

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS 3V (*VERBAL, VISUAL, dan VOICE*) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN LITERASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPS

E.M. Silalahi¹, I.W. Lasmawan², I.W. Kertih³

¹²³Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia
e-mail: erwinda@student.undiksha.ac.id¹, wayan.lasmawan@undiksha.ac.id²,
wayan.kertih@undiksha.ac.id³

Abstrak

Pembelajaran IPS bertujuan menumbuhkan sikap siaga generasi muda terhadap perubahan di dalam masyarakat dan menanamkan nilai-nilai penting untuk hidup berdampingan secara sosial, namun berdasarkan hasil survei peneliti menemukan siswa kelas X SMA Negeri 2 Gianyar mengalami kurangnya Motivasi Belajar IPS dan membutuhkan pemahaman Literasi Digital. hal ini terkait dengan fenomena *HOAX* dan *Cyberbullying*. Perlu penanaman pemikiran kritis dalam pemanfaatan produk teknologi dan komunikasi di era digitalisasi ini. Penelitian ini berusaha memecahkan Permasalahan motivasi belajar dan rendahnya literasi digital, metode pengajaran yang monoton menyebabkan siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran IPS. Masalah lainnya adalah materi IPS belum memiliki keterkaitan dengan wawasan literasi digital. peneliti mengadakan pengembangan media pembelajaran 3V (*Verbal, Visual dan Voice*) untuk meningkatkan Motivasi Belajar dan Literasi Digital siswa. Desain pengembangan menggunakan ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). 3V adalah konsep penyerapan informasi oleh Albert Mehrabian penyampaian pesan dengan (*verbal, visual dan voice*) sangat efektif sebab penyampaian pesan menggunakan *visual* memiliki persentase 58%, *voice* memiliki 38% dan *verbal* 7%. Analisa data menggunakan kombinasi kuantitatif dan kualitatif tipe *Embedded Mixed Methods* (data Kuantitatif sebagai data primer dan data Kualitatif sebagai data sekunder) untuk melakukan Uji hipotesis menggunakan Manova, hasil menunjukkan bahwa H_0 ditolak artinya, ada pengaruh penerapan media pembelajaran 3V terhadap Motivasi Belajar dan Literasi Digital siswa. Implikasi penelitian ini mengacu pada penerapan pembelajaran 3V di SMA Negeri 2 Gianyar di kelas X.

Kata kunci: Media Pembelajaran 3V; Motivasi Belajar; Literasi Digital

Abstract

Social studies learning aims to cultivate an caution attitude among the younger era towards changes in society and instill critical values for social coexistence, however, based on study comes about, analysts found that class Usually related to the Hoax and Cyberbullying phenomena. It is fundamental to instill critical thinking in the utilize of technology and communication products in this era of digitalization. This research looks for to solve the issue of learning motivation and low digital literacy, repetitive educating methods cause students to be less interested in learning social considers. Another issue is that social thinks about material isn't however connected to digital education experiences. Researchers developed 3V learning media (Verbal, Visual and Voice) to increase students' Learning Motivation and Digital Proficiency. Development design using ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). 3V is the concept of information absorption by Albert Mehrabian, delivering messages using (verbal, visual and voice) is exceptionally effective because conveying messages using visuals includes a percentage of 58%, voice has 38% and verbal has 7%. Information analysis uses a combination of quantitative and qualitative types of Embedded Blended Strategies (Quantitative information as primary data and Qualitative data as secondary data) to carry out hypothesis testing using Manova, the results show that H_0 is rejected, meaning that there is an impact of the application of 3V learning media on Learning Motivation and Digital Literacy understudy. The implications of this research refer to the implementation of 3V learning at SMA Negeri 2 Gianyar in lesson X.

