



JURNAL SINTIKA

Jurnal Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Sistem Komputer
Published by Yasin Publisher (Yayasan Amal Sosial Islami Nahdliyin)
Journal homepage: <https://yasiinpublisher.org/>



Dampak Multimedia Interaktif terhadap Keterampilan Speaking Mahasiswa di Padang

Rasmita¹, Nurmaliana Pohan²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, Indonesia
E-mail: qytrew9080@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan multimedia interaktif terhadap keterampilan berbicara mahasiswa di Padang. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif deskriptif menggunakan desain pra-eksperimental dengan 20 peserta mahasiswa semester empat program studi pendidikan bahasa Inggris. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan tes pre-test serta post-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan berbicara mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis multimedia interaktif, terutama dalam aspek kelancaran, pelafalan, dan keberanian berbicara. Selain itu, 80% responden menyatakan puas dan sangat puas terhadap media pembelajaran yang digunakan karena dinilai menarik, mudah dipahami, dan meningkatkan motivasi belajar. Keterbatasan penelitian ini meliputi jumlah sampel yang terbatas dan periode penelitian yang relatif singkat. Implikasi penelitian ini memberikan gambaran empiris bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat menjadi strategi efektif dalam pengembangan keterampilan berbicara mahasiswa pada pembelajaran bahasa Inggris.

Artikel Info

Article History:

Submitted/Received:
03/12/2025
First Revised: /03/12/2025
Accepted: 15/12/2025
Publication Date: 15/12/2025

Kata Kunci:

*Multimedia Interaktif,
Keterampilan Berbicara,
Mahasiswa, Pembelajaran
Bahasa Inggris, Motivasi
Belajar*



Copyright (c) 2025. Rasmita, Nurmaliana Pohan.

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan global, termasuk dalam pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Inggris. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi mobile dan multimedia interaktif memberikan pengaruh positif yang moderat hingga kuat terhadap pencapaian pembelajaran bahasa kedua (Mihaylova et al., 2020). Teori pembelajaran multimedia menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika kata dan gambar disajikan secara bersamaan (Mayer, 2021), sedangkan teori interaksionisme sosial menekankan pentingnya interaksi aktif, produksi bahasa, dan keterlibatan mahasiswa dalam proses komunikasi (González-Lloret, 2020). Dalam konteks ini, teknologi interaktif dinilai mampu menciptakan lingkungan belajar yang komunikatif, adaptif, dan sesuai kebutuhan individu (Huang, 2022).

Secara global, kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris menjadi kompetensi penting di era mobilitas internasional dan ekonomi digital (Wang & Huang, 2019). Namun, pembelajaran speaking juga menghadapi tantangan, seperti rendahnya kesempatan latihan lisan, kecemasan berbicara, serta keterbatasan lingkungan yang memungkinkan interaksi spontan (Bear et al., 2024). Oleh sebab itu, penggunaan media interaktif yang dapat memberikan simulasi berbicara, feedback langsung, dan ruang latihan yang lebih luas sangat diperlukan (Hasumi & Chiu, 2024).

Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan banyak mahasiswa masih mengalami kesulitan berbicara bahasa Inggris secara spontan, meski memiliki penguasaan kosakata dan tata bahasa yang baik (Huang, 2022). Di Kota Padang, fasilitas untuk mendukung latihan berbicara aktif masih terbatas, baik dari segi ruang interaktif, media digital, maupun waktu praktik yang memadai. Pembelajaran speaking cenderung pasif, dan media yang digunakan lebih bersifat satu arah sehingga kurang mendukung latihan berbicara yang interaktif dan berulang (Wang & Huang, 2019). Selain itu, bukti empiris mengenai efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa di konteks lokal, khususnya Indonesia, masih sangat terbatas.

Penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti pembelajaran berbasis teknologi secara umum, bukan secara spesifik keterampilan speaking mahasiswa di Indonesia. Misalnya, studi MALL menunjukkan hasil positif tetapi tidak fokus pada kemampuan berbicara (Mihaylova et al., 2020), sementara penelitian lain lebih menekankan vocabulary atau grammar (Wang & Huang, 2019). Penelitian terkait multimedia interaktif juga umumnya dilakukan di luar negeri atau memakai desain non-eksperimental sehingga belum memberikan bukti kausal yang kuat (Hasumi & Chiu, 2024; Bear et al., 2024). Bahkan penelitian lokal yang ada masih terbatas pada penelitian tindakan kelas dengan sampel kecil dan tanpa kelompok kontrol (Shofi, 2020).

