

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS CTL DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 2 KELAS V SDN 1 SIGAR PENJALIN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi
Sarjana Strata Satu (S1) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

AHLUL JINAN
NIM. 118180010

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS CTL DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 2 KELAS V SDN 1 SIGAR PENJALIN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

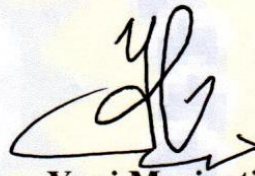
Tanggal 20 Juni 2022

Dosen Pembimbing I



Abdillah, M.Pd
NIDN. 0824048301

Dosen Pembimbing II



Yuni Mariyati, M.Pd
NIDN. 0806068802

Menyetujui

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi



Heifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS CTL DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 2 KELAS V SDN 1 SIGAR PENJALIN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Skripsi atas nama Ahlul Jinan telah dipertahankan didepan
dosen penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal 24 Juni 2022

Dosen Penguji:

1. Abdillah, M.Pd
NIDN.0824048301

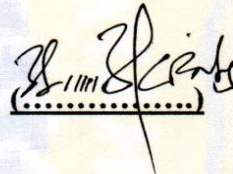
(Ketua)



(.....)

2. Arpan Islami Bilal, M.Pd
NIDN. 0806068101


(Anggota I)



(.....)

3. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

(Anggota II)



(.....)

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN.0821078501

LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan :

1. Skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS CTL DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 2 KELAS V SDN 1 SIGAR PENJALIN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR TAHUN PELAJARAN 2021/2022”** ini merupakan hasil karya tulis asli yang saya ajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh jenjang Sarjana Starata 1 Studi Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Mataram
2. Semua sumber yang saya gunkan dalam penulisan skripsi ini tersebut telah saya cantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Jika di kemudian hari terbukti bahwa karya saya tersebut bukan hasil karya tulis asli saya atau hasil jiplakan dari orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Mataram, 6 September 2022
Yang membuat pernyataan



AHLUL JINAN
NIM. 118180010



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahlul Jinan
NIM : 118180010
Tempat/Tgl Lahir : Tanjung, 20 - Agustus - 2000
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 0813 5335 2786
Email : ahlulJinan200@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengembangan Media Audiovisual Berbasis CTL Dalam Pembelajaran
Tematik Tema 2 Kelas V SDN 1 Siga Pengasin Untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Tahun Pelajaran 2021/2022

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 41%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 15 Agustus2022

Penulis



AHLUL JINAN

NIM. 118180010

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.,M.A.

NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AHLUL JINAN
NIM : 118180010
Tempat/Tgl Lahir : TANJUNG, 20 AGUSTUS 2000
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 0813 5335 2786 /ahuljinar200@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama **tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta** atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Media Audiovisual Berbasis CTL Dalam Pembelajaran Tematik Tema 2 Kelas V SDN 1 Sigar Penjalin untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tahun Pelajaran 2021/2022

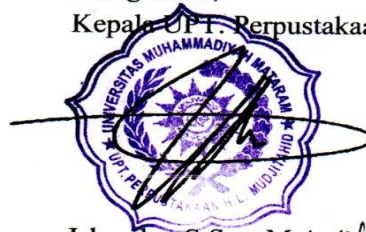
Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, ...15... Agustus... 2022
Penulis



AHLUL JINAN
NIM. 118180010

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

**“Barang siapa keluar untuk mencari sebuah ilmu,
maka ia akan berada di jalan Allah hingga ia kembali” (HR. Tirmidzi)**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri dan orang-orang yang mempunyai makna istimewa bagi kehidupan saya, diantaranya:

1. Untuk orang tua, Bapak Suyitman, S.Pd dan Ibu Fauziah yang tulus memberikan doa dan memotivasi saya selama ini.
2. Untuk saudara saya Maulana Ahsan dan Muhamad Sabilillah yang selama ini mendukung dan mendoakan saya.
3. Untuk keluarga besar yang senantiasa mendoakan saya
4. Teman serta orang-orang yang selalu mendoakan dan menyemangati saya
5. Dosen pembimbing ibu Yuni Mariyati, M.Pd dan Bapak Abdillah, M.Pd
6. Dosen-dosen PGSD yang telah membagi ilmunya selama 4 tahun ini.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Untuk Almamater tercinta

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah STW, tuhan yang maha Esa yang telah memberikan rahmat, karunia serta ridho-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Audiovisual Berbasis CTL Dalam Pembelajaran Tematik Tema 2 Kelas V SDN 1 Sigar Penjalin Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tahun Pelajaran 2021/2022” ini dapat diselesaikan tepat waktu.

Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Studi Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram. Tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, tentunya skripsi ini tidak mungkin akan berhasil maka dari itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini kepada:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. M. Nizaar, M.Pd.Si. sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Prodi PGSD.
4. Bapak Abdillah, M.Pd. sebagai dosen pembimbing I, yang telah berkenan memberikan arahan, petunjuk, bimbingan, dan nasehat dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

5. Ibu Yuni Mariyati, M.Pd. sebagai pembimbing II, yang telah berkenan membimbing dan nasehat dengan penuh kesabaran dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis menerima saran dan kritik yang membangun. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis. Aamiin.

Mataram, 20 Juni 2022

Penulis,

Ahlul Jinan
NIM. 118180010

Ahlul Jinan. 118180010. **“Pengembangan Media Audiovisual Berbasis CTL Dalam Pembelajaran Tematik Tema 2 Kelas V SDN 1 Sigar Penjalin Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tahun Pelajaran 2021/2022”**. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Universitas Muhammadiyah Mataram.

Dosen Pembimbing I : Abdillah, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Yuni Mariyati, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media audiovisual berbasis CTL dalam pembelajaran tematik tema 2 kelas V SDN 1 Sigar Penjalin untuk meningkatkan motivasi belajar, serta untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, keefektifan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam menggunakan media audiovisual berbasis CTL. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) yang mengadopsi model Borg and Gall yang memiliki 10 tahapan penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media audiovisual berbasis CTL untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD berhasil dikembangkan dengan hasil rata-rata validasi ahli materi 89,5 yang dikategorikan “sangat valid” dan ahli media 96 yang termasuk dalam kategori “sangat valid” sedangkan untuk uji coba skala kecil hasil rata-rata 84,6 dikategori “sangat praktis” dan untuk hasil uji coba skala besar menghasilkan jumlah skor rata-rata *pretest* 50,85 dan skor *posttest* 89,85 yang menunjukkan motivasi belajar siswa menggunakan media audiovisual berbasis CTL meningkat. Kemudian untuk N-Gain memperoleh 0,78 yang termasuk dalam kategori tinggi, kemudian dikalikan 100% sehingga menghasilkan 79,02% yang dimana apabila dimasukkan kedalam data kualitatif termasuk kedalam kriteria “efektif”. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan data yang diperoleh terhadap motivasi belajar siswa kelas V A SDN 1 Sigar Penjalin memperoleh skor 0,78 dan termasuk dalam kategori “efektif”.

