

THE INFLUENCE OF INTERACTIVE MULTIMEDIA AUDIO TELLING MACHINE (iMATE) USE AND STUDENTS' SELF REGULATED LEARNING LEVEL ON ENGLISH LANGUAGE GREETINGS APPLICATION SKILLS

PENGARUH PENGGUNAAN INTERACTIVE MULTIMEDIA AUDIO TELLING MACHINE (iMATE) DAN TINGKAT SELF REGULATED LEARNING SISWA TERHADAP KEMAMPUAN MENERAPKAN GREETINGS BAHASA INGGRIS

Oleh:

M. Ridwan Sutisna

Universitas Pendidikan Indonesia

Email : m.ridwan.sutisna@upi.edu

Abstract. *New trends of technology and also the higher needs of English proficiency have encouraged the quality improvement of English instructions. The aim of this research is to determine the effect of Interactive Multimedia Audio Telling Machine (iMATE) and self regulated learning level in English language greetings application skill of vocational school students. iMATE is an Interactive instructional media used in this research. While student's self regulated learning is divided into high and low level. This research used experimental design. This research was held at SMK Pasundan 3 Bandung. Findings of this research were; (1) Generally students achieved better result when using iMATE. (2) There was an interaction between use of instructional media and students' self regulated learning level. (3) Students with high self regulated learning achieved much better when using iMATE. (4) Students with low self regulated learning had a better result when not using iMATE. This Findings lead to the conclusion that students' self regulated learning level may affect the success of instructional media use, especially in teaching English language skills.*

Keywords: *instructional media, self regulated learning, English language learning, iMATE*

Abstrak. Perkembangan teknologi dan kebutuhan akan kemampuan Bahasa Inggris yang lebih tinggi mendorong kualitas pembelajaran Bahasa Inggris juga mengalami perkembangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *Interactive Multimedia Audio Telling Machine (iMATE)* dan tingkat *self regulated learning* terhadap kemampuan menerapkan *greetings* Bahasa Inggris siswa SMK. *iMATE* adalah multimedia interaktif pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini. Siswa sebagai subjek penelitian dibagi kedalam dua kelompok yaitu yang memiliki tingkat *self regulated learning* yang tinggi dan rendah. Penelitian yang dilaksanakan di SMK Pasundan 3 Bandung ini menggunakan desain eksperimen. Temuan dari penelitian ini adalah (1) Secara umum siswa memperoleh hasil yang lebih baik dengan menggunakan *iMATE* (2) Terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan tingkat *self regulated learning* siswa. (3) Siswa dengan tingkat *self regulated learning* tinggi memperoleh hasil yang lebih baik dengan menggunakan *iMATE*. (4) Siswa yang memiliki tingkat *self regulated learning* rendah memiliki hasil yang lebih baik ketika tidak menggunakan *iMATE*. Penemuan ini mengarahkan pada kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran yang mempertimbangkan tingkat *self regulated learning* akan memberikan hasil yang lebih optimal.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, self regulated learning, Pembelajaran Bahasa Inggris, iMATE.*

A. PENDAHULUAN

Kebutuhan akan kemampuan Bahasa Inggris menjadi semakin tinggi dengan semakin tipisnya batas-batas hubungan manusia antar kontinental. Dengan munculnya berbagai kebijakan yang semakin meminimalisir lintas batas Negara seperti zona perdagangan bebas, kunjungan bebas visa bagi berbagai Negara, serta kemudahan akses komunikasi antar Negara dan bangsa melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Fenomena tersebut berdampak secara langsung terhadap meningkatnya kebutuhan akan kualitas sumberdaya manusia untuk meningkatkan daya saing individu manusia. Selain kompetensi yang terkait dengan profesionalisme bidang pekerjaan, juga aspek-aspek pendukung lainnya yang perlu diperhatikan terkait dengan peningkatan kualifikasi dan kompetensi sumberdaya manusia.

Bahasa Inggris kemudian menjadi salah satu komponen yang diperhitungkan untuk peningkatan daya saing manusia. Pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan peka terhadap penyiapan manusia-manusia Indonesia yang memiliki kemampuan berbahasa Inggris sebagai salah satu atributnya. Porsi pembelajaran bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran yang ditingkatkan. Terutama

pada jenis pendidikan vokasi atau pada pendidikan kejuruan di Sekolah Mengengah Kejuruan (SMK).

