

ABSTRAK

Perkembangan Teknologi Informasi (IT) yang semakin pesat, menjadikan segala sesuatu menjadi lebih efektif dan efisien. Dari sifatnya tersebut, ketika pemanfaatan IT dimaksimalkan maka akan menimbulkan maksimalisasi dalam keterbatasan, tidak terkecuali ketika IT di terapkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Media yang berbasis IT dengan waktu yang relatif singkat dan dengan fasilitas minim akan memberikan hasil yang maksimal dalam proses *transfer of knowledge*, dengan artian bahwa informasi yang bersifat audio, visual maupun audio visual yang selanjutnya akan mempengaruhi pada kecerdasan kognitif, psikomotor maupun afektif pada diri siswa. Aplikasi yang banyak di gunakan oleh pengajar dalam membuat media pembelajaran audiovisual. Dengan kemudahan inipula peneliti mencoba mengumpulkan data dengan tujuan untuk mendeskripsikan perihal aplikasi movie maker sampai efek dari implementasi media movie maker dalam proses pembelajaran yang berupa keaktifan siswa.

Adapun implementasi media movie maker pada pembelajaran dasarnya mencakup tiga tahapan, tahap *pertama*, Persiapan. Tahap yang meliputi pemetaan karakter siswa, tujuan belajar dan sifat bahan ajar. Tahap *kedua*, Pembuatan media. Adapun pada tahapan ini meliputi tahap penyiapan aplikasi movie maker, menentukan materi yang akan disampaikan, pengumpulan bahan yang diperlukan (file audio, visua dan audio visual), *editing, exporting file*. Tahap *ketiga*, Penerapan. Tahapan ini meliputi tahapan observasi (melihat situasi kelas), tahap presentasi dan yang terakhir adalah tahap evaluasi (berupa pemantauan kepada keaktifan yang ditimbulkan siswa, baik berupa keaktifan kognitif, psikomotor maupun afektif) yang pada akhirnya juga memberikan penilaian kepada media yang telah dipresentasikan oleh pengajar secara reflektif.

Sekolah SMP Shafta menjadi pilihan, karena selain sekolah ini memiliki alat yang memadai dalam proses penelitian, juga SMP Shafta sering menampilkan media audiovisual, dan diantaranya ada yang memakai aplikasi movie maker. karena penelitian ini merupakan pemaparan temuan-temuan sumber data lapangan, Sehingga penelitian kami arahkan pada penelitian kualitatif deskriptif. Yakni, memaparkan temuan-temuan secara verbal atau memverbalkan temuan-temuan yang berupa angka. Temuan yang didapatkan dari sumber data menunjukkan bahwa implementasi media audio visual berbasis movie maker pada SMP Shafta pada umumnya dan kelas VIIIA pada khususnya menunjukkan peningkatan keaktifan setelah diterapkannya media ini, bahwa dari sepuluh pernyataan yang mengandung keaktifan yang peneliti ajukan kepada empat belas (satu absen) sumber data mendeskripsikan bahwa adanya peningkatan *Emotional Activities, Listening Activities, Mental Activities, Oral Activitie, Drawing Activitie* dan *Motor Activities* pada diri siswa.

Dengan temuan-temuan yang peneliti dapatkan terhadap implementasi media pembelajaran berbasis movie maker, maka peneliti menyimpulkan bahwa media ini mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.