Kata kunci : Media Audiovisual, *Contextual Teaching And Learning* (CTL), Motivasi Belajar

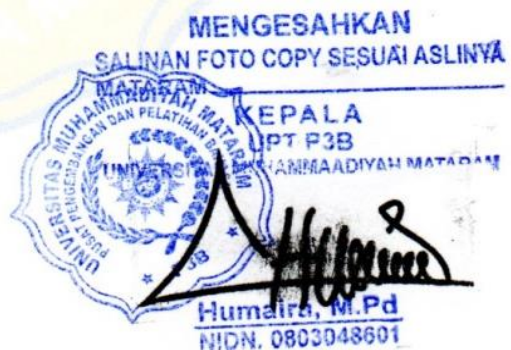
Ahlul Jinan. 118180010. "The Development of CTL-Based Audiovisual Media in Thematic Learning Theme 2 at the Class V SDN 1 Sigar Penjalin to Improve Student Motivation in Academic Year 2021/2022". Department of Elementary School Teacher Education (PGSD). Muhammadiyah University of Mataram.

First Supervisor : Abdillah, M.Pd
Second Supervisor : Yuni Mariyati, M.Pd

ABSTRACT

The purpose of this study is to create a learning tool—CTL-based audiovisual media—for thematic learning of theme 2 in grade V SDN 1 Sigar Penjalin. It also seeks to assess the degree of validity, applicability, and efficacy of the tool in terms of raising students' learning motivation. This study uses the Borg and Gall model, which contains 10 stages of research, as its framework for research and development (R&D). The study's findings show that CTL-based audiovisual media to boost primary school kids' desire for learning have been successfully developed, with an average validation result of 89.5 material experts and 96 media experts being rated as "very valid." Small-scale trials with an average outcome of 84.6 are classified as "very practical," while large-scale trials with an average pretest score of 50.85 and posttest score of 89.85 demonstrate a rise in the learning motivation of students utilizing CTL-based audiovisual medium. Then, for N-Gain, 0.78 was achieved, which falls under the "high" category. This number was then multiplied by 100 percent to get 79.02 percent, which, when used with qualitative data, falls under the "effective" requirement. Therefore, it can be stated that class V A SDN 1 Sigar Penjalin pupils received a score of 0.78 and were placed in the "effective" category based on the facts discovered on their motivation for learning.

Keywords: *Audiovisual Media, Contextual Teaching and Learning (CTL), Learning Motivation*



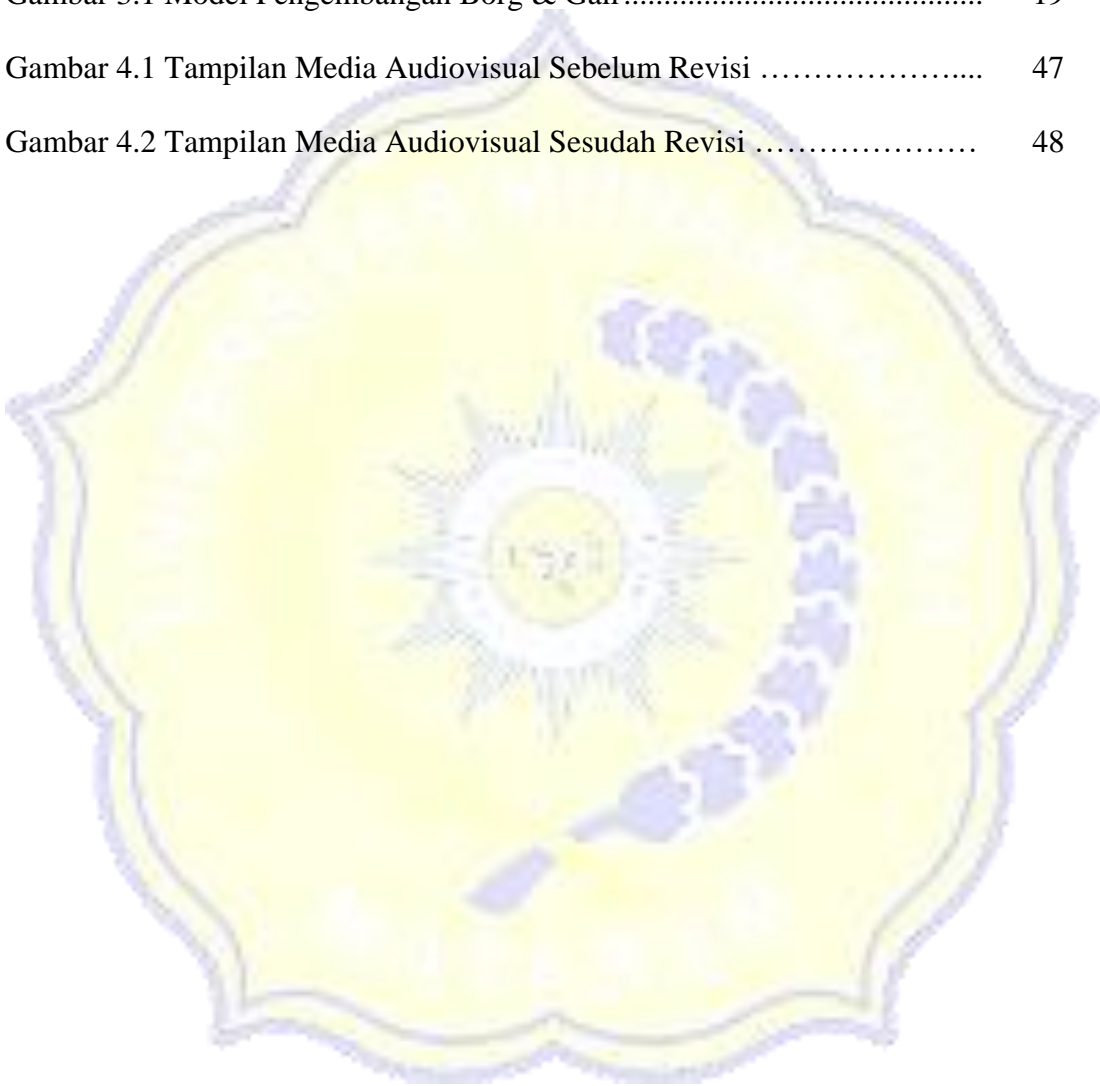
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
PERNYATAAN KARYA TULIS	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO HIDUP	vii
PRAKATA.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Pengembangan.....	5
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	5
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
1.6 Batasan Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Penelitian Yang Relevan.....	8

2.2 Kajian Pustaka.....	10
2.2.1 Media Pembelajaran.....	10
2.2.2 Media Audiovisual	11
2.2.3 <i>Contextual Teaching And Learning</i> (CTL)	13
2.2.4 Motivasi Belajar	15
2.3 Kerangka Berfikir.....	16
BAB III METODE PENGEMBANGAN	19
3.1 Model Pengembangan.....	19
3.2 Prosedur Pengembangan	20
3.3 Uji Coba Produk.....	24
3.4 Subjek Uji Coba	25
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	26
3.6 Metode Analisa Data.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	37
4.2 Hasil Uji Coba Produk	39
4.3 Revisi Produk.....	47
4.4 Pembahasan.....	49
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	53
5.1 Simpulan	53
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Powtoon</i>	13
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	17
Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg & Gall	19
Gambar 4.1 Tampilan Media Audiovisual Sebelum Revisi	47
Gambar 4.2 Tampilan Media Audiovisual Sesudah Revisi	48