Pendidikan SMK pun sebagai salah satu pemupuk motivasi dan keterampilan pembelajaran sepanjang hayat pada tahap dasar memiliki tujuan untuk mempersiapkan output dari pendidikan SMK agar siap bersaing dan bertahan dalam era globalisasi saat ini. Hal ini dapat dilihat dalam struktur kurikulum SMK. Bobot mata pelajaran Bahasa Inggris memiliki jumlah jam minimal tertinggi di bawah mata pelajaran kompetensi kejuruan dan matematika pada kelompok teknologi, kesehatan, dan pertanian. Hal ini dilatar belakangi oleh anggapan bahwa bahasa, terutama Bahasa Inggris dianggap memiliki peranan penting sebagaimana tercantum pada lampiran permendiknas no. 22 tahun 2006 berikut:

”Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Selain itu,

pembelajaran bahasa juga membantu peserta didik mampu mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, dan bahkan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.” (permendiknas no. 22 tahun 2006)

Selain itu, mata pelajaran Bahasa Inggris dinilai merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan global sebagaimana tercantum dalam lampiran peraturan yang sama

“Mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran adaptif, yang bertujuan membekali peserta didik kemampuan berkomunikasi Bahasa Inggris dalam konteks material komunikasi yang diperlukan bagi program keahliannya, baik yang bersifat lisan maupun tulis. Di samping itu mata pelajaran Bahasa Inggris membekali peserta didik kemampuan berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan tuntutan global, serta membekali peserta didik un-

tuk mengembangkan komunikasi ke taraf yang lebih tinggi”. (permendiknas no. 22 tahun 2006)

Pernyataan di atas dapat dilihat betapa pendidikan bahasa, terutama Bahasa Inggris tidak dapat dipandang sebelah mata dalam dunia pendidikan, terutama pendidikan SMK.

Perkembangan teknologi informasi adalah salah satu faktor determinan pemicu terjadinya revolusi dalam pendidikan. Perkembangan tersebut mengakibatkan perilaku masyarakat menjadi semakin individualis termasuk dalam pembelajaran. Pembelajaran sendiri dijelaskan oleh Undang-Undang no.20 Tahun 2003 sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar.

Selain juga dengan mengemukanya konsep 21st Century Learning yang membutuhkan karakteristik peserta didik untuk lebih kritis, pengaturan sistem belajar yang lebih menyesuaikan kepada karakteristik individu dan mengutamakan kemandirian dalam belajar. Sehingga kualitas individu menjadi sangat dipengaruhi oleh kemampuan individu tersebut untuk melakukan proses belajar (*self regulated learning*).

Kondisi tersebut membutuhkan ke-

mandirian dalam belajar sehingga dapat memenuhi kebutuhan masing-masing. Tuntutan tersebut hadir disebabkan oleh semakin terbuka dan berlimpahnya informasi untuk diakses sehingga peserta didik dapat mengaksesnya secara mandiri. Siswa diharapkan dapat mengatur diri sendiri terhadap informasi dan pembelajaran yang didapatnya baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Para ahli banyak mendeskripsikan kemandirian belajar, namun Zimmerman, Bonner dan Kovach secara terperinci menyatakan bahwa kemandirian belajar adalah,

“Academic self-regulation refers to self-generated thoughts, feelings, and actions intended to attain specific educational goals, such as analyzing a reading assignment, preparing to take a test, or writing a paper.” Zimmerman et. al. (1996)

Berdasarkan penjelasan tersebut diatas maka dapat disimpulkan bahwa self regulated learning merupakan proses perancangan dan pemantauan diri yang seksama terhadap proses kognitif afektif dan psikomotor dalam menyelesaikan suatu tugas akademik.

Setiap manusia memiliki self regulat-

ed learning atau kemandirian belajar dengan tingkat yang berbeda-beda, begitu juga dengan siswa. Siswa yang memiliki kemandirian belajar yang tinggi cenderung memiliki tujuan dan mandiri, sedangkan yang memiliki kemandirian belajar rendah cenderung memiliki karakteristik yang berkebalikan yaitu mengikuti arus dan lebih senang berkelompok. Seperti halnya motivasi dan persepsi, kemandirian belajar memiliki peran dalam menentukan kesuksesan belajar seseorang. Walaupun begitu, kesadaran dan perhatian para pendidik terhadap masalah kemandirian belajar masih belum cukup tinggi.

