

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL POWTOON UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

Dian Liesdiani¹, Erliany Syaodih², Popon Mariam³

¹²³Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Langlangbuana

Article Info

Keywords

multimedia
audiovisual
powtoon
motivasi belajar

Abstract

Permasalahan kurangnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran ekonomi satu faktor penyebab diantaranya yaitu kurangnya kreatifitas guru dalam menyajikan multimedia yang menarik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti membuat serta mengembangkan multimedia pembelajaran audio visual powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran ekonomi. Tujuan dalam penelitian ini mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis audio visual PowToon untuk pembelajaran ekonomi bagi peningkatan motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Populasi yang digunakan adalah kelas X Lintas Minat Ekonomi di SMA Negeri 11 Bandung. Sampel yang digunakan pada saat ujicoba terbatas yaitu kelas X Lintas Minat Ekonomi 4, sedangkan pada saat ujicoba luas adalah kelas X Lintas Minat Ekonomi 2 dengan menggunakan Quasi Experimental Design bentuk Nonequivalent Control Group Design. Berdasarkan hasil pengolahan data disimpulkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran berbasis audio visual powtoon lebih efektif digunakan meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan tidak menggunakan multimedia pembelajaran audio visual powtoon.

Correspondence Author

¹dianliesdiani@gmail.com

²erlianysyaodih15@gmail.com

³poponmariam1974_2@yahoo.co.id

How to Cite

Liesdiani, D., Syaodih, E., Mariam, P. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. JP2EA, Vol. 2, No. 2, Des. 2016, 139-149.

PENDAHULUAN

SMA Negeri 11 Bandung merupakan salah satu sekolah di Kota Bandung yang merupakan perintis sekolah berbasis *digital class* di wilayah Asia Tenggara dan menjadi percontohan di tingkat nasional, *digital class* adalah segala sesuatu yang bersifat manual akan dikonversikan menjadi lebih digital, dimana metode pembelajaran disekolah ini sudah menggunakan multimedia canggih seperti Laptop, Tablet, *Smartphone* dan internet untuk menunjang pembelajaran di kelas.

Peranan guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas harus dapat memberikan kepuasan belajar kepada peserta didik, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola kelas salah satunya dalam penggunaan multimedia pembelajaran yang menarik, oleh karena itu keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan multimedia pembelajaran yang berorientasi pada keterlibatan siswa secara efektif didalam proses pembelajaran ekonomi. Pengembangan atau pemilihan multimedia pembelajaran ekonomi yang tepat bertujuan untuk memotivasi dan merangsang siswa untuk belajar, memberikan informasi, memberikan instruksi untuk menarik siswa agar bertindak dalam suatu aktivitas, memberikan kebebasan kepada siswa lebih besar dibandingkan dengan cara belajar tradisional, lebih konkret dan mudah dipahami, mendorong siswa untuk tau lebih banyak serta menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar dimanapun secara aktif, efektif dan menyenangkan.

Uraian di atas menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran memiliki fungsi untuk menumbuhkan motivasi pada diri siswa untuk belajar lebih giat lagi karena dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat dalam belajar sehingga pada akhirnya motivasi belajarnya pun akan lebih baik lagi. Secara teoritis, banyak dikenal multimedia pembelajaran yang diyakini dapat memberi

perubahan yang positif terhadap suasana belajar dikelas terutama untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dan salah satunya dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis Audio Visual (*Powtoon*).