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Materi	26
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Media	27
Table 3.3 Instrument Angket Respon Siswa.....	28
Tabel 3.4 Lembar Observasi Keterlaksanaan.....	29
Tabel 3.5 Angket Motivasi Belajar Siswa.....	30
Tabel 3.6 Kategori Kevalidan Produk.....	33
Tabel 3.7 Pedoman Skor Angket Respon Peserta Didik.....	34
Tabel 3.8 Kategori Kepraktisan produk	35
Tabel 3.9 Pembagian Skor N-Gain	36
Tabel 3.10 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran	36
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Validator Ahli Materi	40
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validator Ahli Media.....	42
Tabel 4.3 Hasil Rata-Rata Semua Validator	42
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Skala Kecil	43
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Skala Besar.....	44
Tabel 4.6 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	59
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi.....	60
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli media.....	64
Lampiran 4 Lembar Angket Respon Siswa	68
Lampiran 5 Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa.....	72
Lampiran 6 Lembar Observasi Keterlaksanaan	76
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	78
Lampiran 8 Foto kegiatan Validasi.....	85
Lampiran 9 Foto Kegiatan Uji Coba Skala Kecil	86
Lampiran 10 Foto Kegiatan Uji Coba Skala Besar.....	87
Lampiran 11 Foto Media Audiovisual.....	88

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Fitria (2014:57) pendidikan adalah semua kesempatan yang tersedia dalam berbagai pengaturan yang dipertahankan sepanjang hidup seseorang dan memiliki dampak konstruktif pada pertumbuhan pribadi. Pendidikan memainkan peran penting dalam menentukan apakah seseorang akan menjadi kekuatan untuk kebaikan atau kejahatan di dunia. Pendidikan adalah cara lain untuk berkontribusi pada pembangunan suatu negara secara keseluruhan. Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan agar mampu bersaing di dalam negeri maupun internasional dalam menghadapi persaingan global, tujuan pendidikan adalah menghasilkan sumber daya manusia yang lebih baik. Hal ini dilakukan dalam upaya untuk bersaing secara global.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 tentang SISDIKNAS (dalam Putrianasari, 2015:57) Pembelajaran adalah interaksi antara siswa, guru, dan bahan belajar lainnya yang terjadi di kelas atau pengaturan pendidikan lainnya. Siswa akan dapat secara langsung belajar bagaimana bertindak secara efektif terhadap diri sendiri, orang lain, dan lingkungan tempat tinggalnya melalui proses belajar. Selain itu, siswa akan dapat secara langsung belajar bagaimana memahami bagaimana kehidupan dan segala isinya melalui proses belajar. Oleh karena itu pembelajaran sangat penting bagi setiap siswa, dan karena itu dianggap sejalan dengan pembelajaran kontekstual, yang menyatakan bahwa pembelajaran harus selalu

dikaitkan dengan peristiwa sehari-hari agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. yang diberikan oleh pendidik.

Menurut Arsyad (dalam Saputro, dkk 2021:1915) media pembelajaran adalah Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi selama proses belajar mengajar untuk membangkitkan minat belajar dan motivasi siswa termasuk dalam kategori ini. Media dan sumber belajar yang baik adalah media yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran di kelas; media tentunya harus sesuai dengan isi yang diajarkan; media juga harus sesuai dengan karakteristik siswa kita di kelas; selain itu, media dan sumber belajar yang baik harus mudah digunakan. Dalam hal ini, media audiovisual berbasis CTL (Contextual Teaching and Learning) dengan konten Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 3 merupakan sumber dan media pembelajaran yang ingin peneliti manfaatkan.

Menurut Apriasyah (2020: 12) media video animasi yaitu perpaduan media audio dan visual yang mampu menarik perhatian siswa, memberikan mereka presentasi item yang mendalam, dan membantu siswa dalam memahami materi yang menantang. Oleh karena itu, media video animasi merupakan perpaduan antara media audio dan visual yang digunakan untuk memberikan penyajian suatu item secara mendalam.

Menurut Dewi (dalam Indra, dkk. 2019:108) Model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching And Learning*) pada dasarnya adalah Metode pendidikan yang menekankan pada perolehan keterampilan dan pengetahuan melalui pengalaman daripada hafalan dengan harapan menghasilkan lulusan

yang mampu menerapkan informasi tersebut dalam berbagai situasi atau berpindah dengan mudah dari satu setting ke setting lainnya. Menurut Nurhadi (dikutip dalam Jusmiati dkk. 2020:79-80), model pembelajaran CTL terdiri dari beberapa bagian yang berbeda, antara lain konstruktivisme (juga ditulis konstruktivisme), penemuan (inquiry). Model pembelajaran CTL ini membantu guru menghubungkan konten yang mereka ajarkan di sekolah dengan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara studi akademis mereka dan situasi dunia nyata. Bertanya (questioning), komunitas belajar (learning community), pemodelan (modelling), refleksi (refleksi), dan penilaian otentik (authentic assessments) merupakan komponen-komponen yang membentuk model ini.

Sesuai dengan uraian yang diberikan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan dan media pembelajaran yang sudah termasuk dalam bahan ajar subtema kedua. 1 menambah pengetahuan 3, Peneliti akan membuat media pembelajaran audiovisual berupa film animasi dengan menggunakan pengertian pendekatan saintifik. Media pembelajaran semacam ini akan digunakan untuk pengembangan media pembelajaran. Ide ilmiah adalah konsep pengajaran yang diterapkan dengan menggunakan ciri-ciri ilmiah (mengamati, bertanya, menalar, mencoba/mengumpulkan informasi, mencoba, dan mengkomunikasikan), yang berdampak pada tiga ranah, yaitu sikap (know why), pengetahuan (know what), dan kemampuan (know how). Diharapkan metode tersebut akan menghasilkan hasil belajar yang menghasilkan siswa yang produktif, kreatif,

inventif, dan sukses melalui peningkatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi (Kemendikbud, 2013).

Penggunaan media audiovisual untuk pembelajaran tematik topik 2 diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat keseluruhan proses pembelajaran menjadi lebih relevan. Sebagai hasil dari kesadaran peneliti bahwa adanya tuntutan untuk pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tematik di Sekolah Dasar, maka mereka bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul kerja “Pengembangan Media Audiovisual Berbasis CTL Pada Materi Tematik Tema Pembelajaran 2 Kelas V SDN 1 Sigar Penjalin Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tahun Pelajaran 2021/2022”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media audiovisual berbasis CTL dalam pembelajaran tematik tema 2 kelas V SDN 1 Sigar Penjalin untuk meningkatkan motivasi belajar?
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media audiovisual berbasis CTL dalam pembelajaran tematik tema 2 kelas V SDN 1 Sigar Penjalin untuk meningkatkan motivasi belajar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Pertimbangan dari permasalahan yang dirumuskan seperti sebelumnya, maka tujuannya adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui cara pengembangan media audiovisual berbasis CTL dalam pembelajaran tematik tema 2 kelas V SDN 1 Sigar Penjalin untuk meningkatkan motivasi belajar.
2. Peningkatan motivasi belajar dapat dicapai dengan pemahaman tentang validitas, kepraktisan, dan kemanjuran media audiovisual berbasis CTL dalam pembelajaran tematik topik 2 yang diajarkan di kelas V SDN 1 Sigar Penjalin.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan nantinya adalah berupa video animasi pembelajaran yang berbasis *Contextual Teaching And Learning (CTL)*, Spesifikasi yang diharapkan pada produk penelitian adalah sebagai berikut.