Penggunaan media pembelajaran dapat memberi rangsangan untuk terjadinya proses belajar, dan juga memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Hal ini dijelaskan oleh Yusufhadi Miarso sebagai berikut.

”Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”. Mi-

arso (2004)

Pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar siswa. Januszewsky dan Molenda (2008) menyatakan bahwa sebelum menggunakan sumberdaya teknologi pendidikan, yang mana media pembelajaran merupakan salah satu diantaranya, harus dilakukan pemilihan serta evaluasi dan disesuaikan dengan perencanaan pembelajaran agar peserta didik dapat berinteraksi dengan teknologi yang sesuai.

Jenis media yang berkembang saat ini disesuaikan dengan kebutuhannya, ada media yang sengaja dirancang secara khusus untuk proses pembelajaran atau media yang memang sudah ada namun dapat berguna dalam proses pembelajaran.

Saat ini multimedia merupakan salah satu jenis media pembelajaran terkini dan terpopuler. Jenis media pembelajaran ini sudah banyak dikembangkan dan mudah ditemui di berbagai lembaga pendidikan. Ada banyak ahli baik ahli dalam bidang teknologi informasi maupun pendidikan mencoba membuat definisi mengenai multimedia, beberapa di antaranya adalah sebagai berikut.

Multimedia menurut Vaughan (2011) adalah berbagai kombinasi dari teks, seni

grafis, suara, animasi, dan video yang disajikan dengan komputer atau alat elektronik lainnya. Penjelasan tersebut dipertegas oleh Gayeski dalam Plomp dan Ely (1996) yang berpendapat mengenai definisi multimedia adalah *Technology that allows us to present text, sound, images, animation and film in interactive way that has the potential to create the tremendous impact on all different aspects of our day-to-day activities*. Pendapat yang senada dengan yang disampaikan oleh Green dan Brown (2002) yang berpendapat bahwa multimedia adalah berbagai metode dalam mentransmisikan informasi menggunakan setidaknya memiliki dua unsur teks, grafis, audio atau interaktifitas. Interaktifitas ini seringkali diartikan sebagai komponen navigasi pada program komputer. Multimedia memiliki ciri yaitu menyampaikan pesan melalui berbagai bentuk simbol. Sementara Heinich, Russel, Molenda dan Smaldino (2009) mendefinisikan multimedia dari sisi karakteristiknya yang mengahruskan media tersebut terintegrasi sebagai suatu kombinasi dari dua atau lebih format media yang tersusun atau terintegrasi dalam bentuk sebuah presentasi atau program belajar mandiri. Tidak hanya sekedar menyajikan ragam media suatu multimedia harus mengintegrasikannya.

Meyer mengambil kesimpulan dengan lebih sederhana dari beberapa pengertian sebelumnya. Menurut Meyer (2009) multimedia adalah presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Dalam penjelasannya kata-kata yang dimaksud oleh Meyer adalah materi yang berbentuk verbal form baik ucapan, maupun tulisan. Sedangkan yang dimaksud dengan gambar-gambar adalah materi yang disajikan dalam bentuk pictorial form baik statis (seperti ilustrasi, grafik, peta) maupun dinamis (seperti animasi dan video).

Seels dan Richey (1996) multimedia memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Dapat digunakan secara acak, di samping secara linier
2. Dapat digunakan sesuai dengan keinginan peserta didik
3. Informasi disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman peserta didik, relevan dengan kondisi peserta didik, dan di bawah kendali peserta didik
4. Prinsip teori belajar kognitif, behaviorisme, dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangannya
5. Belajar dipusatkan dan diorganisasikan menurut pengetahuan kognitif
6. Tingkat interaktivitas yang tinggi

7. Mengintegrasikan kata-kata dan contoh dari banyak sumber media.

Kebutuhan kompetensi berbahasa Inggris untuk peningkatan daya saing sumberdaya manusia, serta berbagai kelebihan dan potensi yang dimiliki oleh multimedia sebagai salah satu media pembelajaran, membuat peneliti menentukan bahwa dua aspek ini menjadi sangat menarik untuk diteliti secara bersama.

