

**PENGARUH *E-DICTIONARY CARD* BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA
INGGRIS SISWA KELAS VII SMPN 7 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh:

Zakia Azzahra Maifa

19004038

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

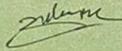
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH E-DICTIONARY CARD BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA
INGGRIS SISWA KELAS VII SMPN 7 PADANG

Nama : Zakia Azzahra Maifa
NIM/BP : 19004038/2019
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

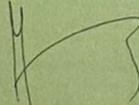
Padang, November 2023

Disetujui oleh
Pembimbing



Dra. Zuliarni, M.Pd
NIP. 195907271985032001

Ketua Departemen



Prof. Dr. Abna Hidayati, M.Pd.
NIP.198301262008122002

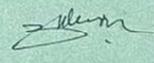
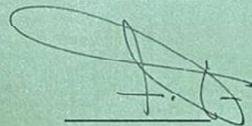
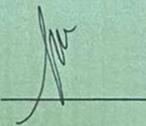
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh E-Dictionary Card Berbasis Multimedia Interaktif
Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMPN
7 Padang
Nama : Zakia Azzahra Maifa
NIM/BP : 19004038/2019
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Zuliarni, M.Pd. NIP. 195907271985032001	
Anggota	: Dra. Eldarni, M.Pd. NIP. 196101161987032001	
Anggota	: Novrianti, M.Pd. NIP. 198011012008012014	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Zakia Azzahra Maifa
NIM/BP : 19004038/19
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh E-Dictionary Card Berbasis Multimedia Interaktif
Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMPN 7
Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, November 2023

Saya yang menyatakan



Zakia Azzahra Maifa

NIM. 19004038

ABSTRAK

Zakia Azzahra Maifa (2023). Pengaruh *e-dictionary card* berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII SMPN 7 Padang. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif *e-dictionary card* terhadap hasil belajar siswa dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Dimana peserta didik cenderung tidak aktif, kurang berminat dan kurang tertarik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang menarik dan cenderung bersifat pasif sehingga kurang memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif berbentuk *quasy experiment*. Penelitian dilakukan terhadap 60 siswa, dengan populasi seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 7 Padang yang berjumlah 252 orang yang terdiri dari 8 kelas dan sampel kelas VII.7 (kelas kontrol) dan VII.8 (kelas eksperimen). Teknik analisis data menggunakan uji t (t-test) yang sebelumnya dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif *e-dictionary card* (kelas eksperimen) lebih tinggi. Hal ini sesuai dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 70,07 lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol yaitu 63,73. Berdasarkan hasil uji t diperoleh t hitung sebesar 2,032 dan t tabel dengan taraf signifikan 0,05 adalah 2,00. Maka jika dibandingkan thitung $2,032 > 2,00$ maka dapat diartikan bahwa H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif *e-dictionary card* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII SMPN 7 Padang.

Kata Kunci: Pengaruh, multimedia interaktif, *E-Dictionary Card*, Bahasa Inggris.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah, penulis ucapkankehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh E-Dictionary Card Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMPN 7 Padang”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkap syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Dalam melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi ini telah didapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberi bimbingan dengan sepenuh hati, serta memberi saran, dan masukkan yang berarti bagi saya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati S.Pd M.Pd selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dra.Eldarni M.Pd dan Novrianti M.Pd selaku penguji satu dan dua yang senantiasa mengarahkan saya untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi.