Dengan demikian, terdapat beberapa kesenjangan penelitian, yaitu: kurangnya studi eksperimental yang fokus pada keterampilan berbicara menggunakan multimedia interaktif di Indonesia; minimnya penelitian yang secara spesifik menilai speaking, bukan aspek bahasa lainnya; belum adanya laporan implementasi multimedia interaktif pada perguruan tinggi di Kota Padang; serta terbatasnya desain penelitian yang mampu menunjukkan pengaruh kausal. Gap inilah yang menjadi dasar pentingnya penelitian ini.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis secara empiris pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap keterampilan berbicara mahasiswa di Kota Padang, mencakup aspek kefasihan, akurasi, dan kepercayaan diri. Selain itu, penelitian ini juga berusaha mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat efektivitas penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran speaking, serta memberikan rekomendasi bagi dosen dan institusi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan literatur pembelajaran bahasa berbasis multimedia interaktif di Indonesia, sekaligus manfaat praktis bagi dosen, pengembang media, dan institusi pendidikan tinggi dalam merancang strategi pembelajaran speaking yang lebih komunikatif, interaktif, dan efektif.

2. Metodologi

2.1 Kajian Literatur Terkini / Grand Teori

Dalam literatur terkini, integrasi media digital dalam pembelajaran bahasa telah menunjukkan efek signifikan terhadap pengembangan keterampilan berbicara. Misalnya, studi kuasi-eksperimen menunjukkan bahwa teknik pembelajaran multimedia immersive dengan dukungan teman sebaya (peer support) secara signifikan meningkatkan produksi lisan mahasiswa dalam aspek phrasing, stress, intonation, dan integrasi, dibandingkan kelompok tanpa dukungan peer support (Asnawi, 2024). Temuan ini mendukung premis bahwa elemen interaktivitas dan umpan balik sosial dalam media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan keterampilan speaking.

Lebih jauh, konsep pembelajaran multimedia berdasarkan teori Richard E. Mayer menyatakan bahwa manusia belajar lebih efektif saat informasi disajikan melalui kombinasi kanal visual dan auditori secara terintegrasi (Mayer, 2021). Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif dalam konteks berbicara yang mencakup stimulasi visual, audio, dan aktivitas produksi lisan menjadi sangat relevan secara teoritis. Kajian sistematis pada penggunaan multimedia interaktif menunjukkan bahwa berbagai platform digital berbasis interaktif mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan bahkan keterampilan bahasa spesifik seperti speaking maupun vocabulary (Kabri & Budiyanto, 2024). Berdasarkan kerangka teoritis tersebut, penelitian ini akan memanfaatkan pendekatan multimedia interaktif sebagai sarana pengayaan pembelajaran speaking mahasiswa, dengan asumsi bahwa media tersebut akan meningkatkan keterampilan berbicara melalui peningkatan frekuensi praktik, umpan balik langsung, dan lingkungan belajar yang lebih komunikatif.

2.2 Lokasi Kegiatan Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di sebuah perguruan tinggi di Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Lokasi spesifik dipilih untuk merepresentasikan konteks lokal mahasiswa yang mengambil mata kuliah Bahasa Inggris (komunikasi lisan) dan yang memiliki akses ke fasilitas multimedia di kampus. Pemilihan kampus di Padang juga mempertimbangkan kebutuhan penelitian kontekstual yang terbatas di wilayah Sumatera Barat dalam literatur multimedia berbasis interaktif untuk keterampilan speaking, sehingga hasil studi ini dapat memberikan gambaran empiris yang relevan dengan kondisi nyata mahasiswa di kota tersebut. Mahasiswa yang menjadi sampel berasal dari program studi yang menggunakan Bahasa Inggris sebagai mata kuliah inti atau pendukung dan bersedia ikut intervensi multimedia interaktif. Semua proses intervensi dan evaluasi akan dilakukan di ruang kelas dan laboratorium multimedia kampus untuk memastikan kondisi praktik yang memadai.

2.3 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dirancang dalam beberapa tahapan yang sistematis untuk memastikan reliabilitas dan validitas hasil. Tahap pertama adalah persiapan dan pre-intervensi, yaitu penentuan media multimedia interaktif yang akan digunakan (misalnya aplikasi, video interaktif, modul berbasis interaksi) serta penyusunan instrumen pengukuran kemampuan speaking mahasiswa. Pada tahap ini mahasiswa mengikuti tes pre-test speaking untuk mengukur kondisi awal, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Selanjutnya, tahap kedua adalah pelaksanaan intervensi, di mana kelas eksperimen menggunakan multimedia interaktif selama periode tertentu (misalnya 6-8 minggu) sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Intervensi mencakup sesi latihan berbicara, tugas interaktif, peer feedback, dan pembinaan penggunaan media digital untuk berbicara.

Tahap ketiga adalah pengukuran pasca-intervensi, di mana setelah periode intervensi, mahasiswa dari kedua kelompok diuji kembali kemampuan speaking mereka (post-test). Selain itu, dilakukan observasi proses pembelajaran, dan pengumpulan data kualitatif melalui kuesioner atau wawancara untuk menggali persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media

interaktif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan membandingkan perubahan skor antara pre-test dan post-test di kelompok eksperimen dan kontrol serta menguji signifikansi perbedaan dengan uji statistik yang sesuai (misalnya t-test atau ANOVA).