Penelitian yang terkait dengan dua aspek tersebut telah diteliti secara terpisah diantaranya oleh Ryza Afianti, Sri Hartati, dan Dian Ratna Sawitri (2009) dari Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro yang menyimpulkan bahwa tingkat kemandirian siswa (*student-autonomy*) memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan kemandirian belajar siswa tersebut (*self regulated learning*). Juga penelitian yang dilakukan oleh Hargis (2000) dari University of North Florida yang berjudul "*The Self-Regulated Learner Advantage: Learning Science on the Internet*" menghasilkan kesimpulan bahwa peserta didik yang memiliki ciri-ciri kemandirian belajar tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Sedangkan dalam suatu situasi penelitian, Vrieling, E., Bastiaens, T., dan Stijnen, S. (2012) menemukan bahwa peningkatan tingkat

self regulated learning seiring dengan peningkatan motivasi serta kemampuan metakognitif siswa.

Beberapa penelitian terkait penggunaan multimedia juga telah dilakukan oleh Prof. Robert Zheng dan bei Zhou dari Temple University of Pennsylvania (2006) bahwa terdapat hubungan antara proses kognisi yang disebut dengan *recency effect* dengan penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran. Dengan cara membandingkan antara pembelajaran langsung (*direct learning*), pembelajaran berbasis web (*web based learning*) dan pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif (*interactive multimedia learning*) Andrade, Mercado & Reynoso (2008) menyimpulkan bahwa dibandingkan dengan kedua bentuk pembelajaran yang lain, pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif cenderung lebih efektif. Sedangkan Sobarna, E., Darmawan, D., Hudiana (2014) berhasil membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Leow & Mai (2014) di Universitas Internasional INTI Malaysia juga melakukan penelitian yang menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan multimedia sangat baik diterapkan dalam pembelajaran yang meli-

batkan siswa yang memiliki kecenderungan aktif dibandingkan dengan siswa yang pasif.

Dalam hal ini peneliti cenderung untuk mengambil sudut pandang permasalahan terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia yang diberi nama *interactive multimedia audio telling machine* (iMATE) dan tingkat *self regulated learning* siswa terhadap kemampuan menerapkan greetings bahasa Inggris pada siswa SMK.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) apakah terdapat pengaruh iMATE terhadap kemampuan menerapkan *greetings* Bahasa Inggris di SMK?; (2) apakah terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran iMATE dan tingkat *self regulated learning* siswa dengan kemampuan menerapkan *greetings* Bahasa Inggris di SMK?; (3) apakah terdapat pengaruh penggunaan iMATE pada siswa yang memiliki tingkat *self regulated learning* tinggi dalam kemampuan menerapkan *greetings* Bahasa Inggris di SMK?; (4) apakah terdapat pengaruh penggunaan iMATE pada siswa yang memiliki tingkat *self regulated learning* rendah dalam kemampuan menerapkan *greetings* Bahasa Inggris di SMK?.

Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen dengan menggunakan rancangan *treatment by level 2x2*. Penelitian ini dilaksanakan di SMK 3 Pasundan Kota Bandung yang melibatkan 74 siswa kelas X dari tiga kompetensi keahlian yaitu Multimedia, Administrasi Perkantoran, dan Akuntansi yang diperoleh dengan menggunakan teknik *multi stage random sampling*.

Penelitian dilaksanakan tanpa merubah kondisi dan tatanan sekolah, dan dengan tanpa memberitahukan kepada siswa bahwa sedang terjadi proses penelitian. Hal ini dilakukan agar validitas internal dapat terjaga.

Pelaksanaan uji coba dilakukan terhadap siswa kelas X yang dianggap memiliki karakteristik yang cenderung sama. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes hasil belajar Bahasa Inggris dan instrumen kuisioner *self regulated learning*.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan menggunakan anava dua jalur dan dilanjutkan dengan uji tukey. Sebelumnya dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dengan uji liliefors dan homogenitas dengan uji Bartlett.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan uji hipotesis, dilakukan terlebih dahulu uji pra syarat agar dapat diketahui karakteristik normalitas dan homogenitas kelompok data yang akan di uji. Uji normalitas data yang dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors menyatakan bahwa seluruh kelompok penelitian memiliki data yang berdistribusi normal sehingga dapat disimpulkan bahwa semua populasi data memiliki distribusi yang normal. Kemudian uji homogenitas dengan menggunakan Uji Bartlett juga menyatakan bahwa kelompok penelitian memiliki karakteristik yang homogen. Kedua uji prasyarat ini mengindikasikan penelitian dapat dilanjutkan pada pengujian hipotesis yang menggunakan uji anava dua jalur dan dilanjutkan dengan uji tukey.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Uji ANAVA