4. Orang tua saya, terutama sekali kepada Ayahanda tercinta Mainofri, S.H, M.M yang selalu memberikan dukungan dan dengan sepenuh hati selalu memberikan yang terbaik bagi saya putri sulungnya. Selanjutnya kepada Ibunda saya Almh. Fatihah, S.H yang kasih sayangnya tak pernah putus meskipun sudah tidak bersama lagi. Tak lupa kepada Ibunda sambung saya Fitra Nila yang dengan ikhlas membesarkan dan memberikan saya kesempatan kedua untuk dapat merasakan kasih sayang dari seorang ibu.
5. Saudara saudara saya yang tercinta Rahel Maulidia Maifa, Khanza Humaira Maifa, dan Frizka Uthary, yang selalu memberikan perhatian, dukungan dan memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Alm. Taufik Hendra, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMPN 7 Padang, majelis guru terkhusus bapak Deka Mardeka Putra, S.Pd.I, Gr selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris yang telah membimbing penulis dan jajaran tata usaha yang telah memberikan izin dan membantu penulis selama melaksanakan penelitian.
7. Sahabat sahabat yang berpengaruh dalam proses penyelesaian skripsi penulis Miftahul Rizka, Fitra, Sri Maharani, Nadiva Khairul Nisa, Vitri Yanti, M. Hafanza Itriano, Lukman Hakim, yang selalu mengingatkan penulis untuk tetap semangat dan mendukung penulis.
8. Ruangan studio Radio TPfm yang sudah menjadi rumah kedua bagi penulis untuk menulis serta seluruh crew yang telah menemani hari-hari penulis selama menyelesaikan skripsi.

9. Tak lupa teman teman seperjuangan Teknologi Pendidikan 2019 yang telah bersama sama berjuang dan saling memotivasi dalam menyelesaikan penulisan Skripsi ini.

Akhir kata saya ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Semoga bimbingan, bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT, Aamiin. Saya menyadari masih terdapat banya kekurangan dalam penulisan skripsi ini, sehingga diperlukan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca. Untuk kritik dan saran yang diberikan saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb.

Padang, November 2023

Zakia Azzahra Maifa
NIM 19004038

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Multimedia Interaktif.....	12
3. Pembelajaran Bahasa Inggris.....	18
4. <i>E- Dictionary Card</i>	25
5. Hasil Belajar	26
B. Penelitian Relevan	27
C. Kerangka Konseptual	29
D. Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Populasi dan Sampel	32
1. Populasi	32
2. Sampel	33

C. Variabel Penelitian	34
D. Desain Penelitian.....	34
E. Instrumen Penelitian.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data	35
G. Prosedur Penelitian.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Penelitian dan Pembahasan Soal Tes.....	42
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Belajar.....	47
a. Deskripsi Data	47
b. Analisis Data	51
c. Pembahasan	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Elemen-elemen mata pelajaran Bahasa Inggris	19
Tabel 2. Struktur Kurikulum SMP/MTs	21
Tabel 3. Materi Pokok KD	22
Tabel 4. Nilai rata-rata kelas VII mata pelajaran Bahasa Inggris	33
Tabel 5. Desain penelitian.....	34
Tabel 6. Interpretasi Validitas	36
Tabel 7. Interpretasi Reliabilitas	37
Tabel 8. Hasil Uji Validitas Soal tes	43
Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes	45
Tabel 10. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	47
Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes	45
Tabel 12. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	47
Tabel 13. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	48
Tabel 14. Perbedaan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	49
Tabel 15. Hasil Perhitungan Pengujian Liliefors	51
Tabel 16. Hasil Hitung Uji Homogenitas.....	52
Tabel 17. Data Hasil Perhitungan Nilai	53
Tabel 18. Data Hasil Perhitungan t-test	54
Tabel 19. Nilai hasil belajar kelas eksperimen.....	89
Tabel 20. Nilai hasil belajar kelas kontrol	91
Tabel 21. Uji normalitas kelas eksperimen.....	93
Tabel 22. Uji normalitas kelas kontrol.....	95
Tabel 23. Uji homogenitas	97
Tabel 24. Data Hasil Perhitungan Nilai	98
Tabel 25. Nilai Krisis L untuk Uji Liliefors.....	100
Tabel 26. Tabel Chi Square.....	101
Tabel 27. Tabel T	102