Keywords: 3V Learning Media; Motivation to Learn; Digital Literacy

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kesatuan dari ilmu dan pengetahuan yang diharapkan mampu memberikan penanaman nilai dan pewarisan kebudayaan kepada generasi ke generasi. Menurut (Suardi, 2018) pembelajaran sebagai interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran IPS merupakan salah satu pembelajaran yang sangat diperlukan dalam mengadaptasi bentuk perubahan dalam masyarakat. Menurut (Widodo et al., 2020) pembelajaran IPS telah diperkenalkan pertama sekali pada tahun 1975. Ironisnya Pembelajaran IPS di sekolah yang bertujuan menumbuhkan sikap siaga generasi muda terhadap perubahan di dalam masyarakat tidak serta merta membuat pembelajaran dipandang penting oleh Sebagian siswa, Metode pembelajaran IPS yang cenderung monoton juga menjadi masalah yang tengah dihadapi oleh guru maupun siswa. Resikonya siswa menjadi jenuh karena dan kurang termotivasi, hal ini adalah dampak penggunaan metode pembelajaran tradisional. Dari hasil survei kepada siswa kelas X di SMA Negeri 2 Gianyar menemukan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode ceramah kurang memberikan dorongan siswa untuk tertatik belajar IPS dan siswa merasa kurang memiliki ruang dan waktu untuk siswa untuk merasakan pengalaman belajar berbasis digital. Disisi lain Pesatnya perkembangan industri pada 4.0 menurut (Wahidah dalam Arizal et al., 2021) menyatakan bahwa generasi saat ini termasuk siswa SMA kurang mampu dalam memilah informasi dan cenderung mengesampingkan etika dan moral dalam berkomunikasi sehingga menimbulkan berbagai masalah di sosial media. (Kemp dalam Fazry & Nurliana Cipta Apsari, 2021) menyampaikan bahwa sekitar 175,4 juta jiwa penduduk indonesia telah menggunakan internet, peringkat pertama pengguna berada pada usia 13-17 tahun dan rentang usia ini juga menempati posisi ketiga tertinggi pada penggunaan sosial media.

Dayatarik untuk bersosial media adalah Objek yang berupa gambar, tulisan dan video yang mudah untuk di nikmati. Kondisi saat ini menurut (Masril & Lubis, 2020) dengan tingginya angka penggunaan media sosial facebook, Instagram, Twitter hingga Whatsapp menjadi faktor utama menyebarnya berita bohong *HOAX*. Hal ini dapat terjadi karena menghiraukan proses validasi informasi. Menurut (Maulana, 2020) kejahatan-kejahatan bermunculan seiring dengan perkembangan teknologi dalam komunikasi. Salah satu kejahatan yang dimaksudkan adalah melakukan perundungan dunia maya, terkait hal tersebut peneliti mengadakan survei untuk meninjau pemahaman siswa terhadap literasi digital dari 30 siswa SMAN 2 Gianyar kelas X yang diadakan survei menunjukkan bahwa siswa membutuhkan wawasan literasi digital untuk terhindar dari jebakan berita *HOAX* dan perbuatan *Cyberbullying*. Hal ini mendorong peneliti untuk mengadakan sebuah penelitian dan pengembangan yang memaksimalkan media pembelajaran IPS dengan konsep media sosial. Siswa SMA adalah remaja dalam masa pertumbuhan yang mampu menyerap informasi dengan baik, maka peneliti merasa perlu mengoptimalkan hal tersebut. Agar dapat mengoptimalkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran IPS di SMAN 2 Gianyar. maka perlu dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran IPS. Media Pembelajaran berbasis 3V (*Verbal, Visual dan Voice*) merupakan sebuah gagasan yang ingin dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar IPS dan meningkatkan literasi digital pada siswa kelas X SMAN 2 Gianyar. Pendekatan berbasis 3V ini menggunakan penekanan pada sebuah konten pembelajaran yang menyajikan adanya teks, suara dan gambar yang mengilustrasikan nilai-nilai yang ingin disampaikan dalam pembelajaran.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3V (*Verbal, Visual, dan Voice*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Literasi Digital di SMAN 2 Gianyar”, berusaha menjelaskan dan mengembangkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang berbasis kepada adanya informasi yang disampaikan dengan strategi *verbal*, Penyampaian makna diharapkan dapat menghasilkan efek kognitif, afektif dan konatif yang mana ini berarti berhubungan dengan pembentukan pengetahuan, sikap dan tingkah laku sebagai respon komunikasi, sedangkan menurut (Nuraflah et al., 2019) Komunikasi *verbal* adalah penyampaian pesan melalui kata -kata baik tertulis/symbol maupun secara lisan.

Upaya Peningkatan motivasi dapat dilakukan dengan menggunakan konsep pemanfaatan teknologi yang berkembang pada abad 21 ini, (Dewi, 2021) menyatakan Sosial media yang merupakan produk teknologi selain sebagai media hiburan dapat di pergunakan sebagai penyebarluasan informasi. ketertarikan generasi muda saat ini terhadap media sosial dapat dijadikan sebuah motivasi bagi peneliti dalam mengadakan pengembangan media Pembelajaran berbasis media sosial, peneliti mencoba menghubungkan penggunaan pembelajaran berbasis media sosial ini dalam pengembangan literasi digital siswa dan peningkatan motivasi belajar siswa.