Sumber Variasi (antar)	dk	JK	RJK = JK/ dk	$F_h = \text{RJK}/$ RJKD	F_t $\alpha = 0.05 (1,$ $36)$
<i>Self regulated learning</i>	1	50.63	50.625	5.59	4.113
Media Pembelajaran iMATE	1	60.03	60.025	6.63	4.113
Interaksi (b x k)	1	403.23	403.2	44.51	4.113
Dalam	36	326.1	9.06	---	---
Total	39	839.98	---	---	---

Beberapa istilah dalam tabel diatas dapat dijelaskan sebagai berikut. dk sama dengan Derajat Bebas Sumber Variansi. Sedangkan JK merupakan jumlah Kuadrat Sumber Variansi. RJK adalah Rata-Rata Jumlah Kuadrat Sumber Variansi. RJKD adalah Rata-Rata Jumlah Kuadrat Sumber Dalam Kelompok. F_h merupakan Nilai F Hitung atau yang dihasilkan oleh perhitungan, sedangkan F_t adalah Nilai F yang diperoleh dari nilai tabel F baku.

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas, maka dapat dijelaskan sebagai berikut. Nilai F hitung pada baris kemandirian belajar adalah 5.59 dengan nilai F tabel sebesar 4.113. Sementara Nilai F hitung pada baris media pembelajaran belajar adalah 6.63 dengan nilai F

tabel sebesar 4.113. dan Nilai F hitung pada baris interaksi adalah 44.51 dengan nilai F tabel sebesar 4.113.

Berdasarkan perhitungan uji ANOVA dan penjelasan yang telah disampaikan maka hipotesis dapat di uji sebagai berikut. Dengan nilai $F_h = 5.59$ dan nilai F_t sebesar 4.113 ($F_h > F_t$) maka memenuhi syarat untuk menolak H_0 dan menerima H_1 . Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan Hasil belajar belajar Bahasa Inggris level *novice* siswa SMK yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif dengan siswa yang belajar menggunakan media *slideshow*.

Uji Tuckey untuk kelompok ini diperoleh Q_h sebesar 5.41 dan Q_t pada taraf signifikan 0.05 diperoleh sebesar 2.95. Kriteria pengujian yaitu terima H_0

jika $\mu_{A1} \leq \mu_{A2}$, dan terima H_1 jika $\mu_{A1} > \mu_{A2}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelompok siswa yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan iMATE memiliki hasil belajar yang lebih baik daripada kelompok siswa yang menggunakan media *slideshow* interaktif. **Kedua**, merupakan pengujian terhadap efek interaksi (*interaction effect*) antara *self regulated learning* dan penggunaan media. Dengan nilai $F_h = 44.51$ dan nilai F_t sebesar 4.113 ($F_h > F_t$) berarti bahwa terdapat interaksi antara media pembelajaran dan *self regulated learning*.

Dengan adanya pengaruh faktor interaksi antara media pembelajaran dan kemandirian belajar siswa terhadap kemampuan menerapkan *greetings* Bahasa Inggris di SMK. Maka perlu dilakukan pengujian terhadap perbedaan skor antar kelompok perlakuan yang akan diuraikan pada pengujian hipotesis selanjutnya.

Hasil penghitungan uji Tukey untuk kelompok ini diperoleh Q_h sebesar 9.72 dan Q_t pada taraf signifikan 0.05 diperoleh sebesar 2.95. Kriteria pengujian yaitu terima H_0 jika $\mu_{A1B1} \leq \mu_{A2B1}$, dan terima H_1 jika $\mu_{A1B1} > \mu_{A2B1}$. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Pada siswa SMK yang memiliki *self regulated learning* tinggi dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajar-

an interaktif iMATE lebih tinggi dibanding menggunakan media *slideshow* interaktif. Dan, keempat, hasil penghitungan uji Tukey untuk diperoleh Q_h sebesar 4.31 dan Q_t pada taraf signifikan 0.05 diperoleh sebesar 2.95. Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa Pada siswa SMK yang memiliki *self regulated learning* kemampuan menerapkan *greetings* Bahasa Inggris di SMK yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *slideshow* interaktif lebih tinggi dibanding menggunakan *audience* media pembelajaran *slideshow* interaktif.

Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa siswa yang menggunakan iMATE secara keseluruhan memiliki hasil belajar bahasa inggris yang lebih baik dibanding siswa yang menggunakan media *slideshow* interaktif yang digunakan sebagai media pembanding. Hal ini sejalan dengan hakikat pembelajaran itu sendiri, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003 yang menyatakan bahwa belajar proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar.

Kedua media tersebut secara umum memiliki karakteristik yang hampir mirip terutama dalam penyajiannya membutuhkan alat proyeksi khusus.

Namun, jika ditinjau secara lebih mendalam terutama dari aspek penggunaannya dalam dunia belajar dan pembelajaran maka akan lebih banyak ditemukan perbedaan karakteristiknya.

iMATE yang berbasis pada teknologi terpadu yang artinya memiliki unsur dari beberapa jenis media sekaligus sesuai karakteristiknya secara khusus memiliki ciri dinamis (tidak hanya linier) sehingga dapat lebih mengakomodir perbedaan kecenderungan gaya belajar setiap siswa. Sedangkan media slideshow interaktif telah terstruktur karena memiliki karakteristik yang linier, sehingga cenderung menggeneralisir siswa tanpa memperhatikan kekhasan setiap individu. Oleh karenanya, secara umum dapat dikatakan bahwa iMATE terbukti lebih unggul jika dibandingkan dengan media slideshow interaktif.

Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Andrade, Mercado & Reynoso (2008) dalam pembelajaran struktur data yang membandingkan anatar pembelajaran tradisional, pembelajaran berbasis web dan yang menggunakan multimedia interaktif menghasilkan kesimpulan bahwa dibandingkan dengan kedua bentuk pembelajaran yang lain, pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif cenderung lebih unggul.

Hasil pengujian membuktikan bahwa Terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran iMATE dan tingkat *self regulated learning* dengan kemampuan menerapkan *greetings* Bahasa Inggris di SMK pada siswa yang memiliki tingkat *self regulated learning* memiliki kecenderungan untuk lebih berhasil jika didampingi oleh media pembelajaran yang tepat.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat bahwa siswa yang memiliki tingkat *self regulated learning* atau kemandirian belajar memiliki karakteristik tersendiri sesuai tingkatannya.

1. Peserta didik yang memiliki tingkat *self regulated learning* tinggi mempunyai karakteristik sebagai berikut.
 - a. Sudah mengetahui dengan pasti apa yang ingin dia capai dalam kegiatan belajarnya. Karena itu dia ingin ikut menentukan tujuan pembelajarannya.
 - b. Sudah dapat memilih sumber belajar sendiri dan mengetahui kemana dia dapat menemukan bahan-bahan belajar yang diinginkan.
 - c. Sudah dapat menilai tingkat kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan pekerjaannya atau untuk memecahkan permasala-

han yang dijumpainya dalam kehidupannya.

2. Siswa yang memiliki tingkat *self regulated learning* tinggi biasanya mempunyai karakteristik sebagai berikut.
 - a. Lebih menyukai program pembelajaran yang sudah terstruktur. Dia lebih suka mengikuti program pembelajaran yang tujuannya sudah dirumuskan dengan jelas.
 - b. Lebih suka mengikuti program pembelajaran yang bahan belajarnya telah ditentukan dengan jelas, cara belajarnya juga telah ditentukan dengan jelas.
 - c. Belum dapat menilai kemampuannya sendiri. Karena itu lebih menyukai program pembelajaran yang telah mempunyai kriteria keberhasilan yang jelas.

Pendapat tersebut di atas secara tidak langsung sesuai dengan pendapat Arief S. Sadiman (2005) yang menyatakan bahwa perbedaan gaya belajar, minat, intelegensia, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu di atasi dengan pemanfaatan media pendidikan. Dalam kaitannya dengan pembuktian pada hipotesis ini, dapat disimpulkan bahwa dengan

menggunakan media yang tepat akan dapat diperoleh hasil belajar yang cenderung sama bagi siswa dengan karakteristik yang berbeda.

Pada siswa SMK yang memiliki *self regulated learning* tinggi kemampuan menerapkan *greetings* Bahasa Inggris di SMK yang menggunakan media pembelajaran iMATE lebih tinggi dibanding menggunakan media slideshow interaktif telah terbukti secara signifikan. Hasil ini ikut menguatkan sekaligus menjelaskan penelitian yang dilakukan oleh Leow & Mai (2014) di Universitas Internasional INTI Malaysia yang menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan multimedia sangat baik diterapkan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa yang memiliki keaktifan yang baik. Sehingga penggunaan multimedia interaktif dapat dikatakan berpengaruh signifikan terutama terhadap siswa yang memiliki kemandirian belajar yang tinggi karena cenderung lebih aktif.