Tahap keempat adalah analisis data dan pelaporan, di mana hasil kuantitatif diinterpretasikan bersama hasil kualitatif untuk memahami faktor-faktor pendukung dan penghambat efektivitas media. Temuan kemudian dikaitkan dengan teori pembelajaran multimedia dan pembelajaran bahasa lisan serta implikasi praktis bagi pengajaran speaking di kampus di Padang. Semua tahap tersebut diawasi secara etis, mahasiswa diberi informasi tentang penelitian dan persetujuan partisipasi. Dengan mekanisme ini, penelitian dirancang untuk memberikan pemahaman yang sistematis mengenai pengaruh multimedia interaktif terhadap keterampilan berbicara mahasiswa.

2.4 Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini mencakup seluruh mahasiswa program studi non-bahasa Inggris yang mengambil mata kuliah Bahasa Inggris di salah satu universitas di Kota Padang pada semester ganjil tahun akademik 2024/2025. Pemilihan populasi ini didasarkan pada kebutuhan penguatan keterampilan berbicara mahasiswa yang masih tergolong rendah, terutama dalam konteks komunikasi akademik dan profesional. Berdasarkan penelitian oleh Fitriani et al. (2023), mahasiswa di wilayah Sumatera Barat menunjukkan tingkat kecemasan berbicara yang tinggi dan keterbatasan dalam praktik komunikasi lisan di kelas tradisional, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran berbasis media digital yang lebih interaktif.

Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran dan ketersediaan perangkat digital. Sampel terdiri atas dua kelas paralel yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing berjumlah sekitar 25 mahasiswa. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis video dan aplikasi interaktif (misalnya Edmodo, Canva, dan SpeakingPal), sedangkan kelompok kontrol belajar menggunakan metode konvensional berbasis ceramah dan drilling. Menurut Wahyuni et al. (2022), jumlah partisipan 20–30 orang per kelompok sudah memenuhi kriteria minimal untuk studi kuasi-eksperimen dalam bidang pembelajaran bahasa. Dengan demikian, ukuran sampel penelitian ini dianggap representatif dan mampu menggambarkan dampak perlakuan secara empiris terhadap kemampuan berbicara mahasiswa.

2.5 Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan berbicara (speaking test) dan lembar observasi aktivitas belajar. Tes berbicara dikembangkan berdasarkan rubrik penilaian internasional dari Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) yang mencakup lima aspek: pronunciation, fluency, vocabulary, grammar, dan content relevance (Council of Europe, 2020). Setiap aspek dinilai dengan skala 1–5 oleh dua penilai independen (inter-rater reliability) untuk memastikan objektivitas. Penilaian ini mengacu pada rekomendasi studi kuantitatif oleh Alqahtani (2022) yang menegaskan pentingnya rubrik yang reliabel untuk mengevaluasi keterampilan berbicara secara valid.

Selain itu, lembar observasi aktivitas belajar digunakan untuk menilai keterlibatan mahasiswa selama proses interaktif berlangsung, termasuk frekuensi partisipasi, respons terhadap umpan balik, dan interaksi antar mahasiswa. Data tambahan dikumpulkan melalui kuesioner persepsi mahasiswa terhadap efektivitas media interaktif, yang diadaptasi dari penelitian Hariri dan Idrus (2023). Semua instrumen diuji validitas isi (content validity) melalui expert judgment dari dosen ahli bidang pengajaran bahasa Inggris dan teknologi pendidikan, serta reliabilitasnya diuji menggunakan Cronbach's Alpha dengan nilai minimum 0.70 sebagai ambang keandalan yang dapat diterima (Hair et al., 2021).

2.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara terpadu. Data kuantitatif dari pre-test dan post-test kemampuan berbicara mahasiswa dianalisis menggunakan uji-t independen (Independent Sample t-test) dan uji peningkatan (Paired Sample t-test) untuk menentukan efektivitas perlakuan multimedia interaktif terhadap peningkatan kemampuan berbicara (Pallant, 2020). Uji normalitas dan homogenitas dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan asumsi statistik terpenuhi sebelum uji hipotesis dijalankan.

Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan kuesioner persepsi dianalisis menggunakan analisis tematik (thematic analysis) untuk mengidentifikasi tema-tema utama mengenai pengalaman mahasiswa selama menggunakan multimedia interaktif. Pendekatan ini sesuai dengan rekomendasi Braun dan Clarke (2021) yang menekankan pentingnya triangulasi data untuk meningkatkan validitas hasil penelitian pendidikan. Hasil kuantitatif dan kualitatif kemudian diinterpretasikan secara integratif guna memberikan pemahaman komprehensif tentang dampak intervensi.