1. Memahami, menanya, menyelidiki, menyimpulkan, dan menyampaikan pengetahuan atau materi merupakan titik awal kegiatan pembelajaran yang termasuk dalam paket ini, yang didasarkan pada metodologi *Contextual Teaching and Learning*.
2. Menjelaskan informasi atau materi yang didukung oleh media audiovisual dan memiliki karakteristik yang lengkap, dapat dipelajari kapanpun dan dimanapun, serta sesuai dengan prinsip komunikasi. Produk tersebut mengimplementasikan kegiatan belajar mandiri dengan memuat informasi awal sebagai apresiasi yang dilengkapi dengan media audiovisual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. efektif.
3. Media audiovisual berisi visual elektrik dan suara yang tertanam di dalamnya untuk setiap konten yang didistribusikan.

4. Media audiovisual berbasis CTL ini hanya memiliki satu konten, dan konten tersebut tergolong materi kelas V dengan materi “udara bersih untuk kesehatan”, subtema “bagaimana tubuh menangani udara bersih”, dan tingkat pembelajaran 3.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam proses pengembangan materi audiovisual berbasis CTL, terdapat beberapa kendala dalam pengembangannya, antara lain sebagai berikut:

1.5.1 Asumsi Pengembangan

1. Pembuatan materi audiovisual berbasis *metode Contextual Teaching and Learning* berpotensi untuk meningkatkan keinginan belajar siswa.
2. Siswa diberi kesempatan untuk belajar sendiri melalui penggunaan media yang dirancang.

1.5.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan media audiovisual ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan siswa akan kurangnya media pembelajaran dan motivasi belajar di kelas V A SDN 1 Sigar Penjalin pada Tema 2 udara bersih untuk kesehatan subtema 1 bagaimana tubuh mengelola udara bersih pembelajaran 3. Media ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa akan kurangnya media pembelajaran dan motivasi belajar.
2. Penelitian pengembangan ini mengharuskan tersedianya media elektronik berupa LCD dan Laptop.

1.6 Batasan Operasional

Telah ditentukan bahwa penting untuk menyediakan syarat dan ketentuan berikut untuk mencegah kebingungan tentang arti dari terminologi utama yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah usaha untuk membuat atau menghasilkan dan memvalidasi suatu produk berupa sumber daya pendidikan, media, alat, dan metodologi pembelajaran.

2. Media audiovisual

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

3. CTL (*Contextual Teaching And Learning*)

Contextual Teaching And Learning (CTL) merupakan metode pengajaran yang membantu pendidik dalam menerapkan konten yang mereka pelajari pada keadaan di mana siswa mereka menemukan diri mereka sendiri dan mendorong siswa untuk menarik hubungan antara hal-hal yang mereka ketahui dan bagaimana hal-hal itu dapat digunakan dalam situasi dunia nyata.

4. Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik adalah Pembelajaran adalah suatu metode pendidikan yang memadukan sejumlah sumber belajar yang berkaitan dengan sejumlah bidang yang berbeda menjadi satu kesatuan, yang kemudian disajikan dalam bentuk tema.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

1. Peneliti Wahyu Fitri Avania¹, dkk. 2021. Untuk meningkatkan motivasi siswa, kami mengembangkan media pembelajaran audio visual dengan pendekatan pembelajaran kontekstual (CTL). Berdasarkan temuan penelitian ini dapat dibuktikan melalui skor rata-rata 4,4 dalam kategori sangat layak bahwa media audiovisual berbasis CTL dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas X IPS 1 SMAN 14 Surabaya. Selain itu, persentase rata-rata angket respon siswa adalah 89,81% dalam kategori sangat layak, dan gain score 0,77 dalam kategori tinggi.

Ada beberapa perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan apa yang peneliti kembangkan, khususnya pada materi yang diajarkan. Secara spesifik, penelitian sebelumnya difokuskan pada pembentukan keseimbangan pasar dan struktur pasar di kelas X IPS 1 SMAN 14, sedangkan peneliti sekarang fokus pada materi tema 2 subtema 1 di kelas V SDN 1 Sigar Penjalin. Perbedaannya juga terdapat pada jenis website yang digunakan untuk pembuatan media audiovisual, peneliti sebelumnya menggunakan situs web *pixabay.com* sedangkan peneliti sekarang menggunakan situs web *powtoon* dan *pixabay.com*. Perbedaan ketiga terdapat pada model pengembangan yang digunakan, peneliti sebelumnya menggunakan model pengembangan ADDIE sedangkan peneliti sekarang menggunakan model pengembangan Borg & Gall.

2. Peneliti M. Bahri Arifin, dkk. 2020. Siswa kelas VII SMP mendapat kesempatan untuk belajar menulis paragraf naratif dengan menggunakan media audio visual yang dikembangkan dengan metodologi pembelajaran kontekstual (CTL). Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa profesional media menerima skor 40, yang sesuai dengan persentase 90,91%; karenanya, itu dianggap sangat praktis. Ahli bahasa memberikan skor 22 untuk uji kelayakan, yang sesuai dengan persentase 91,67% dan menunjukkan bahwa konsep itu sangat praktis. Kategori sangat layak diberikan pada hasil uji kelayakan ahli materi yang memperoleh skor 42 dari kemungkinan 100 dan persentase 87,5%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media audiovisual yang dihasilkan telah mencapai standar yang sangat mungkin. Gagasan Alessi dan Trollip (2001) tentang proses pengembangan, yang meliputi tahap perencanaan, desain, dan pengembangan, diikuti untuk melakukan proses pengembangan.

Ada perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian saat ini, khususnya dalam materi pelajaran yang diajarkan. Secara khusus, penelitian sebelumnya berfokus pada pengajaran materi pelajaran yang berkaitan dengan menulis teks naratif di kelas VII SMP, sedangkan penelitian saat ini berfokus pada pengajaran materi pelajaran yang berkaitan dengan tema 2 subtema 1 di kelas V A SDN 1 Sigar Penjalin. Model pengembangan Borg & Gall digunakan oleh peneliti saat ini, tetapi model pengembangan Alessi & Trollip (2001) digunakan oleh peneliti yang datang sebelum mereka. Ini membawa kita ke titik perbedaan kedua.

3. Peneliti Komang Hendra Yoga Wijaya Geni, dkk. 2020. Untuk siswa kelas IV SD telah dilakukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan CTL dalam pembelajaran tematik. Hasil validitas yang diperoleh dari tinjauan ahli isi pembelajaran sangat baik (97,49%), tinjauan ahli media pembelajaran memperoleh hasil validitas sangat baik (96,92%), tinjauan ahli desain pembelajaran memperoleh hasil validitas sangat baik (97,27%) , uji coba individu memperoleh hasil validitas sangat baik (96,11%), dan uji coba kelompok kecil memperoleh hasil validitas sangat baik (95,56%). a) Tinjauan ahli media pembelajaran memperoleh hasil validitas sangat baik (96,92%). b) Tinjauan ahli desain pembelajaran memperoleh hasil validitas yang sangat baik.