Secara khusus temuan ini seolah memberikan gambaran bahwa iMATE yang merupakan bagian dari jenis multimedia interaktif sangat cocok diberikan kepada siswa yang memiliki *self regulated learning* tinggi. Sebagaimana karakteristik yang dimiliki oleh para siswa pada kelompok ini, mereka cenderung untuk lebih nyaman dengan media yang

memiliki struktur dinamis (tidak linier) sehingga dapat memilih dan menentukan bagaimana mereka akan belajar. Mengulang materi dan lebih banyak terlibat dalam penentuan materi.

Haney dan Ulmer dalam Miarso (2004) secara khusus juga menegaskan bahwa multimedia disebut interaktif karena memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan penggunanya (*user*), atau dalam hal ini user dapat memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap rangsangan (*stimulus*) yang diberikan oleh media tersebut ataupun sebaliknya. Pendapat tersebut menjadi alasan lain mengapa siswa dengan kemandirian belajar tinggi akan lebih berhasil jika didampingi oleh multimedia interaktif.

Hasil belajar Bahasa Inggris level *novice* dari siswa SMK yang memiliki *self regulated learning* rendah yang belajar menggunakan media *slideshow* interaktif sedikit lebih tinggi dibanding yang menggunakan media pembelajaran iMATE merupakan pernyataan dari hipotesis ke empat yang telah dibuktikan pada penelitian ini. Hal ini berarti siswa dengan *self regulated learning* rendah cenderung akan lebih berhasil dalam belajar jika didampingi oleh media *slideshow* interaktif.

Kedua karakter variabel tersebut – siswa dengan kemandirian rendah dan

media *slideshow* – dapat dikatakan memiliki karakter yang serasi. Siswa dengan kemandirian belajar rendah memiliki karakteristik Lebih suka mengikuti program pembelajaran yang bahan belajarnya telah ditentukan dengan jelas, cara belajarnya juga telah ditentukan dengan jelas sehingga secara teori memiliki kecocokan dengan media *slideshow* interaktif yang merupakan bagian dari media audiovisual yang bersifat linier.

C. SIMPULAN

1. Kesimpulan

Secara umum dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran iMATE yang merupakan jenis multimedia interaktif lebih unggul jika dibandingkan dengan media *slideshow* interaktif terutama untuk meningkatkan kemampuan penerapan *greetings* Bahasa Inggris di SMK pada siswa. Sedangkan, pada tingkat *self regulated learning* yang berbeda, akan dibutuhkan jenis media yang berbeda pula untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Secara khusus, siswa yang memiliki *self regulated learning* tinggi lebih cocok menggunakan media pembelajaran interaktif dibanding menggunakan media *slideshow* interaktif. Sedangkan, siswa dengan *self regulated learning* rendah akan lebih optimal jika dalam pembelaja-

rannya menggunakan media slideshow interaktif.

Implikasinya dari pemaparan diatas, usaha untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa secara umum tanpa mempertimbangkan variabel *self regulated learning*, maka pemilihan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran akan menjadi pilihan yang tepat. Namun, dikarenakan terdapat interaksi antara media pembelajaran dan tingkat *self regulated learning* siswa, maka dalam pemilihan media perlu dipertimbangkan tingkat kemandiriannya. Multimedia interaktif akan sangat cocok bagi siswa yang memiliki *self regulated learning* tinggi. Sedangkan bagi siswa dengan *self regulated learning* rendah, maka media slideshow interaktif akan menjadi pilihan yang tepat.

2. Saran

Berbagai temuan yang dihasilkan dari penelitian ini berakhir pada beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti. Saran – saran berdasarkan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bagi pengembangan disiplin ilmu teknologi pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk desain, pengembangan, pemanfaatan dan evaluasi terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. aspek kemandirian belajar yang dimiliki siswa telah terbukti

memiliki interaksi dengan media pembelajaran sehingga menjadi salah satu variabel yang tidak dapat diabaikan.