Multimedia pembelajaran berbasis Audio Visual (*Powtoon*) merupakan salah satu multimedia pembelajaran dalam bentuk video yang menarik dan sebagai multimedia pembelajaran pelengkap dengan ilustrasi dan bahasa yang digunakan juga lebih komunikatif dan bersahabat (*friendly*). Setiap intruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya. Audio Visual (*Powtoon*) juga bersifat adaptif, sehingga dapat dirancang berdasarkan kurikulum yang digunakan di sekolah yang bersangkutan

Multimedia pembelajaran Audio Visual (*Powtoon*) tersebut, diharapkan akan mempermudah siswa dalam menguasai materi pelajaran secara lebih cepat dan mudah. Siswa dapat langsung mempelajari materi dari video tersebut tanpa di batasi oleh ruang dan waktu sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa untuk belajar ekonomi semakin tinggi, siswa dapat *men-download* Audio Visual (*Powtoon*) melalui fitur yang tersedia di *youtube* yang dapat diakses di internet melalui Laptop, Tablet dan *Smartphone*.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Multimedia pembelajaran berbasis audio visual (*powtoon*) seperti apakah yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Adapun Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui multimedia pembelajaran yang digunakan di SMA saat ini
2. Untuk mengetahui desain baru pengembangan multimedia pembelajaran Audio Visual (*Powtoon*) yang mampu meningkatkan motivasi belajar
3. Untuk mengetahui efektifitas multimedia pembelajaran Audio Visual (*powtoon*) terhadap peningkatan motivasi belajar.

KAJIAN LITERATUR

Multimedia Pembelajaran Audio Visual

Multimedia Pembelajaran Audio Visual (Powtoon) (Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito, 1986) mendefinisikan bahwa audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.

Audio Visual (*Powtoon*) adalah multimedia pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses kegiatan pembelajaran. Audio Visual (*Powtoon*) berisi materi pelajaran yang didalamnya terdapat gabungan fitur animasi diantaranya animasi teks tulisan tangan, animasi kartun, gambar, foto, audio, music dan efek transisi yang dikemas secara menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi pelajaran, Audio Visual (*Powtoon*) berbasis multimedia digital yang dapat di akses dan di *download* secara mudah di komputer, laptop, *smartphone*, maupun *gadget* lainnya, melalui aplikasi online yaitu *youtube*.

Elemen Mutu Multimedia Pembelajaran Audio Visual (powtoon)

Desain multimedia pembelajaran adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur, gaya dan kebutuhan materi untuk suatu produk multimedia pembelajaran. Tan Seng & Angela (Sutopo, 2003, hal. 120-131) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam desain grafis audio visual yang didalamnya terdapat elemen-elemen, antara lain

- 1) Pemilihan jenis. huruf Jenis huruf yang sebaiknya digunakan adalah jenis huruf *sans serif* seperti *Times New Roman* dan *Arial* unuk warna huruf sebaiknya kontras dengan latar belakang. Hal ini membuat

lebih mudah dilihat dan dibaca. Dan ukuran huruf minimum 24 *points* dan sebaiknya tidak lebih kecil dari ukuran 12 *points*.

- 2) Penggunaan animasi dan video. Penggunaan animasi dan video dalam pembelajaran berbasis komputer dapat membantu siswa dalam belajar. Keuntungan menggunakan animasi, antara lain a) dapat menggambarkan yang biasanya tidak kelihatan, b) penggunaan animasi-animasi sederhana untuk menggambarkan simulasi lebih baik dari pada menggunakan *video clip*, dan c) animasi memerlukan ruang memori yang lebih kecil daripada *video clip*. Keuntungan menggunakan video adalah dapat menunjukkan situasi yang nyata kepada siswa sehingga siswa dapat melihat gambar yang terbaik misalnya kantor koperasi ataupun proses produksi
- 3) Penggunaan warna. Pemilihan warna untuk tampilan visual sangat penting sehingga tampilan yan dipilih dapat mengirimkan pesan kepada siswa. Ada dua pertimbangan dalam memilih warna. Pertimbangan pertama adalah warna yang dipilih dapat memberikan dampak yang selaras dibanding dengan yang lain. Pertimbangan kedua adalah warna yang dipilih mempertimbangkan dampak emosi.
- 4) Penggunaan audio. Audio adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan belajar. Audio dapat digunakan untuk : a) menarik perhatian siswa, b) bahan pelengkap tampilan didalam *screen*, c) meminimalkan pesan yang ingin disampaikan di dalam *screen*, d) mengumumkan beberapa peristiwa, e) memotivasi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut hal-hal yang perlu diperhatikan dalam desain pembelajaran berbasis digital adalah desain grafis yang didalamnya terdapat elemen-elemen seperti: *layout*, warna, teks, animasi, video, dan audio. Dengan pemilihan yang tepat dalam mendesain multimedia pembelajaran

diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan belajar siswa

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Audio Visual (*Powtoon*). Menurut Luther (Sutopo, 2003, hal. 32-48) terdapat enam tahap sebagai langkah pengembangan multimedia pembelajaran, yaitu:

Concept (perencanaan). Tahap concept adalah tahap untuk menentukan tujuan termasuk identifikasi audiens, perumusan butir - butir materi, macam aplikasi, tujuan aplikasi Faktor-faktor yang melandasi perencanaan pembuatan multimedia pembelajaran, sebagai berikut: (a) Peserta didik/peserta diklat, (b) menentukan tujuan umum dan tujuan khusus, (c) menentukan isi dan urutan materi pembelajaran, (d) memilih dan menentukan jenis aplikasi.

Design (perancangan). Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya tampilan, dan kebutuhan material, bahan untuk program.

Material collecting. Tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran yang dikerjakan bahan bahan tersebut antara lain gambar, clip art. foto animasi video audio.

Assembly. Tahap pembuatan menggunakan aplikasi *powtoon* semua objek atau bahan materi pelajaran di buat dan dijadikan sebuah audio visual *powtoon*

Testing. Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Pertama tama dilakukan testing secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan dan aplikasi harus berjalan dengan baik di lingkungan pengguna. Pengguna merasakan kemudahan serta manfaat dari aplikasi tersebut dan dapat menggunakan sendiri terutama untuk aplikasi interaktif

Distribution. Aplikasi akan dipublish ke dalam youtube, tahap distribusi juga merupakan tahap dimana evaluasi terhadap suatu produk multimedia pembelajaran audio visual *powtoon*

Evaluasi dilakukan dengan menjalankan

aplikasi program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak dalam isi maupun efektivitasnya. Proses evaluasi dan *distribution* dimaksudkan untuk mempetoleh tanggapan dari ahli materi/bidang, ahli desain pembelajaran, ahli multimedia pembelajaran terhadap audio visual *powtoon* yang di buat, sehingga akan diperoleh masukan dalam upaya perbaikan audio visual *powtoon* yang telah selesai dibuat. dan selanjutnya dilakukan dengan cara menguji cobakan kepada kelas eksperimen lintas minat MIA 2 untuk menggunakan, mengkritisi dan memberikan komentar terhadap video yang telah dibuat.

Motivasi Belajar

Menurut Sadirman (2007, hal. 73) motivasi adalah daya penggerak dari dalam diri untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. dalam suatu proses belajar mengajar, guru menghadapi banyak siswa. Masing –masing siswa memiliki karakteristik dan motivasi belajar yang berbeda-beda. Menurut Freud (Sadirman, 2007, hal. 83) motivasi yang ada pada setiap orang itu memiliki indikator sebagai berikut: 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai). 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cukup puas dengan prestasi yang telah dicapainya) 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah 4) Lebih senang bekerja mandiri 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif) 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu) 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini 8) Senang mencari dan memecahkan soal-soal.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*reseach and Dvelopment*) atau R & D yaitu metode penelitian yang

digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran menurut Gall dan Borg (Sugiyono, 2015, hal. 408). Melalui metode penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif yang disertai dengan kegiatan pengembangan sebuah multimedia pembelajaran.

Tahapan-tahapan atau langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam pengembangan sebuah produk berdasarkan metode *Research and Development* terdiri dari tiga langkah. Ketiga langkah tersebut yaitu: studi awal/studi pendahuluan (pra survey), perancangan program dan tahap pengembangan program, serta tahap uji coba atau evaluasi (validasi program) (Sukmadinata, 2013, hal. 183).