Penelitian sebelumnya dan penelitian yang peneliti kembangkan sekarang memiliki perbedaan, khususnya pada materi yang diajarkan. Penelitian sebelumnya fokus pada materi Tema 4 subtema 1 untuk kelas IV SD, sedangkan peneliti sekarang fokus pada materi tema 2 subtema 1 di kelas V A SDN 1 Sigar Penjalin. Perbedaan ini terlihat pada materi yang diajarkan. Sebelumnya peneliti menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 sebagai aplikasi utama dan Adobe Flash Professional, Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Coreldraw, dan Adobe Audition sebagai aplikasi pembantu, sedangkan peneliti sekarang menggunakan website. powtoon dan pixabay.com adalah contoh website yang bisa digunakan untuk membuat video pembelajaran. Perbedaan lainnya adalah jenis website atau aplikasi yang digunakan untuk membuat video pembelajaran. Model pengembangan

ADDIE digunakan oleh peneliti sebelumnya, tetapi model pengembangan Borg & Gall digunakan oleh peneliti yang sekarang melakukan penelitian. Ini membawa kita ke titik perbedaan ketiga.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (dalam Saputro, dkk 2021:1915) media pembelajaran adalah Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi selama proses belajar mengajar untuk membangkitkan minat belajar dan motivasi siswa termasuk dalam kategori ini. Istilah "media pendidikan" mengacu pada komponen "sumber belajar", juga dikenal sebagai "kendaraan fisik", yang terletak di lingkungan siswa dan mencakup bahan ajar yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Menurut Criticos (dalam Fitria, 2014: 58), media merupakan salah satu komponen komunikasi, dan fungsi utamanya adalah sebagai penyampai pesan antara komunikator dan komunikan. Menurut konsep ini, salah satu cara berpikir tentang media adalah sebagai perantara yang memfasilitasi komunikasi antara sumber pesan dan penerima yang dituju. Istilah "media pembelajaran" merupakan bentuk jamak dari kata "medium" sebagaimana dikemukakan oleh Heinich (dalam Fitria, 2014: 58). Salah satu definisi kata "medium" menggambarkannya sebagai "perantara" atau "pengantar" untuk proses komunikasi antara pengirim dan penerima.

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi

selama proses belajar mengajar guna merangsang minat belajar dan motivasi siswa serta perantara yang menghubungkan pesan dari suatu pengirim ke penerima. Media audiovisual adalah jenis media yang digunakan oleh peneliti.

2.2.2 Media Audiovisual

Menurut Barbara (dalam Fitria, 2014:60) mengemukakan bahwa media audio visual adalah bagaimana membuat dan mengangkut barang dengan menggunakan peralatan mekanik dan listrik untuk menampilkan komunikasi audio-visual, dan bagaimana melakukannya dengan cara yang mudah digunakan. Menurut Yuanta (2017:2), media video adalah jenis media audiovisual atau kategori media pendengaran visual yang menyajikan informasi melalui penggunaan gambar bergerak.

Anderson dalam Fitria (2014: 60-61) menyebutkan tentang beberapa tujuan pembelajaran melalui penggunaan media audio visual, antara lain sebagai berikut: untuk tujuan kognitif adalah (a) mampu mengembangkan mitra kognitif mengenai kemampuan mengenali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan harmonis, (b) dapat menampilkan rangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai, walaupun kurang ekonomis, dan (c) melalui media audio visual juga dapat diajarkan tentang hukum dan prinsip tertentu. (d) Contoh bagaimana bersikap atau bertindak dalam suatu penampilan, khususnya dalam interaksi antar siswa, dapat ditunjukkan melalui penggunaan media audio visual. Karena (a) media audio visual merupakan media yang sangat baik untuk menyampaikan

informasi dalam dimensi emotif, dan (b) media audio visual dapat memanfaatkan efek dan metode, berpotensi menjadi media yang sangat baik dalam hal mempengaruhi sikap. dan perasaan. Untuk tujuan pembelajaran psikomotor, (a) media audio visual merupakan media yang paling tepat untuk menunjukkan berbagai kemampuan terkait gerakan. (b) dengan bantuan instrumen ini, yang dapat mempercepat atau memperlambat aksi yang sedang ditampilkan. Berdasarkan tujuan tersebut di atas, manfaat media audio visual untuk proses pembelajaran efektif untuk: (a) menarik perhatian siswa saat menyajikan bahan ajar (b) menumbuhkan motivasi belajar pada siswa (c) Menawarkan kesempatan pendidikan dengan menarik kesimpulan tentang materi yang terlihat dalam presentasi video

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa media audiovisual adalah rangkaian gambar dengan suara yang menyamakan informasi dengan menggunakan peralatan mekanik dan elektronik. Media jenis ini bila digunakan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta memiliki manfaat yang baik untuk menumbuhkan motivasi belajar. Menurut beberapa ahli yang dikutip sebelumnya, peneliti dapat mencapai kesimpulan ini. murid. *Powtoon* adalah *website* yang peneliti gunakan untuk membuat film animasi pembelajaran yang merupakan bentuk media audiovisual yang digunakan oleh peneliti.



(Sumber: [youtube.com/JenJonson](https://www.youtube.com/JenJonson))

Gambar 2.1 tampilan *powtoon*

2.2.3 Contextual Teaching And Learning (CTL)

Nurhadi (dalam Nurdyansyah 2016:36) Sering disebut sebagai model pembelajaran CTL, kata Contextual Learning (juga dikenal sebagai Contextual Teaching and Learning) adalah konsep pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menghubungkan konten yang diajarkan dengan situasi dunia nyata yang dialami dan didorong oleh siswanya. siswa mereka untuk membuat hubungan antara pengetahuan mereka dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat. keluarga dan masyarakat luas Menurut Bandono, yang dikutip dalam Nurdyansyah 2016:37, pembelajaran kontekstual atau disebut juga CTL adalah proses pembelajaran holistik yang bertujuan membantu siswa memahami makna bahan ajar dengan mengaitkannya dengan konteks. kehidupan sehari-hari mereka (konteks pribadi, sosial, dan budaya). Hal ini dilakukan agar siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang dinamis dan fleksibel yang diperlukan untuk secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri. Menurut

Jusmawati dkk (2020:79), *Contextual Teaching Learning* atau yang sering dikenal dengan CTL adalah jenis pembelajaran yang terdiri dari berbagai kegiatan. Beberapa kegiatan tersebut antara lain konstruktivisme, menanya, inkuiri, modeling, *community learning*, refleksi, dan evaluasi. Anak-anak dituntut untuk menggunakan kemampuan berpikir kreatifnya untuk mengkonstruksi sendiri bahan-bahan yang nantinya akan mereka dapatkan.

Karena model pembelajaran CTL ini lebih menitik beratkan pada pemahaman dan menekankan pada pengembangan minat dan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari, daripada sekedar hafalan sehari-hari, maka kesimpulan yang dikemukakan beberapa ahli tersebut adalah bahwa model pembelajaran CTL dapat membantu meningkatkan motivasi dan pembelajaran siswa. Hasil. Hal ini dikarenakan model pembelajaran CTL menekankan pada pengembangan minat dan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari. Agar siswa berhasil dengan pembelajaran CTL ini, mereka diharapkan memiliki kemampuan berpikir kritis dan mahir dalam mengolah informasi. Ini akan memungkinkan mereka untuk menemukan dan menciptakan sesuatu yang akan bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan orang lain.