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Konseptual	30
Gambar 2. Hasil Validitas Soal.....	44
Gambar 3. Histogram Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	49
Gambar 4. Histogram Hasil Belajar Kelas Kontrol	50
Gambar 5. Bimbingan berkelompok kelas eksperimen	109
Gambar 6. Proses pembelajaran kelas eksperimen	109
Gambar 7. Proses pembelajaran kelas kontrol dengan media <i>powerpoint</i>	110
Gambar 8. Siswa mengerjakan tes kelas kontrol	110
Gambar 9. Siswa mengerjakan tes kelas eksperimen.....	111

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. ATP (Acuan Tujuan Pembelajaran)	69
Lampiran 2. Rangkaian Kegiatan Pembelajaran (kelas kontrol)	72
Lampiran 3. Rangkaian Kegiatan Pembelajaran (kelas eksperimen).....	78
Lampiran 4. Kisi-kisi soal tes.....	84
Lampiran 5. Soal tes.....	86
Lampiran 6 Hasil belajar kelas eksperimen	89
Lampiran 7. Hasil belajar kelas kontrol	91
Lampiran 8. Uji normalitas kelas eksperimen.....	93
Lampiran 9. Uji normalitas kelas kontrol	95
Lampiran 10. Uji homogenitas.....	97
Lampiran 11. Uji hipoesis dengan uji t	98
Lampiran 12. Tabel L.....	100
Lampiran 13. Tabel chi square.....	101
Lampiran 14. Tabel Nilai Kritis Distribusi	102
Lampiran 15. Surat Izin Penelitian dari Departemen.....	103
Lampiran 16. Surat Balasan dari Sekolah.....	104
Lampiran 17. Nilai Tertinggi Kelae Eksperimen.....	105
Lampiran 18. Nilai Terendah Kelas Eksperimen	106
Lampiran 19. Nilai Tertinggi Kelas Kontrol.....	107
Lampiran 20. Nilai Terendah Kelas Kontrol.....	108
Lampiran 21. Dokumentasi.....	109

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 1 dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan hal tersebut, pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu hal yang memiliki peran utama dalam menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan penting dalam menciptakan kemajuann bangsa dan negara, baik bagi negara maju maupun berkembang.

Kegiatan pendidikan dilakukan oleh guru dan siswa. Perilaku seorang guru adalah mendidik dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mendidik dan perilaku belajar tersebut saling berkaitan dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran yang dimaksud dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan. Hubungan antara guru, siswa, dan bahan ajar bersifat dinamis dan kompleks. Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang dapat menunjang, yaitu komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi belajar mengajar, dan

komponen evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling terkait dan saling memengaruhi satu sama lain (Rusman, 2017).

Saat ini, kurikulum baru yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah bertujuan memberikan siswa kesempatan untuk dapat mengeksplor dan memproses pembelajarannya sendiri. Guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber informasi bagi peserta didik. Penekanan bahwa guru sekarang lebih berperan sebagai fasilitator dimaksudkan agar kelas menjadi lebih hidup dan interaksi yang ada dalam kelas menjadi lebih intens. Peserta didik akan lebih banyak berkegiatan baik secara fisik maupun secara mental. Ini juga otomatis akan membuat pergeseran paradigma mengajar guru dari yang bersifat *teacher centred* (berpusat pada guru) menjadi *student centred* (berpusat pada siswa). Untuk mewujudkan hal tersebut dibutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran yang akan membantu siswa dalam proses belajar mandiri dan guru sebagai fasilitator. *Facilitators should allow students to determine their learning needs and objectives and make use of various resources* (Condruta, 2012).

Peran guru sebagai fasilitator bertugas untuk menyediakan media yang sekiranya mampu membantu siswa dalam kegiatan belajar mandiri. Sesuai dengan yang terdapat pada undang undang nomor 20 tahun 2003 tugas seorang guru tidak hanya terbatas pada bagaimana cara seorang guru menyampaikan pesan atau materi yang diajarkannya, tapi juga bagaimana guru tersebut menyiapkan muridnya untuk dapat menjadi

sumber daya manusia baru yang terampil dan siap berbaur dengan kehidupan di masa yang akan datang.