Objek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA 11 Bandung kelas X lintas minat ekonomi, objek dalam uji coba terbatas dilakukan di kelas X MIA 4 Lintas Minat Ekonomi dan uji coba luas dilakukan di kelas X MIA 1 Lintas Minat Ekonomi dan X MIA 2 Lintas Minat Ekonomi yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Lintas Minat Ekonomi di SMA Negeri 11 Bandung sebanyak 7 kelas.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *sampling purpose* yaitu teknik penentu sampel dengan pertimbangan tertentu adalah seluruh siswa kelas X MIA 2 kelompok eksperimen yaitu kelompok yang akan diberikan perlakuan dalam pembelajaran dengan multimedia pembelajaran Audio Visual (*Powtoon*) yang dikembangkan, dan kelas X MIA 1 sebagai kelompok kontrol yaitu kelompok yang proses pembelajarannya tanpa perlakuan.

Teknik Pengumpulan Data dengan: Wawancara, Observasi, Kuisiner (Angket) dan Studi Dokumentasi. Untuk memperoleh data yang akurat, instrumen yang digunakan dalam penelitian, haruslah diuji tingkat validitas dan reliabilitas instrumennya. Uji validitas yang dilakukan untuk instrumen angket motivasi belajar siswa yang terdiri dari

30 pertanyaan diuji cobakan dan dihitung validasinya dengan menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 21*

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Pengujian reliabilitas untuk instrumen angket dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 21

Prosedur analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua bentuk, yaitu data kualitatif yang dilakukan untuk menganalisis data secara deskriptif atau pemaparan sesuai data yang diperoleh peneliti melalui hasil observasi dan kuisiner. Sedangkan, analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis skor motivasi belajar awal dan motivasi belajar setelah menggunakan multimedia pembelajaran audio visual *powtoon*. multimedia pembelajaran audio visual *powtoon* baik yang dilakukan pada saat ujicoba terbatas maupun ujicoba luas. Dalam pengolahan analisis statistik, peneliti menggunakan program komputer *Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 21* dalam beberapa tahap pengujian baik pada saat uji prasyarat maupun pada saat hipotesis yaitu uji-t dan uji gainetode penelitian menjelaskan rancangan penelitian, tempat, teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel penelitian, dan teknik analisis.

Usahkan penyajian secara naratif, tanpa terganggu adanya sub bagian. Bila tidak bisa dihindari menggunakan sub bagian, tuliskan sub bagian tersebut dengan cetak tebal dan tidak diberi penomoran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Audio Visual (*Powtoon*). Menurut Luther (Sutopo, 2003, hal. 32-48) terdapat enam tahap sebagai langkah pengembangan multimedia pembelajaran, yaitu *concept* (perencanaan), *design* (pendesainan), *Material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan

distribution (pendistribusian).

- 1) Concept (perencanaan) Tahap concept adalah tahap untuk menentukan tujuan termasuk identifikasi audiens, perumusan butir - butir materi, macam aplikasi, tujuan aplikasi Faktor-faktor yang melandasi perencanaan pembuatan multimedia pembelajaran, sebagai berikut: (a) Peserta didik, (b) menentukan tujuan umum dan tujuan khusus, (c) menentukan isi dan urutan materi pembelajaran, (d) memilih dan mentukan jenis aplikasi
- 2) Design (perancangan). Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya tampilan, dan kebutuhan material, bahan untuk program.
- 3) Material collecting. Tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran yang dikerjakan bahan bahan tersebut antara lain gambar, clip art, foto animasi video audio
- 4) Assembly. Tahap pembuatan menggunakan aplikasi powtoon semua objek atau bahan materi pelajaran di buat dan dijadikan sebuah audio visual powtoon
- 5) Testing. Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukan. Pertama tama dilakukan *testing* secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan dan aplikasi harus berjalan dengan baik di lingkungan pengguna. Pengguna merasakan kemudahan serta manfaat dari aplikasi tersebut dan dapat menggunakan sendiri terutama untuk aplikasi interaktif
- 6) Distribution. Aplikasi akan dipublish ke dalam youtube, tahap distribusi juga merupakan tahap dimana evaluasi terhadap suatu produk multimedia pembelajaran audio visual powtoon