Nurhadi (dalam Jusmiati, dkk 2020:79-80) Dikatakan bahwa metode CTL didasarkan pada tujuh konsep yang berbeda. Ketujuh prinsip tersebut adalah sebagai berikut: (1) Konstruktivisme; (2) Menemukan; (3) Bertanya; (4) Komunitas Belajar; (5) Pemodelan; (6) Refleksi; dan (7) Penilaian Otentik.

2.2.4 Motivasi Belajar

Menurut Arianti (2019: 125) mengemukakan motivasi merupakan keadaan mental yang memaksa seseorang untuk terlibat dalam perilaku tertentu. Motivasi dapat dipecah menjadi bagian-bagian penyusun utamanya, yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Ketika seseorang merasakan ketidaksesuaian antara apa yang dia miliki sekarang dan apa yang dia harapkan, dia akan mengalami kebutuhan. Sedangkan motivasi adalah dorongan emosional untuk melaksanakan tugas guna mencapai harapan, dorongan adalah kekuatan mental untuk melakukannya. Dorongan adalah kekuatan mental yang diarahkan pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan dan sasaran, yaitu sesuatu yang ingin dicapai seseorang. Tujuan dan sasaran adalah sesuatu yang ingin dicapai oleh seorang individu. Dalam contoh khusus ini, tujuan-tujuan ini akan memandu perilaku, khususnya perilaku untuk belajar. Menurut Hakim yang dikutip dalam Arianti 2019:129, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan kemauan yang memotivasi seseorang untuk melakukan suatu tindakan guna mencapai tujuan tertentu. Sesuatu yang membangkitkan semangat atau gairah belajar, atau dengan kata lain bertindak sebagai pendorong semangat belajar, disebut sebagai motivasi belajar Islamuddin (dalam Arianti, 2019: 125). Jika ada sejumlah tanda yang berbeda, maka dapat dikatakan bahwa motivasi belajar adalah.

Sardiman (dalam Yani 2021: 27) Ada tiga tujuan oleh motivasi, yaitu sebagai berikut: (1) Memotivasi orang lain untuk melakukan tindakan, dengan demikian berfungsi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan

energi; (2) Menentukan arah perubahan, khususnya arah tujuan yang ingin dicapai, dan (3) Memilih tindakan, khususnya menentukan tindakan apa yang harus dilakukan, harus dilakukan secara selaras untuk mencapai tujuan, dan ini dapat dicapai dengan mengesampingkan tindakan yang tidak berguna untuk tujuan itu. Peran motivasi, menurut Yani (2021: 27), adalah bertindak sebagai penggerak usaha dan pencapaian.

Oleh karena itu, menurut temuan penelitian tersebut, istilah "motivasi belajar" mengacu pada semacam energi, kegembiraan, atau semangat yang mungkin berasal dari dalam diri siswa atau dari dunia luar yang memotivasi siswa untuk melanjutkan pendidikannya. Ciri-ciri berikut diidentifikasi sebagai indikator motivasi belajar dalam penelitian ini: (1) kemauan untuk belajar, (2) kemauan untuk berhasil, (3) peran aktif dalam belajar, (4) penghargaan untuk belajar, (5) partisipasi dalam kegiatan belajar, dan (6) lingkungan belajar yang kondusif untuk belajar.

Pembelajaran Kontekstual mengharuskan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik yang memanfaatkan media audiovisual. Hal ini diperlukan agar keenam penanda motivasi belajar tersebut dapat dirumuskan dalam tema pembelajaran 2 subtema 1. (CTL)..

2.3 Kerangka Berpikir

Selama proses belajar mengajar di kelas V A SDN 1 Sigar Penjalin, ditemukan berbagai permasalahan yang menyebabkan kurangnya semangat belajar. Hal ini disebabkan oleh kombinasi faktor. Persoalannya adalah belum memasukkan media ke dalam proses pembelajaran dan belum inovatif dalam

mengembangkan media pembelajaran; akibatnya siswa kurang bersemangat dan hanya berkonsentrasi mendengarkan penjelasan guru, dan siswa juga kurang terlibat dalam pembelajaran. Peneliti mengusulkan agar permasalahan tersebut diselesaikan dengan membuat media audiovisual berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) guna meningkatkan motivasi belajar dalam konteks pembelajaran tematik topik 2 di kelas V A SDN 1 Sigar Penjalin. Dan tujuan akhirnya adalah menghasilkan materi audiovisual yang kredibel, bermanfaat, dan efisien.

Berdasarkan penjelasan tersebut, singkatnya sistematika kerangka berpikir dapat di lihat seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.2 kerangka berpikir

Menurut kerangka berpikir yang telah ditunjukkan sebelumnya, kondisi awal yang dibahas adalah keadaan belajar yang ada sebelum peneliti melakukan penelitian. Kondisi awal pembelajaran di kelas V A SDN 1 Sigar Penjalin pembelajaran masih belum bervariasi. Artinya guru masih monoton karena menggunakan metode ceramah, dan media pembelajaran yang

digunakan tidak beragam. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi dan aktif saat belajar. Setelah kondisi awal telah diidentifikasi, peneliti akan menerapkan pengobatan selama penelitian. Perawatan ini akan dilakukan oleh peneliti secara pribadi. Tindakan peneliti terdiri dari pengembangan media audiovisual berdasarkan teori Contextual Teaching and Learning (CTL). Selain itu, ketika tindakan dilakukan, peneliti mengantisipasi temuan akan menunjukkan bahwa pembelajaran akan menjadi lebih beragam dan siswa akan terlibat ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media audiovisual berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL).



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan bagian dari upaya penelitian dan pengembangan yang akan menghasilkan suatu produk. Dalam perjalanan penelitian ini, dikembangkan suatu produk yang memenuhi syarat validitas, kepraktisan, dan kemanjuran dengan maksud untuk menumbuhkan motivasi belajar yang meningkat. Penelitian ini membandingkan dan membedakan teori Nieveen (2007; 1999) mengenai kriteria kualitas produk (valid, praktis, dan efektif) dan Sugiyono (2012) tentang penelitian pengembangan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk-produk ini. Teori Nieveen berkaitan dengan kriteria kualitas produk, sedangkan teori Sugiyono berkaitan dengan kriteria kualitas produk. Model pengembangan Borg and Gall di Sugiyono dipilih sebagai dasar penelitian ini karena aplikabilitasnya (2018: 298). Berikut ini adalah bagaimana Borg dan Gall menggambarkan bagaimana proses pengembangan harus berjalan:



Gambar 3.1 model pengembangan Borg & Gall

Sesuai dengan tahapan pengembangan produk, model ini cocok digunakan dalam produksi berbagai produk, antara lain model, teknik dan metode pembelajaran, bahan ajar, dan jenis media lainnya.

