkan 64 orang siswa, penerapan *multimedia interaktif* pada ranah kognitif (pengetahuan) diperoleh hasil  $t_{hitung}$  5,935 dan  $t_{tabel}$  1,671. Jika  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  artinya terdapat perbedaan signifikan antara variabel X (kelas eksperimen) dan variabel Y (kelas kontrol). Hal ini menyatakan bahwa penggunaan *multimedia interaktif* pada ranah kognitif (pengetahuan) lebih baik dibanding dengan tidak menggunakan *multimedia interaktif*. Hal ini menyatakan bahwa penggunaan *multimedia interaktif* lebih baik dibanding dengan tidak menggunakan *multimedia interaktif*.

#### Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba produk maupun uji coba pemakaian diatas, *multimedia interaktif* yang dikembangkan layak untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik SMP Negeri 8 kelas VIII pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan menurut Warsita (2008: 154), multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan bersifat interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu. Dengan adanya multimedia interaktif yang dikembangkan



dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik di ranah kognitif.

Multimedia Interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dari uji coba skala terbatas dan skala luas yang dilakukan pada kelas VIII pada prinsipnya terdapat kesamaan hasil yaitu peningkatan prestasi belajar peserta didik melalui perbandingan hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas VIII dapat disimpulkan:

1. Adapun isi dari multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti meliputi tampilan loading, tampilan awal, tampilan utama yang berisi kompetensi, materi, petunjuk, evaluasi, dan profil. Berikutnya pada tampilan kompetensi berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan. Pada tampilan materi terdapat materi pada pertemuan 1 dan materi pada pertemuan 2 yang dibuat menggunakan peta konsep sehingga memudahkan peserta didik mencari materi yang mereka butuhkan. Selanjutnya ada tampilan petunjuk yang memberikan gambaran cara membaca tombol navigasi yang dikembangkan peneliti pada multimedia interaktif. Pada tampilan evaluasi terdapat menu awal dan latihan latihan. Terakhir berisi tampilan mengenai profil pengembang. Materi pada multimedia interaktif ini berisi teks recount. Teks recount merupakan teks yang menceritakan pengalaman seseorang. Teks merupakan salah satu materi yang dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, sehingga peneliti memilih materi

ini dan disesuaikan dengan materi kelas VIII yang ada pada silabus.

2. Multimedia interaktif yang dikembangkan layak untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan validasi ahli materi diperoleh skor rata-rata dari ketiga aspek penilaian materi yaitu 3,41 dengan kategori penilaian "Sangat Layak". Sedangkan berdasarkan validasi ahli IT, diperoleh skor rata-rata dari kedua aspek penilaian yaitu sebesar 3,95 dengan kategori penilaian "Sangat Layak". Dan berdasarkan penilaian respon peserta didik dari kelima aspek penilaian yaitu 3,00 dengan kategori penilaian "Layak". Dengan demikian multimedia interaktif yang dikembangkan layak untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
3. Pengembangan multimedia interaktif yang dibuat ini dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas VIII berdasarkan hasil uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia interaktif.

### **Saran**

1. Bagi Guru: hendaknya guru dapat lebih memaksimalkan pemanfaatan multimedia interaktif untuk mengembangkan model pembelajaran alternatif untuk pengajaran jarak jauh maupun tatap muka. Guru Bahasa Inggris diharapkan mampu menggunakan dan membuat multimedia interaktif karena lebih layak untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
2. Kepala sekolah selaku pemimpin tertinggi di sekolah serta pengambil kebijakan hendaknya dapat mendukung

pelaksanaan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dengan cara memberikan sosialisasi multimedia interaktif ini ke sekolah-sekolah lain baik melalui kegiatan Musyawarah Kerja Kepala Sekolah (MKKS) atau Dinas Pendidikan agar multimedia interaktif ini dapat dimanfaatkan secara luas.

3. Bagi Peneliti Lanjutan Pengembangan model multimedia interaktif ini hendaknya dapat lebih dikembangkan sehingga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain menggunakan model lainnya dalam pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Darmawan, D. (2012). "Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi". Bandung. PT Remaja Rosdakarya

Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajardan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Mulyasa. (2006). *Kurikulum yang Disempurnakan*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.

Munir, dkk. (2011). Efektivitas penggunaan metode eksperimen verifikasi berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK (studi kasus eksperimen di SMAN 2 Cimahi). *Jurnal UPI Edu, IV(1)*. Diakses dari [http://iurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/view/815/efektivitas-penF,Runaan-metode-eksperimen-verifikasi-berbasis-multimedia-interaktif-terhadap-hasil-belajar-siswa-#ada-mata-i-e1a\\*arantik%28studi-kasus-eksperimen-di-sman-2-cimahi%29.htm](http://iurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/view/815/efektivitas-penF,Runaan-metode-eksperimen-verifikasi-berbasis-multimedia-interaktif-terhadap-hasil-belajar-siswa-#ada-mata-i-e1a*arantik%28studi-kasus-eksperimen-di-sman-2-cimahi%29.htm) pada tanggal 17 Maret 2020.

Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Syah, M. (2003). *Psikologi Belajar*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.

Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.