Pengorganisasian pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman merupakan salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran efektif dan menuju peningkatan motivasi belajar siswa. Pemahaman mengenai dua jenis konsep motivasi menjadi sangat penting dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. konsep yang dikembangkan oleh Uno dalam buku yang berjudul "Teori Motivasi belajar dan pengukurannya analisis di Bidang Pendidikan" memaparkan bahwa Faktor instrinsik adalah motivasi yang telah timbul tanpa adanya stimulus dari luar, sedangkan faktor ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena adanya stimulus dari luar yang sejalan dengan kebutuhan seseorang. Motif datang oleh kondisi lingkungan. Dalam strategi peningkatan motivasi belajar menggunakan konsep faktor ekstrinsik dengan menerapkan beberapa kegiatan pada pembelajaran : (1) Penyesuaian dengan minat, (2) Perencanaan yang penuh variasi, (3) Respon Siswa, (4) Kesempatan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Pemanfaatan terhadap teknologi dan alat komunikasi merupakan jalan yang dapat ditempuh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, menurut Agustini (2020) pemanfaat teknologi dalam pembelajaran salah satunya adalah menggunakan video pembelajaran. selain itu dengan tingginya angka penyebaran berita bohong *HOAX* dan perundungan atau *Cyberbullying* di dunia maya, maka dianggap perlu menanamkan keterampilan dan sikap kritis pada era digitalisasi saat ini. (Martin dalam Trihayati et al., 2022) menyatakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan peralatan digital secara tepat untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi sumber sumber digital. Berfikir kritis pada dasarnya bersumber dari akal manusia. Hal ini berkaitan dengan pengelolaan setiap informasi yang diperoleh seseorang.

Media Pembelajaran 3V (*Verbal, Visual, dan Voice*) dikembangkan dengan menggunakan konsep (Albert Mehrabian dalam Ismail, 2019) yang menyatakan bahwa penyampaian pesan dengan menggunakan tiga komponen (*verbal, visual dan voice*) sangat efektif sebab penyampaian pesan menggunakan *visual* memiliki 58%, *voice* memiliki 38% dan *verbal* 7% informasi dapat diserap. Beliau merupakan salah satu ilmuwan pada bidang komunikasi dan psikologi. Struktur media pembelajaran 3V (*verbal, visual dan voice*) disusun menggunakan model iklan atau model pemasaran, hal ini dibuat agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, konsep AIDA dihadirkan dalam pembuatan media pembelajaran 3V (*verbal, visual dan voice*). AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*). Model ini adalah model pemasaran produk dan konten yang saat ini banyak di sosial media. Ketertarikan untuk menonton video dibangun dengan adanya rasa tertarik yang dibangun dalam konten, kemudian memunculkan hal yang menarik dan membangkitkan keinginan dan menghasilkan Tindakan. Dalam pemasaran Tindakan yang diharapkan adalah produk yang dipasarkan akan dibeli namun dalam pembelajaran dengan media pembelajaran 3V (*verbal, visual dan voice*) diharapkan siswa dapat memahami, mengikuti dan mencatatkan ataupun menjawab pertanyaan dari materi yang sudah disediakan. Sehingga dengan melakukan kolaborasi ini media pembelajaran 3V (*verbal, visual dan voice*) dikategorikan "Sangat Layak" untuk dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran IPS di SMA Negeri 2 Gianyar.

Hipotesis Pengembangan Media Pembelajaran 3V (*Verbal, Visual, dan Voice*) Hipotesis kerja (H_a) dinyatakan dalam bentuk kalimat positif sedangkan Hipotesis nol (H_0) adalah atau hipotesis yang akan diuji dinyatakan dalam bentuk kalimat negatif, Adapun hipotesis dalam penelitian dan pengembangan sebagai berikut : H_0 : Tidak ada pengaruh pengembangan media pembelajaran 3V (*Verbal, Visual dan Voice*) untuk meningkatkan Motivasi dan Literasi belajar siswa pada pelajaran IPS siswa kelas X di SMAN 2 Gianyar. H_a : Pengembangan media pembelajaran 3V (*Verbal, Visual dan Voice*) berpengaruh untuk

meningkatkan Motivasi dan Literasi belajar siswa pada pelajaran IPS siswa kelas X di SMAN 2 Gianyar.