3.2 Prosedur Pengembangan

Tindakan berikut dilakukan sesuai dengan metode pengembangan produk yang dipilih, yaitu model Borg and Gall:

3.2.1 Potensi Dan Masalah

Penelitian ini dilatar belakangi oleh potensi dan tantangan yang ada. Menurut Sugiyono (2011:297), potensi dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang bila dimanfaatkan akan menghasilkan peningkatan nilai. Sedangkan persoalannya adalah ketidaksesuaian antara apa yang diantisipasi dengan apa yang sebenarnya terjadi. Penelitian ini berpotensi menunjukkan bahwa kehadiran media audiovisual dapat meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar, serta membantu pencapaian tujuan dan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, terdapat permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar di SDN 1 Sigar Penjalin kelas V A. Permasalahan tersebut diantaranya adalah siswa dalam proses belajar mengajar kurang termotivasi, yang mana mengakibatkan kurang konsentrasi atau fokus pada materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Selain itu, guru belum mengintegrasikan media apa pun ke dalam kelas, melainkan hanya bergantung pada buku teks; akibatnya, siswa kurang memiliki dorongan untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan observasi yang dilakukan peneliti, guru di SDN 1 Sigar Penjalin kelas V A belum memasukkan media audiovisual ke dalam materi tema 2 subtema 1 pembelajaran 3.

3.2.2 Pengumpulan Data

Ketika potensi dan kesulitan telah diidentifikasi, peneliti selanjutnya akan mengumpulkan berbagai data yang dapat menjadi dasar untuk merancang barang tertentu yang diantisipasi untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi. Peneliti di kelas V A SDN 1 Sigar Penjalin mengumpulkan data atau informasi sebagai bahan untuk memajukan produksi media audiovisual di tingkat SD. Temuan ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas V A SDN 1. Jurnal dan internet merupakan dua contoh sumber informasi yang dapat dijadikan referensi dalam proses pembuatan media ini.

3.2.3 Desain Produk

Langkah selanjutnya yang akan peneliti lakukan adalah menghasilkan desain produk yang akan dikembangkan, dan desain ini akan didasarkan pada observasi yang telah dilakukan. Program Powtoon dan situs bantu pixabay.com digunakan untuk membuat film pembelajaran yang merupakan hasil akhir berupa media audiovisual berupa video pembelajaran. Hal pertama yang harus dilakukan adalah membuat RPP sesuai dengan KI dan KD yang telah ditetapkan. tahap kedua adalah membangun media audiovisual menggunakan aplikasi Powtoon dan website pixabay.com sesuai dengan konten utama yang terdapat pada buku siswa dan buku guru yaitu tema 2 subtema 1 materi pembelajaran 3. Setelah pengembangan selesai, produk mungkin mengalami perubahan, penambahan, atau pengurangan sesuai dengan temuan. verifikasi oleh spesialis dan hasil eksperimen yang dilakukan di lapangan.

3.2.4 Validasi Desain

Validasi desain merupakan rangkaian langkah-langkah yang dilakukan untuk menentukan apakah desain produk yang bersangkutan praktis dan sesuai untuk digunakan atau tidak. “Validasi desain adalah evaluasi yang masih didasarkan pada pemikiran rasional karena tahap ini masih menitikberatkan pada pemikiran logis dan bukan fakta di lapangan” (Sugiyono, 2010: 414). Produk baru yang telah dibuat dievaluasi melalui validasi dalam penelitian ini, yang melibatkan partisipasi banyak ahli atau ahli yang berpengalaman. Setiap spesialis diminta untuk memberikan

penilaian mereka terhadap desain untuk menentukan kemampuan dan keterbatasan barang akhir.

Ahli media dan ahli materi akan diberikan selama kegiatan pengujian produk dengan evaluasi instrumen. Hal ini dilakukan agar pada tahap validasi, para ahli dapat memberikan kritik atau gagasan tentang kualitas media yang dihasilkan. Pemanfaatan instrumen validasi berupa angket yang dibagikan kepada ahli media dan ahli materi merupakan salah satu langkah dalam proses validasi suatu produk. Langkah-langkah tersebut dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas atau kelayakan media audiovisual yang dikembangkan oleh peneliti.

3.2.5 Revisi Desain

Jika desain produk telah dikonfirmasi oleh spesialis, maka ia akan menyadari kekurangannya. Peneliti mencoba untuk mengurangi kekurangan yang diketahui dalam desain dengan melakukan penyesuaian untuk mengurangi jumlah kekurangan yang ada. Ini dilakukan untuk meminimalkan kerentanan saat ini. Perubahan ini dilakukan untuk menawarkan produk yang lebih unggul dari yang sebelumnya tersedia. Jika produk yang diperbarui terus kekurangan validitas atau komponen penting, itu akan diubah sekali lagi dan dikonfirmasi oleh spesialis. Tes produk, di sisi lain, akan dilakukan jika produk tersebut benar-benar memiliki manfaat.

3.2.6 Uji Coba Produk

Desain produk yang sebelumnya dievaluasi dan kemudian diubah, kini dapat langsung diujicobakan untuk produk tersebut. Tahap ini kadang-

kadang disebut sebagai pengujian produk pada skala yang lebih kecil. Tujuan dari pengujian produk pendahuluan ini adalah untuk mengetahui dapat atau tidaknya menghasilkan suatu produk tertentu. Untuk melengkapi tahapan ini dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual berbasis CTL dengan materi topik 2 subtema 1 pembelajaran 3, dan lembar angket jawaban siswa dikirimkan kepada peserta. Langkah ini diselesaikan sehingga produk yang dapat digunakan dapat diperoleh. Sebanyak lima siswa dari SDN 1 Sigar Penjalin mengikuti tahapan ini, yang berlangsung di kelas VI A.

3.2.7 Revisi Produk

Pada titik ini dalam proses merevisi produk, mungkin diperlukan untuk lebih mengembangkan versi produk yang telah dibuat. Revisi ini dilakukan setelah peneliti menyelesaikan uji coba produk dalam skala yang lebih kecil dengan memanfaatkan media audiovisual berbasis CTL untuk pembelajaran tema 2 subtema 1 3. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui respon siswa menggunakan temuan survey respon siswa . Dalam hal produk tidak memenuhi standar yang ditetapkan oleh peneliti, produk akan diperbaiki dan dibuat layak untuk didistribusikan.

3.2.8 Uji Coba Pemakaian

Setelah produk direvisi, tahap selanjutnya adalah meletakkan materi audiovisual yang dikembangkan oleh peneliti dan dipamerkan di depan kelas melalui langkah-langkahnya untuk melihat seberapa baik kerjanya. Pengujian produk skala besar adalah nama lain untuk langkah proses ini. Sebanyak 25 siswa akan mengikuti tahapan ini, yang berlangsung di kelas V A SDN 1

Sigar Penjalin. Setelah itu peneliti membagikan lembar motivasi belajar siswa untuk mengetahui bagaimana reaksi siswa terhadap media audiovisual yang telah peneliti rancang. Melalui penggunaan survei motivasi belajar siswa, tujuan dari fase uji coba produk skala besar ini adalah untuk menilai kemandirian media yang dihasilkan oleh peneliti.

3.2.9 Revisi Produk Akhir

Pada tahap akhir revisi produk ini peneliti memperbaiki produk yang telah dikembangkan melalui hasil angket motivasi belajar siswa yang telah diberikan pada saat uji coba skala besar. Kuesioner telah dibagikan kepada siswa yang berpartisipasi dalam penelitian. Hal ini dilakukan agar mendapatkan hasil dalam pengembangan produk yang benar-benar dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar guna menghasilkan produk akhir.