Dalam era persaingan global saat ini, Bahasa Inggris dianggap sebagai salah satu bidang studi terpenting dalam pendidikan. Hal ini dikarenakan bahasa asing tersebut menyanggah status sebagai bahasa internasional. Kualitas SDM pun dianggap lebih baik apabila mampu berkomunikasi secara bilingual. Hal ini tentu termasuk ke dalam program pendidikan pemerintah Indonesia yang bertujuan meningkatkan kualitas SDM yang ada di Indonesia dengan menyelenggarakan program pembelajaran bilingual sejak usia dini sampai pada tingkat perguruan tinggi. Bahasa Inggris merupakan Bahasa asing dalam posisinya di sistem Pendidikan Nasional Indonesia. Untuk mempelajarinya pun tidaklah mudah dan perlu pemikiran dan keterampilan yang tinggi.

Pelajaran Bahasa Inggris terdiri atas komponen pengetahuan (ilmu) dan keterampilan (penerapan). Komponen ilmu meliputi paling kurang tata bahasa, kosa kata, ejaan, lafal, sementara keterampilan mencakup menyimak/ mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris di SMP/MTs ditargetkan agar siswa mampu menggunakan Bahasa Inggris secara fungsional dan performatif. Namun kenyataannya, kemampuan siswa dalam keterampilan berbahasa masih mengalami hambatan. Sederhananya kemampuan siswa dalam memahami suatu kalimat berbahasa Inggris masih terdapat kesulitan. Media yang telah digunakan guru saat ini masih

belum cukup dan masih belum sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran di dalam kelas sehingga tidak ada peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran di kelas.

Menurut Megawati (2016), keterampilan dalam pengucapan Bahasa Inggris (*pronunciation*), kosakata (*vocabulary*), dan struktur bahasa (*grammar*) selalu menjadi kendala dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Bahasa Inggris seringkali dianggap sulit karena dalam usaha untuk menguasainya diperlukan latihan yang konsisten dalam kehidupan sehari-hari. Tambunsaribu dan Galingging (2021) dalam penelitiannya terhadap 400 responden mengungkapkan sebagian besar siswa menganggap Bahasa Inggris sulit sehingga merasa enggan meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris mereka. Sebanyak 77% pelajar menganggap Bahasa Inggris sulit dan membingungkan. 15% pelajar tidak menyukai Bahasa Inggris, dan 8% mengungkapkan bahwa Bahasa Inggris tidak penting. Selain itu, faktor penyebab pelajar enggan mempelajari Bahasa Inggris adalah pembelajaran yang kurang menyenangkan dan pembelajaran yang pasif atau kurang interaktif. Kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dalam memahami kosa kata (*vocabulary*) tidak dapat diatasi jika dalam proses pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar seperti buku cetak dan LKS, maupun penggunaan media seperti *powerpoint*. Dibutuhkan suatu pembaruan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu dan mengatasi permasalahan tersebut.

Dari hasil wawancara dan pengamatan singkat yang peneliti lakukan pada tanggal 15 Mei 2023 di SMPN 7 Padang dengan guru, selain menggunakan bahan ajar seperti buku teks dan LKS, guru memang sudah menggunakan media pembelajaran seperti *powerpoint*, meskipun sudah menggunakan bantuan media guru masih menjelaskan sendiri penyampaian materi. Selain itu siswa pun menyebutkan bahwa Penggunaan media *powerpoint* yang sudah umum digunakan yang membuat kurang tertarik dengan penyampaian materi guru karena interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa satu arah, sehingga siswa pun menjadi pasif dalam pembelajaran dan hasil belajar pun tidak meningkat. Selain itu keterbatasan guru dalam menangani seluruh siswa dalam pembelajaran untuk membantu pemahaman konsep materi juga menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, setelah wawancara yang dilakukan dengan siswa, dalam pembelajaran sering kali siswa mengalami keterbatasan dalam memahami *grammar* (struktur bahasa) dan *vocabulary* (kosa kata). Dan dalam penggunaan bahan ajar seperti buku cetak dan LKS bahkan penggunaan media *powerpoint* tidak bisa mengatasi permasalahan siswa karena siswa masih membutuhkan kamus. Hal ini membuat minat belajar dan keterlibatan siswa berkurang.