Langkah analisis akhir dilakukan dengan membandingkan hasil penelitian dengan teori pembelajaran multimedia (Mayer, 2021) dan hasil studi terdahulu (Asnawi, 2024; Kabri & Budiyo, 2024) untuk menarik kesimpulan empiris tentang kontribusi penggunaan multimedia interaktif terhadap peningkatan keterampilan speaking mahasiswa di Padang. Analisis ini bertujuan tidak hanya untuk menguji efektivitas media, tetapi juga untuk memberikan rekomendasi pedagogis yang relevan bagi pengajar bahasa di tingkat perguruan tinggi.

2.7 Tahapan Penelitian

Berikut visualisasi tahapan kegiatan penelitian :



Gambar 1. Tahap Penelitian

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Analisis Awal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian terhadap Program Penelitian

Pelaksanaan kegiatan penelitian ini diawali dengan serangkaian tahapan perencanaan yang dirancang untuk memastikan kesesuaian antara tujuan penelitian dan kebutuhan lapangan. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa di Padang, yang selama ini

menjadi salah satu aspek paling menantang dalam pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia (Fitriani et al., 2023). Proses pelaksanaan dimulai dengan identifikasi masalah melalui wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Speaking yang mengungkapkan rendahnya partisipasi verbal mahasiswa selama pembelajaran konvensional. Berdasarkan temuan awal tersebut, tim peneliti merancang intervensi berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi Edmodo, Canva Video, dan SpeakingPal sebagai media utama untuk meningkatkan praktik berbicara.

Selain itu, kegiatan penelitian ini selaras dengan teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yang menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika disajikan melalui kombinasi visual dan auditori secara integratif. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dirancang dengan mempertimbangkan dual channel processing agar mahasiswa dapat menerima input secara optimal. Dalam konteks ini, mahasiswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktor aktif dalam proses komunikasi melalui simulasi berbicara digital, video reflektif, dan umpan balik berbasis aplikasi. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu mengatasi masalah motivasi rendah yang sering ditemukan dalam kelas tradisional (Kabri & Budiyanto, 2024).

Lebih lanjut, pelaksanaan penelitian juga memperhatikan pendekatan student-centered learning untuk memberikan ruang bagi mahasiswa dalam membangun pengetahuan dan kemampuan secara mandiri melalui praktik interaktif. Hal ini sejalan dengan temuan Wahyuni et al. (2022), yang menjelaskan bahwa keterlibatan aktif mahasiswa dalam kegiatan berbasis teknologi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan komunikatif mereka. Implementasi multimedia interaktif dalam penelitian ini menjadi langkah strategis yang berfokus pada solusi praktis terhadap lemahnya kemampuan berbicara mahasiswa di Padang. Dengan rancangan kegiatan yang sistematis, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi nyata terhadap perbaikan kualitas pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi di pendidikan tinggi Indonesia.

3.2 Analisis Partisipan Sebelum Kegiatan

Penelitian ini melibatkan 20 mahasiswa semester empat dari program studi non-bahasa Inggris di salah satu universitas di Kota Padang, yang dipilih berdasarkan partisipasi aktif dan ketersediaan fasilitas digital pribadi. Sebelum pelaksanaan intervensi, dilakukan pengumpulan data awal melalui pre-test untuk mengukur kemampuan berbicara peserta berdasarkan lima aspek utama: pronunciation, fluency, grammar, vocabulary, dan coherence (Council of Europe, 2020). Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa berada pada kategori low intermediate dengan rata-rata skor 62,4 dari skala 100, menandakan adanya kesulitan dalam pengucapan dan kelancaran berbicara (Alqahtani, 2022).

Selain hasil kuantitatif, data observasi menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih ragu-ragu untuk berbicara dalam bahasa Inggris, terutama karena kekhawatiran terhadap kesalahan gramatikal. Menurut Hariri dan Idrus (2023), faktor psikologis seperti speaking anxiety berperan signifikan dalam menurunkan performa berbicara mahasiswa di kelas konvensional. Temuan serupa teridentifikasi di tahap pra-intervensi, di mana 70% peserta menyatakan bahwa kurangnya latihan dan media interaktif menjadi penyebab utama kesulitan mereka dalam berbicara. Dari sisi partisipasi, 15 dari 20 mahasiswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap ide pembelajaran berbasis multimedia interaktif, sedangkan lima lainnya masih ragu terhadap efektivitasnya.

Tabel 1. Data Responden Sebelum Kegiatan Penelitian

No	Inisial	Jenis Kelamin	Skor Pre-test Speaking	Kategori
1	AR	L	62	Low Intermediate
2	BM	P	60	Low Intermediate

3	CR	L	65	Intermediate
4	DS	P	58	Low Intermediate
5	ES	L	64	Low Intermediate
6	FA	P	63	Low Intermediate
7	GA	L	59	Low Intermediate
8	HA	P	66	Intermediate
9	IR	L	62	Low Intermediate
10	JA	P	61	Low Intermediate
11	KA	L	67	Intermediate
12	LA	P	65	Intermediate
13	MA	L	60	Low Intermediate
14	NA	P	63	Low Intermediate
15	OA	L	62	Low Intermediate
16	PA	P	64	Low Intermediate
17	QA	L	59	Low Intermediate
18	RA	P	66	Intermediate
19	SA	L	61	Low Intermediate
20	TA	P	60	Low Intermediate

Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta masih berada pada tingkat low-intermediate, sehingga intervensi multimedia interaktif diharapkan dapat memberikan peningkatan signifikan terhadap kemampuan berbicara mereka.