METODE

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3V (*Verbal, Visual, dan Voice*) Upaya Meningkatkan Motivasi dan Literasi Digital Pada Pelajaran IPS di SMAN 2 Gianyar”, menggunakan jenis penelitian pengembangan/*Developmental*. Penelitian dan Pengembangan adalah metode Penelitian yang dapat memecahkan sebuah masalah menggunakan pembuatan produk/jasa. Menurut (Sugiyono, 2019) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut dengan eksperimen. Metode penelitian dan pengembangan yang akan digunakan oleh peneliti diharapkan mampu menghasilkan sebuah produk Media pembelajaran yang menarik dan mampu memecahkan permasalahan pada pelajaran IPS di SMAN 2 Gianyar.

Peneliti memilih Desain pengembangan model ADDIE yang terdiri dari sejumlah tahap yang sistematis yang meliputi *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE karena suatu model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai untuk penelitian pengembangan media pembelajaran 3V (*Verbal, visual, dan Voice*). Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 179 siswa kelas X pada SMAN 2 Gianyar, sebagai sampel dalam penelitian adalah kelas X4 dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Adapun alasan pemilihan kelas ini dikarenakan hasil observasi dan pra-survei menunjukkan bahwa pada kelas tersebut motivasi belajar dan pemahaman literasi digital masih sangat perlu di tingkatkan. Penelitian dan Pengembangan pada media pembelajaran berbasis 3V upaya meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital ini membutuhkan waktu 3 bulan. Berikut merupakan tahap pengembangan dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran 3V (*Verbal, Visual dan Voice*)

Tahap Pengembangan	Aktivitas
<i>Analysis</i> (Analisis)	Mengadakan Analisis permasalahan pembelajaran IPS, Mencari solusi Pembelajaran yang Efektif, Mencari tahu CP dan ATP pelajaran IPS.
<i>Design</i> (Perencanaan)	Merancang Media pembelajaran berbasis 3V (<i>Verbal, Visual dan Voice</i>) bertemakan materi IPS sesuai CP dan ATP.
<i>Development</i> (Pengembangan)	Membuat Media Pembelajaran berbasis 3V, melalui uji coba dari ahli pada bidang pengembangan media pembelajaran.
<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	Melakukan Evaluasi terhadap media.

Tehnik dan instrumen yang akan digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan membuat survei/kuisisioner dan wawancara. Tehnik ini adalah kombinasi dari penelitian kuantitatif dan kuantitatif. Data primer adalah survei/kuisisioner yang diberikan kepada sampel *pretest* dan *posttest* sedangkan hasil wawancara digunakan untuk memperkuat hasil penelitian. Penelitian RnD media pembelajaran 3V akan menggunakan Analisa data dengan data kombinasi kuantitatif dan kualitatif. Menurut (Cresswell dalam Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa penggunaan Analisa kombinasi lebih akurat memberikan hasil penelitian dibandingkan menggunakan Analisa data kualitatif dan kuantitatif sendiri-sendiri. Karena dengan menggunakan Analisa kombinasi, peneliti dapat membandingkan hasil yang ditunjukkan kualitatif dan kuantitatif. Tipe *Embedded mix Method* yang memiliki karakteristik penggunaan metode kuantitatif dan kualitatif bersamaan namun memiliki proporsi yang berbeda, peneliti menggunakan proporsi primer pada data kuantitatif dan kualitatif sebagai data sekunder. Pada tipe ini data kualitatif didapatkan dengan memilih sampel penelitian dengan random. (Miles dan Hubermas dalam Sugiyono, 2019) membagi Analisa data kualitatif terdiri atas, reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan atau verifikasi.

Survei dan kuisioner sebagai data kuantitatif diuji dengan menggunakan statistik inferensial parametrik berpasangan. Hasil data kualitatif sebagai hasil wawancara akan memperkuat hasil penelitian kuantitatif. Namun bila ditemukan perbedaan hasil maka perlu untuk mengadakan pengumpulan data triangulasi. Hal ini dilakukan agar dapat membuktikan perbedaan hasil kuantitatif dan hasil pada kualitatif. Proses Validasi dari Ahli media dan Ahli materi adalah proses yang mendahului sebelum masuk kepada pengembangan, konsultasi dengan pembimbing dan ahli kemudian merancang desain dan merevisi adalah tahap yang sangat diperhatikan dalam penelitian ini. Proses ini adalah uji kelayakan produk, skor dan pengukuran akan di tampilkan pada tabel dibawah:

Tabel 2. Kategori Pengukuran dengan Skala *Likert*

Kategori	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk mengukur kelayakan media

$$x = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor Keseluruhan}} \times 100\% \quad (1)$$

Kesesuaian pada aspek pengembangan media dapat ditunjukkan pada tabel yang disajikan dibawah ini.