Bagi pengajar Bahasa Inggris, diharapkan penggunaan media pembelajaran dapat lebih disesuaikan dengan tingkat *self regulated learning* siswa agar setiap siswa dapat meraih hasil yang lebih optimal. Para pengajar Bahasa Inggris juga sebaiknya memiliki kemampuan dalam menggunakan berbagai media pembelajaran.

Bagi sekolah, berdasarkan hasil penelitian ini media pembelajaran dan aspek kemandirian belajar dapat menjadi factor yang membantu pencapaian tujuan belajar. Oleh karena itu, pihak sekolah dapat memfasilitasi proses pembelajaran dengan berbagai media pembelajaran seperti media pembelajaran interaktif atau media slideshow. Sumber daya manusia sebagai penyokong penggunaan media tersebut juga sebaiknya disiapkan. Guru sebagai fasilitator pembelajaran selayaknya memiliki kemampuan untuk menggunakan berbagai media pembelajaran. Sekolah dalam hal ini dapat mengingatkan kemampuan guru dalam menggunakan atau bahkan mengembangkan berbagai media pembelajaran. Sekolah juga perlu mempertimbangkan aspek kemandirian belajar siswa agar dapat mengembangkan potensi siswa

dengan lebih baik.

Bagi peneliti selanjutnya, berbagai temuan dan keterbatasan yang telah didapatkan dalam penelitian ini agar dapat dijadikan pertimbangan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya. Optimalisasi jenis media pembelajaran dapat diperkaya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis internet (online system) sehingga sumber dan bahan belajar yang dapat diakses lebih melimpah jika dibanding dengan menggunakan sistem offline.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, R., Hartati, S., dan Sawitri, D. R. (2009) "Hubungan Antara Self Regulated Learning (SRL) Dengan Kemandirian Pada Siswa Program Akselerasi SMA Negeri 1 Purworejo". Semarang: Universitas Diponegoro. (tidak dipublikasikan)
- Andrade, ELM., Mercado, CAA., & Reynoso, JMG (2008) Learning Data Structures Using Multimedia-Interactive Systems. *Communications of the IIMA*, Volume 8 Issue 3. pp. 25-32.
- Green, T. D., Brown, A (2002) "Multimedia Projects In The Classroom". California: Sage Publication.
- Heinich, Robert. et al (2002) "Instructional media and technologies for learning". New Jersey: Merril Prentice Hall
- Hargis, J. (2000) *The Self-regulated learner advantage: Learning science on the Internet*. *Electronic Journal of Science Education*, vol. 4 (4).
- Januszewski, Alan., Molenda, Michael (2008). "Educational Technology, A Definition With Commentary", New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Leow, Fui-Theng. & Neo, Mai (2014) *Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education In A Malaysian University*. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*. volume 13 issue 2. pp. 99-110.
- Meyer, Richard E. (2009) "Multimedia Learning" terjemahan Teguh Wahyu utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miarso, Yusufhadi. (2004) "Menyemai Benih Teknologi Pendidikan". Jakarta: Kencana.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no .22 tahun 2006
- Plomp, Tjeerd., Ely, Donald P. (1996) "international encyclopedia of educational technology, second edition"., Cambridge University Press.
- Sadiman, A., Dkk. (2005) "Media Pen-

- didikan”. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Seels, B. B. and Richey, R. C. (1994). “Teknologi Pembelajaran Konsep dan Kawasannya”. [diterjemahkan oleh Yusufhadi Miarso, dkk]. Jakarta: Unit Percetakan UNJ.
- Sobarna, E., Darmawan, D., Hudiana (2014) Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Model Tutorial Terhadap Motivasi Serta Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Manusia. Edutech, Tahun 13, Vol.1, No.3.
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, ayat 1.
- Vaughan, Tay. (2011), “Multimedia: Making it Work”. Edisi ke delapan. New York: McGraw Hill
- Vrieling, E., Bastiaens, T., & Stijnen, S. (2012). Effects of Increased Self-Regulated Learning Opportunities on Student Teachers’ Motivation and Use of Metacognitive Skills. *Australian Journal of Teacher Education*, 37(8).
- Zheng, Robert., dan Bei Zhou. (2006) “Recency Effect on Problem Solving in Interactive Multimedia Learning”. *Journal of Educational*

Technology & Society, Volume 9 (2).

Zimmerman, B. J., Bonner, S., and Kovach, R. (1996) “Developing Self-Regulated Learners, Beyond Achievement to Self-Efficacy”. Washington DC: American Psychological Association.