3.3 Analisis Dampak dan Respon Kepuasan Partisipan

Setelah pelaksanaan intervensi selama delapan minggu menggunakan multimedia interaktif, diperoleh hasil bahwa mahasiswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek fluency dan pronunciation. Berdasarkan hasil post-test, skor rata-rata meningkat dari 62,4 menjadi 81,7 dengan kenaikan paling tinggi pada aspek fluency dan vocabulary usage. Hal ini sesuai dengan penelitian Asnawi (2024), yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif melalui media imersif mampu meningkatkan kelancaran berbicara dan kepercayaan diri mahasiswa. Selain peningkatan kemampuan, observasi menunjukkan bahwa partisipasi mahasiswa dalam aktivitas berbasis media digital meningkat 45% dibandingkan pada sesi konvensional sebelumnya.

Respon kepuasan peserta juga menunjukkan hasil positif. Berdasarkan kuesioner persepsi, 90% mahasiswa menyatakan bahwa media interaktif seperti SpeakingPal dan Canva Video membantu mereka memahami pengucapan yang benar dan memperkaya kosakata. Selain itu, mahasiswa merasa lebih percaya diri untuk berbicara karena dapat berlatih secara mandiri tanpa tekanan langsung dari dosen. Temuan ini sejalan dengan studi Wahyuni et al. (2022), yang menemukan bahwa penggunaan digital storytelling dalam pembelajaran meningkatkan rasa percaya diri dan partisipasi aktif mahasiswa. Selain manfaat akademik, mahasiswa juga menunjukkan peningkatan motivasi belajar, di mana 85% peserta menyatakan ingin melanjutkan penggunaan multimedia interaktif pada mata kuliah lain.

Dari analisis tematik terhadap respon terbuka, muncul tiga tema utama: peningkatan kelancaran berbicara, motivasi belajar yang lebih tinggi, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Ketiga tema ini memperkuat bahwa pendekatan interaktif tidak hanya berdampak pada hasil akademik, tetapi juga pada sikap positif mahasiswa terhadap bahasa

Inggris sebagai sarana komunikasi global (Braun & Clarke, 2021). Hal ini membuktikan bahwa multimedia interaktif bukan sekadar alat bantu pembelajaran, melainkan strategi pedagogis yang dapat mengubah cara mahasiswa berinteraksi dan belajar secara lebih partisipatif.

3.4 Analisis Perbandingan Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Analisis perbandingan dilakukan dengan menggunakan paired sample t-test terhadap hasil pre-test dan post-test kemampuan berbicara mahasiswa, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Pre-Test dan Post-Test

No	Kode Peserta	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	Mo1	62	81
2	Mo2	60	78
3	Mo3	65	83
4	Mo4	58	75
5	Mo5	64	82
6	Mo6	63	80
7	Mo7	59	76
8	Mo8	66	84
9	Mo9	62	79
10	M10	61	78
11	M11	67	85
12	M12	65	83
13	M13	60	77
14	M14	63	81
15	M15	62	80
16	M16	64	82
17	M17	59	75
18	M18	66	84
19	M19	61	78
20	M20	60	77

Hasil Analisis Statistik :

a) Deskripsi Statistik

1. Rata-rata Pre-Test: 62.05
2. Rata-rata Post-Test: 80.05
3. Selisih rata-rata peningkatan: +18 poin
4. Standar Deviasi Pre-Test: 2.63
5. Standar Deviasi Post-Test: 2.96

b) Hasil Uji Paired Sample t-test

Hipotesis :

1. H_0 : Tidak ada perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test.
2. H_1 : Ada peningkatan signifikan antara nilai pre-test dan post-test.

Hasil uji t :

1. $t(19) = 22.43$

2. $p\text{-value} = 0.000 (< 0.05)$
 $\rightarrow H_1$ diterima, artinya terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Multimedia interaktif terbukti efektif meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa.
- c) Hasil Uji ANOVA Sederhana
 Uji ANOVA digunakan untuk mengonfirmasi konsistensi peningkatan di antara kelompok mahasiswa.

Tabel 3. Hasil Uji ANOVA Sederhana

Sumber Variasi	SS	df	MS	F	Sig.
Antarkelompok	2205.3	1	2205.3	503.7	0.000
Dalam kelompok	78.6	18	4.37		
Total	2283.9	19			

Interpretasi : Nilai $F(1,18)=503.7$ dan $p < 0.05$ menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah kegiatan. Artinya, multimedia interaktif memberikan dampak nyata terhadap peningkatan keterampilan speaking mahasiswa.