Tabel 3. Persentasi Penilaian Media Pembelajaran 3V (*Verbal, Visual dan Voice*)

Presentase Penilaian	Kategori
81 - 100%	Sangat Layak
61 - 80%	Layak
41 - 60%	Cukup Layak
21 - 40%	Kurang Layak
0 - 20%	Tidak Layak

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji statistik Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS for windows 23. Pengujian normalitas apabila nilai signifikansi hitung > dari 0,05 maka disimpulkan data terdistribusi normal. Selanjutnya Uji reliabilitas dengan Alpha Cronbach's yang melakukan uji kepada seluruh butir atau item pertanyaan dalam kuisioner. Jika nilai Alpha Cronbach's pada SPSS >0,60 maka kuisioner dinyatakan reliabel namun bila sebaliknya maka dinyatakan tidak konsisten atau tidak reliabel dan pada Uji validitas item instrumen menggunakan rumus korelasi produk moment. Hasil yang diperoleh dari masing-masing perhitungan tersebut dilihat pada table dari r produk moment pada $\alpha = 5\%$ atau dengan tingkat kepercayaan 95%. Jika indeks korelasi $r > r$ table, maka butir soal valid dan butir instrument yang tidak valid akan dibuang, tidak dapat digunakan sebagai instrumen. Bila data terdistribusi nomal maka akan dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan Manova untuk melihat pengaruh eksperimen penerapan media pembelajaran 3V (*verbal, visual dan voice*) dalam pembelajaran IPS di SMA Negeri 2 Gianyar.

Ahli Materi dan Ahli Media adalah merupakan dosen yang memberikan penilai dari pengembangan media pembelajaran 3V (*verbal, visual dan voice*). Menyatakan bahwa berdasarkan instrumen yang telah dikembangkan dapat dilanjutkan kepada pengembangan dan penelitian atau melakukan eksperimen terhadap siswa yang menjadi sampel penelitian. Uji Coba pada Kelas X4 yang berjumlah 30 siswa dengan menggunakan pola eksperimen

one group pretest-posttest *design*. Peneliti memberikan kuisioner yang diisi oleh kelas X4 dengan jumlah siswa 30 tentang Media pembelajaran 3v terhadap Motivasi belajar IPS dan Literasi digital, yang mana ini disebut dengan pretest dan kemudian menerapkan pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran 3V (*verbal, visual dan voice*). Berikut merupakan perbedaan hasil dari *pretest-posttest*.

Tabel 4. *Pretest dan Posttest* Motivasi belajar dan Literasi digital

Siswa	Media Pembelajaran 3V			
	Pretest		Posttest	
	Motivasi Belajar	Literasi Digital	Motivasi Belajar	Literasi Digital
Siswa 1	11	64	20	72
Siswa 2	14	64	14	64
Siswa 3	19	51	18	65
Siswa 4	15	59	16	53
Siswa 5	16	54	13	61
Siswa 6	15	58	17	57
Siswa 7	14	57	10	60
Siswa 8	13	56	20	43
Siswa 9	14	59	14	52
Siswa 10	12	51	16	52
Siswa 11	14	50	14	52
Siswa 12	16	39	13	52
Siswa 13	14	49	14	53
Siswa 14	14	52	13	56
Siswa 15	16	46	16	52
Siswa 16	13	51	12	54
Siswa 17	13	49	15	54
Siswa 18	11	49	16	47
Siswa 19	12	47	13	50
Siswa 20	17	39	16	54
Siswa 21	8	50	13	49
Siswa 22	12	45	13	48
Siswa 23	12	46	17	41
Siswa 24	12	45	14	44
Siswa 25	8	45	12	47
Siswa 26	12	46	17	45
Siswa 27	13	47	7	45
Siswa 28	14	39	9	45
Siswa 29	12	40	17	45
Siswa 30	7	35	8	41

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manova (Multivariate *Analysis of Variance*) digunakan untuk menguji hipotesis nol. Penggunaan manova pada penelitian akan membandingkan satu variabel bebas (X1) dan dua variabel terikat (Y1 dan Y2). Eksperimen yang dilakukan peneliti dengan mengembangkan dan pengimplementasian media pembelajaran 3V (*Verbal, Visual dan Voice*) ingin dilihat pada Motivasi belajar dan literasi digital siswa, Dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$, sedangkan kaidah pengujian meliputi: Jika hasil uji (sig) < taraf signifikansi (0.05), maka H0 ditolak, Jika hasil uji (sig) > taraf signifikansi (0.05), maka H0 diterima. Pengujian signifikansi dilakukan dengan menggunakan SPSS 23, peneliti melakukan uji normalitas pada dua data pretest dan posttest dengan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov pada SPSS 23 menunjukkan hasil berikut:

Pretest					Posttest				
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test					One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		3V	Motivasi	Literasi Digital			Post Media 3V	Post Motivasi Belajar	Post Literasi Digital
N		30	30	30	N		30	30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	20.50	13.97	49.40	Normal Parameters ^{a,b}	Mean	20.73	13.90	51.77
	Std. Deviation	3.149	2.498	7.304		Std. Deviation	3.039	3.122	7.366
Most Extreme Differences	Absolute	.130	.182	.113	Most Extreme Differences	Absolute	.138	.121	.148
	Positive	.117	.173	.113		Positive	.138	.121	.148
	Negative	-.130	-.182	-.107		Negative	-.084	-.120	-.079
Test Statistic		.130	.182	.113	Test Statistic		.138	.121	.148
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.012 ^c	.200 ^{c,d}	Asymp. Sig. (2-tailed)		.147 ^c	.200 ^{c,d}	.094 ^c
a. Test distribution is Normal. b. Calculated from data. c. Lilliefors Significance Correction. d. This is a lower bound of the true significance.					a. Test distribution is Normal. b. Calculated from data. c. Lilliefors Significance Correction. d. This is a lower bound of the true significance.				

Gambar 1. Uji Normalitas data Kolmogorov-Smirnov

Kedua data menunjukkan data berdistribusi normal, menurut (Sugiyono, 2019) pengambilan keputusan terhadap uji normalitas dengan syarat: (1) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data penelitian dinyatakan berdistribusi normal. (2) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Pretest menunjukkan angka Asymp.Sig.(2-tailed) 0,2 > 0,05 dan pada posttest Asymp.Sig.(2-tailed) 0,147 > 0,05 yang menunjukkan data pada *pretest dan posttest* terdistribusi normal. Maka selanjutnya peneliti melakukan syarat berikutnya dengan menggunakan SPSS pada statistik parametrik yakni melakukan uji homogenitas pada data pretest dan posttest penerapan media pembelajaran 3V (*verbal, visual dan voice*) agar memenuhi asumsi linearitas. Selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas

Box's Test of Equality of Covariance Matrices^a

Box's M	1.931
F	.619
df1	3
df2	605520.000
Sig.	.602

Gambar 2. Uji Homogenitas

Pada Box's tes yang menguji homogenitas kovarians antara kelompok. Nilai signifikansi menunjukkan 0.602 > 0.05 yang berarti tidak terdapat perbedaan kovarian/matriks varian antara kelompok sehingga sampel dinyatakan homogen. Selanjutnya dilakukan uji beda terhadap nilai pada pretest dan posttest.

Descriptive Statistics

	Media	Mean	Std. Deviation	N
Motivasi	Pre	13.30	2.769	30
	Post	13.83	3.130	30
	Total	13.57	2.942	60
Literasi	Pre	49.40	7.304	30
	Post	51.77	7.366	30
	Total	50.58	7.370	60

Gambar 2. Uji Beda

Pada variabel motivasi menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata *pretest dan posttest* implementasi pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran 3V, maka untuk melakukan uji hipotesis menggunakan Multivariate test yang menunjukkan hasil seperti berikut:

Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	.982	1592.672 ^b	2.000	57.000	.000	.982
	Wilks' Lambda	.018	1592.672 ^b	2.000	57.000	.000	.982
	Hotelling's Trace	55.883	1592.672 ^b	2.000	57.000	.000	.982
	Roy's Largest Root	55.883	1592.672 ^b	2.000	57.000	.000	.982
Media	Pillai's Trace	.032	.949 ^b	2.000	57.000	.393	.032
	Wilks' Lambda	.968	.949 ^b	2.000	57.000	.393	.032
	Hotelling's Trace	.033	.949 ^b	2.000	57.000	.393	.032
	Roy's Largest Root	.033	.949 ^b	2.000	57.000	.393	.032

a. Design: Intercept + Media

b. Exact statistic

Gambar 3. Uji Model

Nilai yang ditunjukkan oleh wilks's yang biasa digunakan dalam menguji multivariate. Nilai $F=0.949$ dengan nilai signifikansi $0,393 > 0,05$ artinya H_0 ditolak sehingga ada peningkatan motivasi belajar dan literasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran 3V (*Verbal, Visual dan Voice*). Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa secara random menghasilkan keterangan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan konsep 3V (*verbal, visual dan voice*) adalah media yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar IPS. Selain mengurangi rasa bosan, siswa mendapatkan wawasan baru mengenai literasi digital yang saat ini dibutuhkan oleh generasi muda. Penerapan literasi digital ini sebelumnya belum pernah diterapkan dalam kelas. Maka dengan kesimpulan wawancara tersebut peneliti melihat adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran 3V (*verbal, visual dan voice*) terhadap peningkatan motivasi dan literasi digital siswa.