Evaluasi dilakukan dengan menjalankan aplikasi program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak dalam isi maupun efektivitasnya. Proses evaluasi dan *distribution* dimaksudkan untuk memperoleh tanggapan dari ahli materi/bidang, ahli desain

pembelajaran, ahli multimedia pembelajaran terhadap audio visual powtoon yang di buat, sehingga akan diperoleh masukan dalam upaya perbaikan audio visual powtoon yang telah selesai dibuat.dan selanjutnya dilakukan dengan cara menguji cobakan kepada kelas eksperimen lintas minat MIA 2 untuk menggunakan, mengkritisi dan memberikan komentar terhadap video yang telah dibuat.

Desain Multimedia Pembelajaran *audio visual powtoon* yang Mampu Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa yang ditemukan khususnya dalam pembelajaran Ekonomi merupakan hasil penemuan yang dilakukan selama tiga kali uji coba. Berdasarkan pengembangan desain multimedia pembelajaran *audio visual powtoon*, nilai rata-rata angket yang disebarkan sebelum dilakukannya perlakuan sangat rendah, adanya perubahan peningkatan setelah diterapkannya multimedia pembelajaran audio visual powtoon hal ini terlihat pada posttest ke-1, namun masih dikatakan jauh dari nilai rata-rata yang diharapkan.

Hal ini dibuktikan pada hasil angket banyak siswa yang mengisi kolom Tidak Setuju sehingga indikator-indikator tentang motivasi yang diharapkan belum tercapai dengan maksimal. Hal ini terjadi dikarenakan peneliti masih menggunakan multimedia pembelajaran audio visual powtoon desain awal pada umumnya yang ditemukan oleh peneliti artinya peneliti belum melakukan modifikasi atau pengembangan terhadap multimedia pembelajaran audio visual powtoon, namun pada penerapan dikelas guru mengkolaborasi dengan multimetoda artikulasi

Pada posttest ke-2 rata-rata nilai siswa meningkat namun masih belum mencapai nilai rata-rata yang diharapkan dalam setiap indikator motivasi belajar siswa, dalam hal ini peneliti sudah mulai melakukan modifikasi atau pengembangan terhadap multimedia pembelajaran audio visual powtoon, pengembangan terlihat pada desain audio visual powtoon yang ditampilkan dibuat semenarik mungkin dengan penambahan

materi bahasan pada setiap slidanya kemudian animasi dan *background* yang diselaraskan dengan tema, kemudian pada proses penerapan dikelas peneliti mengkombinasikan produk audio visual powtoon yang telah di desain ulang dengan multimetoda *grup investigation*, terlihat motivasi belajar siswa menunjukkan rasa senang untuk mengikuti proses pembelajaran berlangsung.

Pada uji coba ke-2 ini multimedia pembelajaran audio visual powtoon dalam desainnya ada sedikit perubahan dari desain awal yaitu pada pengemasan materi ditambahkan untuk mencuri perhatian siswa agar memperhatikan paparan materi yang jelas hal ini terkait dengan hasil refleksi dari setiap pertemuan alam uji coba terbatas yang ternyata desain tersebut ada yang berpengaruh dan ada yang tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil posttest ke-2 karena belum mencapai nilai rata-rata yang diharapkan maka peneliti melakukan modifikasi ulang terhadap multimedia pembelajaran audio visual powtoon, dalam tahap uji coba ke-3.

Pada uji coba ke-3 peneliti mendisain multimedia pembelajaran audio visual powtoon dengan sangat apik untuk menjadikan hasil yang sangat memuaskan, peneliti mendesain ulang tampilan audio visual powtoon dengan menampilkan *background* yang berirama tenang, dalam penyajian materi sangat sederhana sehingga cepat dimengerti oleh siswa, mempunyai penjelasan audio yang jelas, penayangan slide lambat sehingga bisa diikuti oleh semua siswa yang mempunyai kemampuan berbeda-beda, penampilan animasi yang menarik serta memberikan contoh gambar real.