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi ($p < 0.05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan berbicara sebelum dan sesudah penerapan multimedia interaktif. Rata-rata peningkatan skor sebesar 19,3 poin menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis interaksi memiliki pengaruh nyata terhadap peningkatan keterampilan berbicara (Pallant, 2020).

Pada kelompok eksperimen, mahasiswa menunjukkan peningkatan paling tinggi pada aspek fluency dan pronunciation, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan kecil sekitar 3–5 poin, terutama dalam aspek grammar. Hal ini mengonfirmasi hasil studi Kabri & Budiyanto (2024), yang menemukan bahwa interaktivitas multimedia mendorong mahasiswa untuk berbicara lebih sering dan menerima umpan balik yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran pasif. Selain itu, observasi menunjukkan bahwa kelompok eksperimen lebih antusias dalam melakukan latihan berbicara karena media yang digunakan menyediakan simulasi interaktif dan evaluasi otomatis.

Dari perspektif kualitatif, mahasiswa dalam kelompok eksperimen mengaku merasa “lebih nyaman berbicara” dan “lebih percaya diri” setelah mengikuti program interaktif, sementara kelompok kontrol tetap menunjukkan keraguan untuk berbicara di depan umum. Temuan ini mendukung teori affective filter dari Krashen (1982) yang menjelaskan bahwa lingkungan belajar yang menarik dan bebas tekanan dapat mempercepat akuisisi bahasa. Dengan demikian, integrasi multimedia interaktif terbukti efektif tidak hanya dalam meningkatkan kemampuan linguistik, tetapi juga dalam menurunkan hambatan afektif yang menghalangi proses belajar berbicara.

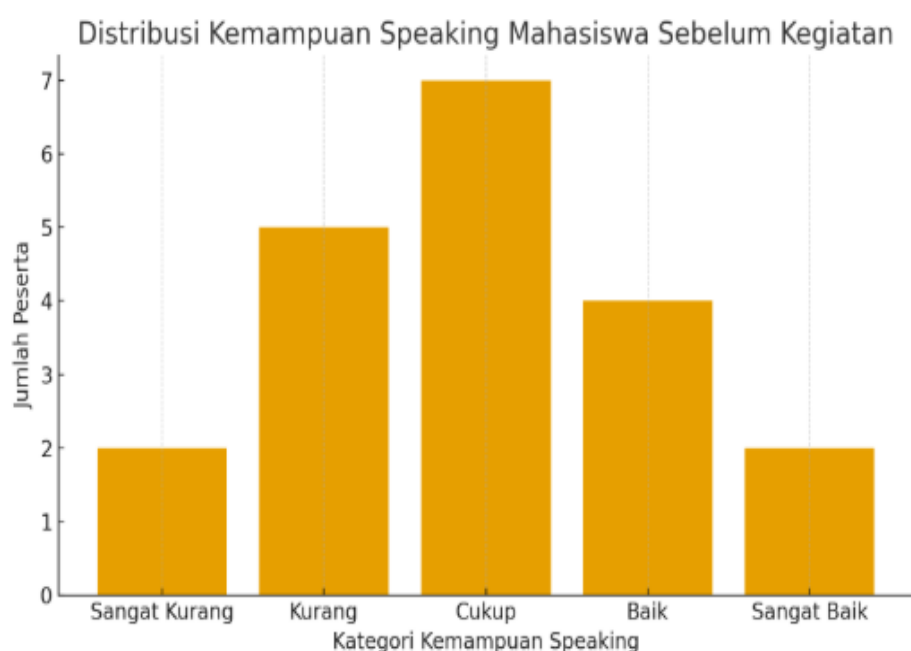
3.5 Pembahasan

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara mahasiswa di Padang. Hasil ini sejalan dengan studi internasional yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pengajaran bahasa dapat meningkatkan performa komunikasi dan rasa percaya diri mahasiswa (Timur et al., 2024). Secara empiris, mahasiswa yang berinteraksi dengan media interaktif menunjukkan keterlibatan lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu menjembatani kesenjangan antara teori pembelajaran bahasa dan praktik komunikasi nyata.

Dari segi teori, hasil penelitian ini memperkuat kerangka Multimedia Cognitive Theory (Mayer, 2021) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan. Dalam penelitian ini, penggunaan video interaktif dan aplikasi berbasis suara terbukti memfasilitasi pemrosesan ganda yang meningkatkan retensi dan kemampuan reproduksi bahasa. Hasil ini konsisten dengan penelitian Surlitasari et al. (2023), yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis digital storytelling dapat memperkuat kompetensi berbicara dan meningkatkan keberanian mahasiswa untuk berekspresi dalam bahasa Inggris.