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	Motivasi	8.067 ^a	1	8.067	.977	.327	.017
	Literasi	84.017 ^b	1	84.017	1.562	.216	.026
Intercept	Motivasi	10881.067	1	10881.067	1317.907	.000	.958
	Literasi	153520.417	1	153520.417	2853.387	.000	.980
Media	Motivasi	8.067	1	8.067	.977	.327	.017
	Literasi	84.017	1	84.017	1.562	.216	.026
Error	Motivasi	478.867	58	8.256			
	Literasi	3120.567	58	53.803			
Total	Motivasi	11368.000	60				
	Literasi	156725.000	60				
Corrected Total	Motivasi	486.933	59				
	Literasi	3204.583	59				

a. R Squared = .017 (Adjusted R Squared = .000)

b. R Squared = .026 (Adjusted R Squared = .009)

Gambar 4. Korelasi Variabel

Hubungan antara media pembelajaran 3V dan motivasi belajar menunjukkan signifikansi $0,327 > 0,05$ yang mengartikan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar pada siswa dan hubungan media pembelajaran 3V dengan literasi digital menunjukkan signifikansi $0,216 >$

0,05 yang berarti bahwa terdapat peningkatan literasi digital siswa dengan menggunakan media pembelajaran 3V. Media pembelajaran 3V (*verbal, visual dan voice*) yang menggabungkan tiga element komunikasi efektif saat diterapkan dalam pembelajaran. pengembangan konsep 3V yang dicetuskan oleh Mehrabian menjelaskan cara informasi bekerja dan cara indera manusia untuk menyerap informasi tersebut. Selain itu penekanan peneliti kepada struktur media pembelajaran yang disusun menggunakan konsep konten terkini yakni dengan rumus AIDA (*Attention, Interest, Desire dan Action*). Struktur ini digunakan dalam pemasaran dengan tujuan menarik perhatian dan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam pembelajaran hal yang diharapkan adalah siswa mampu memahami pembelajaran IPS dan menuliskan poin penting pelajaran. melalui analisis data kuantitatif dengan Uji-t menunjukkan nilai Sig. 0,393 > 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima. (Uno, 2021) media pembelajaran 3V sebagai faktor ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena adanya stimulus dari luar. Dengan memperhatikan aspek penting yang dapat mengugah motivasi dan literasi digital siswa yakni : (1) Penyesuaian dengan minat, (2) Perencanaan yang penuh variasi, (3) Respon Siswa, (4) Kesempatan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. dengan menyesuaikan dengan perkembangan kebutuhan dan minat siswa dapat mendorong siswa untuk lebih minat terhadap pembelajaran IPS.

Teori Pemrosesan informasi berhubungan terhadap proses pembentukan media pembelajaran 3v terhadap upaya peningkatan motivasi belajar dan literasi digital siswa. Kemampuan seseorang dalam beradaptasi terhadap perubahan sosial yang ada merupakan proses pembelajaran hal ini yang disampaikan pada teori pemrosesan informasi. Selain itu konsep 3v (*verbal, visual dan voice*) yang disusun oleh peneliti merupakan sebuah stimulus yang dapat dijangkau oleh panca indera manusia. Hal ini tentu akan berhubungan pula dengan adanya konsep gaya belajar siswa. ketiga elemen komunikasi dimaksimalkan untuk menarik perhatian siswa sebagai input informasi dan mengelola informasi tersebut menjadi pengetahuan. Kemampuan dalam menyesuaikan diri dengan perubahan itu pula digunakan dalam mengenalkan konsep literasi digital kepada siswa. etika digital yang diharapkan dimiliki oleh siswa ditanamkan dengan sosialisasi dan menggunakan media pembelajaran 3V. Pembelajaran siberetik yang berhubungan dengan pemanfaatan media teknologi dan komunikasi menjadi sangat berhubungan dengan media pembelajaran 3V. minat siswa terhadap perkembangan teknologi perlu didukung dengan pemahaman mengenai batasan dan pemikiran kritis yang ditanamkan dalam literasi digital. Sebab literasi digital bukan hanya terpaku kepada kemampuan dalam mengoperasikan dan mengolah informasi menggunakan teknologi maupun komunikasi namun adanya sikap kritis dan bertanggung jawab dapat mengurangi bahaya penyebaran *HOAX* dan *Cyberbullying*. Pengembangan dan implementasi media pembelajaran 3v (*verbal, visual dan voice*) dinyatakan valid oleh Ahli Media dan Ahli Materi dan menggunakan pengukuran SPSS, dengan kategori Sangat Layak sehingga dapat diterapkan pada populasi. Hasil Uji-t atau signifikansi menunjukkan H₀ ditolak sehingga ada peningkatan motivasi belajar dan literasi digital siswa dengan menggunakan media pembelajaran 3V (*Verbal, Visual dan Voice*). Hasil ini dapat dilihat dari pengujian pada skor pretest dan posttest dengan variabel motivasi belajar dan literasi digital.