Uji coba ke-3 peneliti menerapkan dikelas dengan mengkolaborasikan *number head together* karena metode ini merupakan sebuah inovasi baru untuk menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dalam kelas. Berdasarkan hasil posttest ke-3 peningkatannya sangat signifikan menjadi lebih tinggi.

Desain awal multimedia pembelajaran

audio visual powtoon yang telah divalidasi kepada dosen ahli media pembelajaran dan direvisi desainnya lalu dipublikasikan melalui *youtube*.

Uji coba ke -1

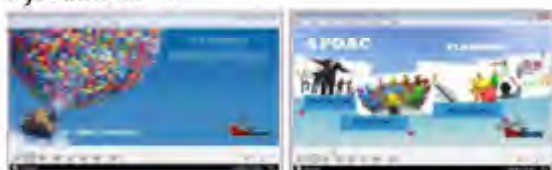


Gambar 4.2
Pengembangan Awal Audio Visual
powtoon

Desain awal multimedia audio visual powtoon terlihat pada tampilan gambar 4.2 dimana desain awal ini banyak sekali kekurangan yang harus diperbaiki, untuk pengembangan yang lebih sempurna, peneliti mengetahui hal tersebut dengan mewawancarai beberapa siswa, hasil dari awal pengembangan ternyata siswa sudah terkesan diantara mereka berpendapat sangat menarik dan bisa belajar secara mengasikan tanpa dibatasi ruang dan waktu, akan tetapi dalam hal tersebut masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki diantaranya menurut siswa audio visual powtoon tersebut terlalu cepat dalam penayangan slidanya sehingga siswa dan guru dalam penggunaannya harus mem *pause* terlebih dahulu agar materi yang ditampilkan terbaca dengan baik, kemudian musik yang disajikan di dalam *background* terlalu keras dan berirama sehingga siswa hanya terfokus dalam *background*, dan yang terakhir kekurangan produk audio visual *powtoon* awal tidak memiliki penjelasan audio terhadap materi serta materi yang disajikan tidak mempunyai contoh gambar yang *real*. Oleh karena itu peneliti mencoba untuk mendesain ulang produk audio visual powtoon dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut.

Hasil temuan desain produk pada uji coba ke -2 ditampilkan sebagai berikut

Uji coba ke -2



Gambar 4.3
Pengembangan Awal Audio Visual
powtoon

Hasil uji coba ke - 2 ditampilkan pada gambar 4.3 desain multimedia pembelajaran audio visual powtoon dalam uji coba ke -2 diperbaiki sesuai dengan hasil refleksi yang didapat, peneliti memodifikasi durasi waktu penayangan materi menjadi lebih panjang dalam setiap *slidenya*, kemudian musik yang disajikan untuk *background* peneliti menggunakan instrumen musik yang lembut, serta materi yang disajikan peneliti menambahkan bahasan materi dengan padat pada setiap *slidenya* dan yang terakhir peneliti memasukan beberapa gambar sebagai contoh real, tetapi hasil refleksi akhir produk audio visual powtoon masih mempunyai kekurangan diantaranya tidak ada audio penjelasan, materi yang disajikan terlalu kompleks sehingga pengguna tidak dapat dipahami secara langsung, dan *background* musiknya terlalu lembut sehingga pengguna merasa mengantuk, dengan hasil refleksi tersebut peneliti mencoba untuk memodifikasi prodak dengan apik diharapkan tanpa ada kekurangan, ini di uji cobakan pada uji coba ke -3

Uji coba ke -3



Gambar 4.4
Pengembangan Awal Audio Visual

powtoon

Uji coba ke ke - 3 ditampilkan pada gambar 4.4, peneliti memodifikasi desain dengan mengacu kepada hasil refleksi. Pada uji coba ke -3 peneliti berkonsultasi dengan ahli rentang produk yang akan dikembangkan karena produk yang dikembangkan oleh peneliti dari awal tidak mempunyai penjelasan materi sehingga pengguna hanya melihat tayangan teks saja, dengan begitu peneliti mencoba untuk memberikan penjelasan materi dalam setiap *slidenya*, selanjutnya peneliti memodifikasi produk dengan berbagai macam variasi diantaranya menggunakan animasi yang menarik, gambar contoh real, serta audio yang menyesuaikan setiap slide.

Hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, jika dibandingkan dengan pembelajaran seperti biasanya dalam hal ini multimedia dan metode konvensional yang biasa guru gunakan, penggunaan multimedia audio visual powtoon khususnya pada mata pelajaran ekonomi menunjukkan peran yang berarti dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, pada awal pertemuan siswa sudah memberi tanggapan positif dengan terkesan diantara mereka berpendapat sangat menarik dan bisa belajar secara mengasikan tanpa dibatasi ruang dan waktu yang berarti dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru selalu mengarahkan siswa dalam penggunaan multimedia audio visual powtoon, serta guru membimbing dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dengan menggunakan multimetoda yang dikolaborasikan dengan multimedia pembelajaran audio visual powtoon.

Perubahan kearah positif pun terlihat dikelas eksperimen, berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan terhadap proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran audio visual tersebut, menunjukkan hasil penerapan multimedia pembelajaran audio visual powtoon yang dilaksanakn dikelas eksperimen dapat meningkatkan motivasi

belajar siswa, selain itu siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, perubahan suasana belajar seperti ini sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar terutama pada pelajaran Ekonomi yang terlihat sangat mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari data hasil penelitian diatas berdasarkan hasil rekapitulasi tingkat rata-rata hasil postes, motivasi belajar menunjukkan tingkat perbandingan rata-rata hasil postes yang lebih tinggi dibanding rata-rata hasil postes dari penerapan multimedia pembelajaran biasa. Terlihat pada uji gain penggunaan multimedia pembelajaran audio visual powtoon dapat meningkatkan motivasi belajar dengan nilai gain ternormalitas 0,70 yang berarti menunjukkan kriteria tinggi untuk peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran audio visual powtoon.

Ada beberapa keuntungan dalam mendayagunakan multimedia dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar, warna, musik dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realism, menghasilkan penguatan yang tinggi, berguna sekali untuk siswa yang lamban.

Selain itu dampaknya pada siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi memberi pengaruh besar pada kegiatan pembelajaran dengan menunjukkan indikator yang dikemukakan oleh menurut Freud (Sadirman, 2007, hal. 83) seperti tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin, menunjukkan minat belajar, Lebih senang bekerja mandiri, Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif), Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu), Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, Senang mencari dan memecahkan soal-soal

Apalagi dengan perpaduan multimetoda seperti metode *numberhead together* siswa terlihat menjadi lebih mudah memahami

materi-materi yang terdapat pada mata pelajaran Ekonomi, selama pelaksanaan penelitian menggunakan multimedia pembelajaran audio visual powtoon tidak terlepas dari kendala serta keterbatasan-keterbatasan yang dialami peneliti, diantaranya adalah dari segi persiapan mengajar, dan dari teknis pada tahap pelaksanaan pembelajaran, baik itu dari segi budaya belajar siswa, sarana dan prasarana serta dari alokasi waktu itu sendiri. Berikut uraian beberapa kendala dan keterbatasan yang peneliti temui adalah:

1. Pada saat peneliti melakukan pendigitalan menggunakan aplikasi online yaitu *powtoon* yang diakses di www.powtoon.com kemudian peneliti menggunakan aplikasi *youtube* untuk mempublish video sehingga dapat di unduh dalam *smarthphone*, laptop maupun gudget lainnya, namun peneliti menemukan beberapa kendala saat membuat audio visual (*powtoon*) ini diantaranya Audio Visual (*Powtoon*) tersebut menggunakan aplikasi online dalam pembuatan desainnya sehingga peneliti harus menggunakan jaringan internet yang sangat kuat apabila koneksi internet buruk maka akan menghambat dalam proses pembuatan audio visual (*powtoon*), setelah itu peneliti mempublishnya ke *youtube* sehingga dapat langsung di download oleh setiap siswa.
2. Multimedia pembelajaran audio visual powtoon merupakan multimedia pembelajaran baru, sehingga peneliti berupaya untuk menumbuhkan antusias siswa agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta mengubah cara pandang budaya belajar mereka untuk dapat belajar secara mandiri, bukan hanya menerima materi pelajaran dikelas saja.

KESIMPULAN

Multimedia pembelajaran yang digunakan di SMA saat ini yaitu multimedia

pembelajaran yang sudah berbasis digital hampir semua guru menggunakan powerpoint dan E-Learning edmodo dalam kegiatan pembelajaran berlangsung tetapi pada saat implementasinya kurang variatif dalam kegiatan belajar, karena guru hanya menggunakan multimedia pembelajaran saja pada proses kegiatan pembelajaran berlangsung tanpa mengkolaborasi dengan multimetoda hal tersebut akhirnya bersifat *teacher centered* atau berpusat pada guru, pada pelaksanaannya guru yang lebih aktif sedangkan aktivitas yang dilakukan oleh siswa sangat terbatas sehingga siswa terlihat sangat bosan dan jenuh. Berdasarkan keadaan tersebut peneliti menguji cobakan implementasi pengembangan multimedia pembelajaran yang lebih modern khususnya pada mata pelajaran Ekonomi yang mengubah suasana belajar lebih menyenangkan, dan mengubah pola pikiran siswa terhadap pembelajaran yang awalnya membosankan menjadi menyenangkan.

Desain multimedia pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi adalah multimedia pembelajaran audio visual powtoon. Pelaksanaan multimedia pembelajaran ini mengembangkan desain multimedia pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Efektivitas pengembangan multimedia pembelajaran audio visual powtoon yang telah dikembangkan sangat efektif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan multimedia pelajaran yang biasa digunakan yaitu power point, hal ini terbukti dengan melihat hasil tes yang diberikan melalui instrumen angket bahwa nilai rata-rata kelas yang menggunakan multimedia pembelajaran audio visual powtoon lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan multimedia pembelajaran seperti biasanya. multimedia pembelajaran audio visual powtoon yang dikembangkan dengan dikolaborasi berbagai multimetode tidak hanya membuat siswa merasakan rasa antusias, rasa senang, dan berminat, tetapi

siswa pun dapat belajar dengan mengasikkan dimanapun karena multimedia pembelajaran audio visual powtoon dapat diakses secara mudah, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang bermakna, dan siswa pun dapat memahami sebuah materi melalui sebuah video yang menyediakan bantuan visual konkret untuk membantu mengorganisasikan informasi yang mereka dapat, dalam penggunaan multimedia audio visual di luar jam mata pelajaran siswa dapat mengakses secara mudah dari gadget yang dimiliki melalui aplikasi youtube, dengan begitu siswa dapat belajar ekonomi dimana saja yang menyenangkan serta pengemasan materi yang sangat *friendly* bersahabat karena sangat mudah untuk dipahami

REFERENSI

- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (1986). *Media Pendidikan :Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali. Jakarta: Rajawali.
- Sadirman, A. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja.
- Suleiman, A. (2005). *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sutopo, A. (2003). *Multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I., & S, W. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media.
- Yoram, N. (Yoram, Nakamnanu.(2015) *Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*, Jakarta : Kresna Bina Insan P2015). *Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Kresna Bina Insan Prima.

- Direktorat Sekolah Menengah Pertama, 2006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional .
- Gall, M. D., Gall, J. P. & Borg, W. R., 2003. *Educational Research: an Introduction*. 7th Edition ed. Boston: Pearson Education, Inc.