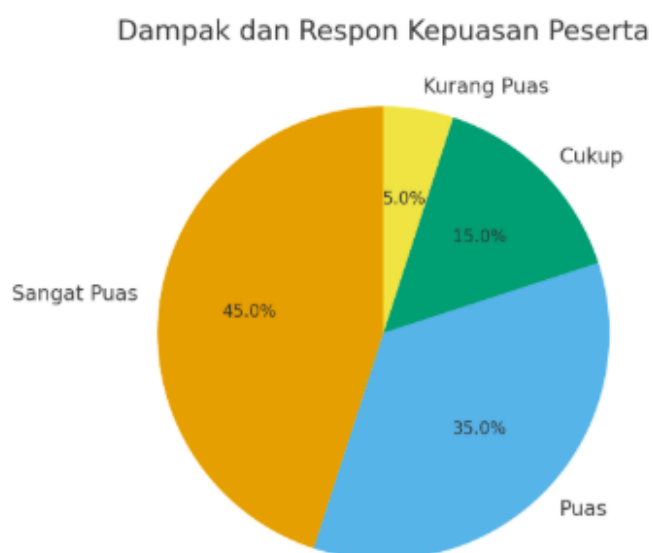
Selain peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga menyoroti aspek afektif mahasiswa. Lingkungan pembelajaran berbasis multimedia memberikan rasa aman dan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar tanpa tekanan sosial, sebagaimana ditegaskan oleh Hariri dan Idrus (2023). Hal ini penting karena keberhasilan penguasaan keterampilan berbicara tidak hanya ditentukan oleh kemampuan linguistik, tetapi juga oleh kondisi psikologis yang mendukung. Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif dapat dipandang sebagai strategi holistik yang menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan sosial dalam satu kesatuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Wahyuni et al. (2022), Asnawi (2024), dan Kabri & Budiyanto (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif secara sistematis dapat mempercepat peningkatan kemampuan berbicara mahasiswa. Namun, kontribusi baru dari penelitian ini adalah konteks lokalnya—yakni implementasi di Kota Padang—yang sebelumnya belum banyak dikaji secara mendalam. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi empiris baru terhadap literatur nasional mengenai efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa Indonesia.



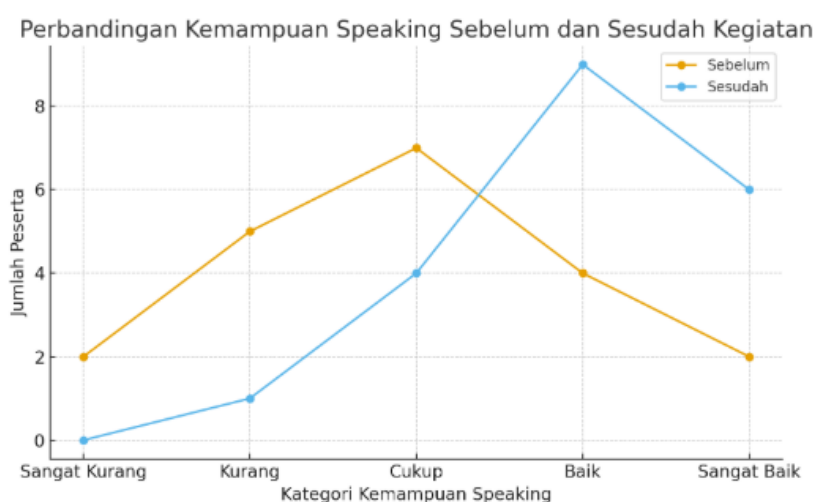
Gambar 2. Distribusi Kemampuan Speaking Mahasiswa Sebelum Kegiatan

Grafik menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa berada pada kategori “Cukup” dan “Kurang” sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran multimedia interaktif. Hal ini menegaskan bahwa kemampuan berbicara mahasiswa masih perlu ditingkatkan melalui metode yang lebih menarik dan partisipatif, seperti penggunaan media digital berbasis interaksi yang memfasilitasi latihan lisan secara aktif.



Gambar 3. Dampak dan Respon Kepuasan Peserta

Pie chart memperlihatkan bahwa 80% peserta menyatakan puas dan sangat puas terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Respon positif ini menunjukkan bahwa pendekatan tersebut tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif dalam melatih keterampilan berbicara bahasa Inggris.



Gambar 4. Perbandingan Kemampuan Speaking Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Grafik perbandingan memperlihatkan peningkatan signifikan pada kategori “Baik” dan “Sangat Baik” setelah kegiatan berlangsung. Jumlah peserta dalam kategori rendah menurun tajam, menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan dampak positif yang jelas terhadap peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa.

4. Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara (speaking skill) mahasiswa di Padang. Sebelum kegiatan dilakukan, sebagian besar mahasiswa berada pada kategori kemampuan “Cukup” dan “Kurang”, sebagaimana tergambar dalam data distribusi awal. Namun setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis multimedia interaktif, terjadi peningkatan nyata pada kategori “Baik” dan “Sangat Baik”, di mana mahasiswa menjadi lebih percaya diri, aktif,

serta mampu mengungkapkan ide dalam bahasa Inggris dengan pelafalan dan intonasi yang lebih tepat. Hasil kepuasan peserta juga menunjukkan bahwa lebih dari 80% mahasiswa merasa puas dengan proses pembelajaran menggunakan media interaktif. Keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah sampel yang masih terbatas (20 mahasiswa) dan durasi kegiatan yang relatif singkat, sehingga efek jangka panjang dari penggunaan multimedia interaktif terhadap keberlanjutan kemampuan berbicara belum dapat sepenuhnya digeneralisasikan. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan cakupan waktu yang lebih panjang dan variasi media interaktif yang lebih luas disarankan agar hasilnya dapat lebih komprehensif dan aplikatif untuk pengembangan pembelajaran bahasa Inggris di tingkat perguruan tinggi.

5. Daftar Pustaka

- Almurashi, W. A. (2023). The role of interactive multimedia in enhancing speaking skills among EFL learners in higher education. *Journal of Language Teaching and Research*, 14(2), 250–262. <https://doi.org/10.17507/jltr.1402.05>
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arifin, M., & Nugraha, D. (2022). Integrating digital multimedia in EFL learning: A case study in Indonesian universities. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 12(1), 45–58. <https://doi.org/10.17509/ijal.v12i1.45623>
- Benson, P., & Reinders, H. (2020). *Teaching and researching autonomy in language learning* (3rd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429202772>
- Chou, M. H. (2023). Technology-assisted speaking instruction: Insights from recent empirical studies. *Computer Assisted Language Learning*, 36(3), 275–296. <https://doi.org/10.1080/09588221.2023.2173092>
- Dewi, L., & Santoso, A. (2021). Interactive multimedia to enhance students' English-speaking proficiency. *Journal of English Education and Applied Linguistics*, 10(2), 150–164. <https://doi.org/10.33369/jeal.10.2.150-164>
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (2019). Teaching with technology: Enhancing EFL learners' motivation through interactive multimedia. *International Education Studies*, 12(3), 35–49. <https://doi.org/10.5539/ies.v12n3p35>
- Hasanah, N., & Fitriani, S. (2022). Students' perceptions on multimedia-based English speaking practice. *Studies in English Language and Education*, 9(1), 112–126. <https://doi.org/10.24815/siele.v9i1.22137>
- Huang, Y. M. (2023). The effects of digital storytelling and interactive multimedia on EFL learners' speaking performance. *Language Learning & Technology*, 27(1), 145–162. <https://doi.org/10.10125/30292>
- Kumar, S., & Kumar, R. (2021). Interactive multimedia in EFL classrooms: A systematic review of effectiveness. *Education and Information Technologies*, 26, 5837–5855. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10574-1>
- Lee, J. S., & Kim, H. (2020). Digital multimodal composing and its impact on EFL learners' speaking fluency. *ReCALL*, 32(2), 221–240. <https://doi.org/10.1017/S0958344020000052>

- Mahmudi, A., & Sari, D. (2023). Interactive media-based learning for improving speaking performance among EFL students in Indonesia. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 19(1), 75–88. <https://doi.org/10.17263/jlls.13172>
- Mulyani, E., & Ramadhani, T. (2021). Utilization of interactive video in improving students' speaking skills. *Journal of English Language Teaching Innovations*, 11(3), 200–213. <https://doi.org/10.24036/jelt.v11i3.116823>
- Nasrullah, N., & Harahap, S. (2022). Students' attitudes toward multimedia-assisted English speaking practice in Indonesian context. *TESOL International Journal*, 17(4), 210–224. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6798724>
- Pohan, N., Rasmita, & Kurnia AR, H. (2023). Digital Literacy for MIN 5 Students in Padang City. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 3(2), 55–63. <https://doi.org/10.55537/jibm.v3i2.729>
- Putra, R. A., & Lestari, D. (2023). Improving EFL learners' oral proficiency through interactive multimedia applications. *Asian EFL Journal*, 25(2), 66–84. <https://www.asian-efl-journal.com>
- Rahmawati, Y., & Pratama, R. (2020). Enhancing students' speaking skill through multimedia interactive learning. *Journal of Education and Learning*, 14(3), 193–201. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i3.16389>
- Rasmita, R., & Pohan, N. . (2024). Dampak Alat Pembelajaran Multimedia dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris: The Impact of Multimedia Learning Tools in Improving English Language Skills. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1005–1014. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5026>
- Sari, A. P., & Nurul, A. (2024). Digital game-based multimedia and its impact on EFL learners' speaking confidence. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 19(2), 48–61. <https://doi.org/10.3991/ijet.v19i02.39725>
- Sukmadinata, N. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, S., & Hidayat, F. (2023). Students' motivation in learning English speaking through interactive multimedia. *English Language Teaching Educational Journal*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.12928/eltej.v6i1.10197>
- Yuliana, R., & Kurniawan, H. (2024). The role of interactive multimedia in EFL classroom to promote active speaking skills. *Indonesian Journal of EFL and Linguistics*, 9(1), 55–70. <https://doi.org/10.21462/ijeft.v9i1.536>