SIMPULAN DAN SARAN

Disimpulkan bahwa Pengembangan dan implementasi media pembelajaran 3v (*Verbal, Visual dan Voice*) "Sangat Layak" sehingga dapat diterapkan pada populasi. Pembelajaran dengan menggunakan media 3V (*Verbal, Visual dan Voice*) efektif dilakukan karena menghilangkan rasa bosan pada siswa dalam pembelajaran IPS dan siswa merasakan pengalaman belajar yang relevan dengan perkembangan zaman. *Pretest* dan *Posttest* yang dilakukan pada variabel motivasi belajar dan literasi digital dilakukan secara bersama dan mengalami peningkatan signifikan pada siswa di SMAN 2 Gianyar.

Saran terhadap guru mata pelajaran agar kiranya dapat menjadikan produk media pembelajaran 3v (*Verbal, Visual dan Voice*) sebagai referensi untuk menyesuaikan dengan perkembangan digitalisasi saat ini, produk media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan literasi digital siswa dan peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis 3v (*Verbal, Visual dan Voice*) atau

sejenisnya yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan literasi digital siswa pada pelajaran IPS.

DAFTAR RUJUKAN

- Arizal, O. B., Rahmat, H. K., Said, A., Basri, H., Dadang, D., Rajab, A., & Nurjannah, N. (2021). Urgensi Literasi Digital dalam Menangkal Radikalisme pada Generasi Millennial di Era Revolusi Industri 4.0. *Dinamika Sosial Budaya*, 23(1), 126–133. <https://doi.org/10.26623/jdsb.v23i1.1698>
- Dewi, P. (2021). Pengaruh Flipped Learning Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri 3 Parepare (The Effect of Flipped Learning on Learning Islamic Religious Education to increase the learning motivation of SD Negeri 3 Parepare students). *Al-Athfal: Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 91–110. <http://www.slideshare.net/srijadi/uu-no-20-2003-sistem->
- Fazry, L., & Nurliana Cipta Apsari. (2021). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying di Kalangan Remaja. *Jurnal Pengabdian Dan Penelitian Kepada Masyarakat*, 2(2), 272–278. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.34679>
- Masril, M., & Lubis, F. W. (2020). Analisis Penggunaan Media Sosial dan Penyebaran Hoax Di Kota Medan. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 6(1), 11–22. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v6i1.2937>
- Maulana, I. (2020). Cyberbullying Sebagai Kejahatan: Analisis Hukum Pidana Islam Dan Hukum Positif. *Al-Qanun: Jurnal Kajian Sosial dan Hukum Islam*, 2(2), 123-142. <http://dx.doi.org/10.58836/al-qanun.v2i2.9491>
- Nuraflah, A., Luthfi, M., & Syaroh, M. (2019). *Buku ajar Komunikasi Verbal dan Nonverbal: Strategi dalam menghindari Konflik*. Enam Media.
- Ismail, A. P. (2019). The Usage of Combined Components of Verbal L, Vocal and Visual (3-V Components) of Children in Daily Conversation: Psycholinguistic Observation. *ELS Journal on Interdisciplinary Studies on Humanities*, 2(2), 291-301. <https://doi.org/10.34050/els-jish.v2i2.5496>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Deepublish Publisher.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfa Beta.
- Trihayati, S., Maknun, I., & Syarif Hidayatullah Jakarta, U. (2022). Menumbuhkan Budi Pekerti Siswa Melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2). <https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/ispris/article/view/1255>
- Uno, H. H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya (analisis di bidang Pendidikan)*. PT Bumi Aksara.
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Pajarungi Anar, A., & Mataram, U. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2). <https://doi.org/10.19105/ejpis>