Berdasarkan pendapat dan beberapa permasalahan tersebut, Multimedia interaktif diharapkan menjadi alat bantu mengajar yang akan membuat pembelajaran efektif karena multimedia merupakan gabungan

elemen-elemen visual, audio, dan audio visual; seperti gambar, teks, suara, animasi, dan video. Vaughan (2011) mengemukakan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui peranti komputer, elektronik, atau alat hasil rekayasa digital lainnya. Oleh sebab itu, multimedia pembelajaran penting untuk agar pembelajaran Bahasa Inggris menjadi efektif.

E-dictionary card merupakan sebuah multimedia interaktif pengembangan dari produk *e-flashcard* yang berbasis pada konsep dari sebuah *paper flashcard* dimana peserta didik bisa meningkatkan kemampuannya dalam memahami kosakata dalam Bahasa Inggris, Fitra (2023). Konsep dari sebuah *e-dictionary card* adalah penyajian materi pelajaran dalam bentuk naskah atau teks Bahasa Inggris dalam tampilan multimedia interaktif, apabila dalam naskah tersebut terdapat kosa kata yang tak dipahami oleh peserta didik maka akan terdapat fitur kamus (*dictionary*) seperti *flashcard* yang dikemas dengan tampilan yang menarik menggunakan ilustrasi dan juga audio.

Selain membantu peserta didik dalam pemahaman kosakata, multimedia ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa saat belajar karena penggunaan *e-dictionary card* ini merupakan hal baru digunakan. Dalam jurnal oleh Maria Desidaria Noge (2018), berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Bilingual Preview-Review* Berbasis *e-flashcard* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP” menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

Bahasa Inggris. Penggunaan *e-flashcard* dalam aktivitas dan prestasi belajar Bahasa Inggris pada siswa kelas VIII SMP, menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa sebesar 54,54%, prestasi belajar sebesar 41,81% dan ketuntasan klasikal sebesar 50%.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh E-Dictionary Card Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMPN 7 Padang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat ditemukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan guru dalam membimbing siswa yang kesulitan dalam memahami konsep penyusunan kalimat (*grammar*) dan kurangnya pembendaharaan kosa kata (*vocabulary*) siswa.
2. Bahan ajar yang digunakan seperti buku cetak, LKS, dan *powerpoint* belum bisa membantu siswa dalam proses pembelajaran seperti pemahaman dalam *grammar* dan *vocabulary*.
3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang masih belum mencapai batas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian akan dibatasi pada pengaruh penggunaan multimedia *e-dictionary card* untuk

siswa kelas VII di SMPN 7 Padang pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Grammar: Present Simple: Positive and Negative* pada kompetensi *reading* (membaca).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan tersebut maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh signifikan multimedia interaktif *e-dictionary card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas VII SMPN 7 Padang?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan tersebut maka tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan multimedia interaktif *e-dictionary card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas VII SMPN 7 Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru, sebagai referensi alat bantu dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan memberikan inovasi terbaru bagi guru. Selain itu multimedia interaktif ini juga bisa menjadi alternatif dalam proses pembelajaran apabila harus dilakukan secara daring.
2. Bagi siswa, multimedia interaktif ini bisa meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dapat lebih giat dan rajin dalam proses belajar mandiri yang dapat menjadi media dalam latihan belajar Bahasa Inggris.