

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI KELAS X SMA**

Justine Carollina Beru Ginting
Universitas Sanata Dharma
2017

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif yang layak digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas X dalam mata pelajaran ekonomi, khususnya materi konsumsi dan investasi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang menggunakan prosedur pengembangan menurut Dick & Carey, yaitu: (1) analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan, (2) analisis pembelajaran, (3) analisis pembelajar dan konteksnya, (4) menentukan tujuan unjuk kerja, (5) mengembangkan instrumen penilaian, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) menentukan dan memilih bahan pembelajaran, (8) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, yang terdiri dari empat tahap, yaitu: validasi ahli materi dan validasi ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan, (9) revisi pembelajaran. Subjek uji coba adalah siswa kelas X SMA Sang Timur Yogyakarta. Data penilaian kualitas multimedia, saran untuk revisi produk, dan hasil penilaian motivasi belajar siswa dikumpulkan dengan kuesioner. Data dianalisis dengan statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas X SMA pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian produk multimedia pada: (1) validasi ahli materi, termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rata-rata skor sebesar 4,29; (2) validasi ahli media, termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan skor rata-rata 4,39; (3) uji coba perorangan, termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan skor rata-rata 4,47; (4) uji coba kelompok kecil, termasuk dalam kriteria “baik” dengan skor rata-rata 3,99; (5) uji coba lapangan, termasuk dalam kriteria “baik” dengan skor rata-rata 3,85; (6) hasil penilaian motivasi belajar siswa saat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif “tinggi” dengan skor rata-rata 3,22.

ABSTRACT**THE DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA INTERACTIVE LEARNING
TO IMPROVE THE TENTH GRADE STUDENTS' MOTIVATION IN
STUDYING ECONOMICS**

Justine Carrollina Beru Ginting
Sanata Dharma University

2017

This study aims to develop a multimedia interactive learning product that is suitable to develop the motivation of the tenth grade students in economic subjects, especially the material consumption and investment.

This type of research is a research and development that uses development procedures according to Dick & Carey, namely: (1) analysing the need to identify the objectives, (2) analysing learning activities, (3) analysing contexts and learner's characteristics, (4) determining the objectives of working, 5) developing learning assessments, (6) developing learning strategies, (7) determining and choosing learning materials, (8) designing and executing formative evaluation, which is consisting of four stages: material validation and media expert validation, small group trials, and field trials, (9) revision of learning. The subjects of the trial are the tenth grade students of SMA Sang Timur Yogyakarta. Multimedia quality assessment data, suggestions for product revisions, and results of students' motivation assessment were collected by questionnaires. Data were analyzed by using descriptive statistics.

The results show that the developed interactive multimedia learning products is eligible to develop the learning motivation of the tenth grade students on economic subjects. It is represented by the results of multimedia product assessment on: (1) validation of material experts, belongs to the "excellent criteria" with the average score of 4,29; (2) validation of media experts, belongs to "excellent criteria" with an average score of 4,39; (3) individual trials, belongs to the "excellent criteria" with an average score of 4,47; (4) small group trials, belongs to the criteria of an average score of 3,99; (5) field trials, belongs to the criteria of an average score of 3,85; (6) when students' learning motivation assessment applies interactive multimedia learning, the average score is 3,22. It belongs to high criteria.