3.2.10 Produksi Masal

Langkah terakhir dari proses ini adalah melakukan penyesuaian yang diperlukan pada produk sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu pembuatan massal atau penyebaran item yang telah diproduksi oleh peneliti melalui YouTube.

3.3 Uji Coba Produk

3.3.1 Uji Coba Produk Skala Kecil

Pengujian produk skala kecil dapat dimulai segera setelah desain produk diverifikasi dan diubah; Saat ini uji coba ini sedang dilakukan pada lima siswa kelas VI A SDN 1 Sigar Penjalin. Setelah desain produk divalidasi

dan diubah, pengujian pada skala yang lebih kecil dapat dimulai. Tujuan dilakukannya uji coba produk dalam skala yang lebih kecil adalah untuk mengetahui apakah suatu produk dapat berhasil dibuat atau tidak. Pendekatan pengujian produk ini dalam skala yang lebih kecil adalah dengan melakukan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media audiovisual berbasis CTL dengan konten yang diverifikasi berkaitan dengan subtema kedua pembelajaran 3. Untuk mendapatkan item yang bermanfaat dan efektif, langkah ini harus diselesaikan terlebih dahulu.

3.3.2 Uji Coba Produk Skala Besar

Setelah selesainya pengujian produk pada skala yang lebih kecil dan penyesuaian produk selanjutnya, tahap selanjutnya dalam proses adalah melakukan pengujian produk pada skala yang lebih besar dengan menggunakan materi audiovisual berbasis CTL yang dikembangkan oleh peneliti dan dipresentasikan di depan kelas. Uji coba produk skala besar ini dilakukan di kelas V A SDN 1 Sigar Penjalin dengan jumlah siswa 25 orang mengikuti prosedur pembelajaran materi tema 2 subtema 1 pembelajaran 3 dengan memanfaatkan media audiovisual berbasis CTL. Setelah itu peneliti membagikan makalah respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media audiovisual. Pengembangan peneliti Melalui penggunaan lembar angket jawaban siswa, tujuan dari fase uji coba produk skala besar ini adalah untuk memastikan apakah produk tersebut layak atau tidak, serta untuk mengevaluasi penerapan media yang digunakan. ditetapkan oleh peneliti.

3.4 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah kepada siapa ujian harus diberikan. Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V A SDN 1 Sigar Penjalin yang berjumlah 25 orang.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam proses kegiatan pengumpulan data agar kegiatan tersebut lebih sistematis dan membantu mereka. Instrumen pengumpulan data ini terdiri dari item-item berikut:

1. Lembar angket validasi

Validasi yang dilakukan terdiri atas lembar angket validasi materi dan validasi media:

a. Lembar angket validasi materi

Tujuan angket validasi materi adalah untuk memastikan sah atau tidaknya materi yang dimaksud dan sesuai atau tidak dengan indikatornya. Ahli konten adalah dosen dan pengajar di SDN 1 Sigar Penjalin. Mereka disertai tanggung jawab untuk memberikan penilaian terhadap materi yang terdapat dalam media audiovisual dengan cara memasang checklist () pada indikasi sesuai dengan skor yang telah diberikan. Alat angket evaluasi yang dikembangkan oleh ahli materi pelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KD pada				

	K13.				
2	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa.				
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator pada K13.				
4	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.				
5	Kemudahan dalam memahami materi.				
6	Mencakup materi tema 2 subtema 1 pembelajaran 3				
7	Kelayakan materi sebagai media pembelajaran				
8	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.				
9	Bahasa yang digunakan jelas, serta dapat mudah dipahami oleh siswa.				
10	Adanya peningkatan motivasi belajar				

b. Lembar angket validasi media

Tujuan dari angket validasi ahli media adalah untuk menetapkan apakah kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dapat divalidasi, serta dapat atau tidaknya penggunaan media divalidasi. Para dosen dan guru besar SDN 1 Sigar Penjalin adalah pakar media. Mereka bertanggung jawab untuk memberikan evaluasi dari segi keseluruhan media, yang meliputi tampilan atau bentuk media serta pemilihan konten. dalam proses penyampaian evaluasi materi audiovisual dengan menggunakan checklist () pada setiap indikasi sesuai dengan skor yang diberikan. Revisi dan penyempurnaan barang media yang sedang dalam proses pembuatan mempertimbangkan

masukan dari para ahli media baik berupa komentar, kritik, maupun ide dari para ahli tersebut. Berikut adalah daftar alat yang akan digunakan oleh profesional media untuk kuesioner evaluasi:

Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan karakteristik, dan sumber belajar.				
2	Sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar				
3	Kemenarikan animasi pada media video pembelajaran.				
4	Penggunaan media dapat memfasilitaskan siswa untuk terlibat lebih aktif.				
5	Penggunaan media dapat memudahkan siswa untuk memahami materi tema 2 subtema 1 pembelajaran 3.				
6	Gambar tidak pecah.				
7	Penggunaan bahasa mudah dipahami dan jelas.				
8	Media bisa digunakan secara berulang-ulang.				
9	Media dapat menarik rasa ingin tahu siswa.				
10	Media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.				

c. Lembar angket respon siswa

Kuesioner respon siswa, yang meliputi jawaban siswa terhadap media yang dihasilkan, dapat digunakan untuk melihat lembar kepraktisan media. Berikut ini adalah contoh instrumen yang dapat digunakan untuk menguji jawaban siswa terhadap angket:

Tabel 3.3 Angket Respon Siswa

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode ceramah.				
2	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi membuat saya lebih aktif.				
3	Tampilan media video animasi menarik.				
4	Tampilan video animasi jelas				
5	Media video animasi dapat mempermudah saya dalam memahami materi.				
6	Saya merasa bersemangat belajar dengan menggunakan media video animasi.				
7	Pembelajaran menggunakan media video animasi membuat saya bisa belajar secara mandiri.				
8	Media video animasi tidak membosankan				
9	Tidak mengandung unsur yang negative				
10	Saya merasa termotivasi belajar dengan menggunakan video animasi				
11	Bahasa yang dipakan sederhana dan gampang dimengerti				
12	Video animasi ini menjadikan saya bahagia mempelajari pelajaran yang diajarkan				
13	Materi ini berisi pertanyaan yang mendesak saya untuk berfikir				
14	Materi yang ada di video animasi ini mendesak keingintahuan saya				
15	Tugas yang diberikan memakai contoh soal yang berhubungan dengan permasalahan sehari-hari				

d. Lembar observasi keterlaksanaan

Tabel 3.4 Lembar Observasi Keterlaksanaan

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan				Catatan
		4	3	2	1	
a. Aspek management						
1	Mampu menciptakan suasana kondusif					
2	Mampu mengolah kelas					
3	Mampu menciptakan komunikasi yang baik					
4	Pembelajaran secara runtut					
5	Kemampuan menanggapi pertanyaan					
6	Melatih siswa berbicara					
7	Peningkatan motivasi belajar siswa					
b. Aspek materi						
8	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
9	Menguasai materi yang di ajarkan					
10	Kemampuan menyesuaikan waktu					

Keterangan :

4 = Sangat baik

2 = Kurang baik

3 = Baik

1 = Tidak baik

e. Instrumen untuk mengukur motivasi belajar

Tujuan dari diberikan lembar instrument untuk mengukur tingkat motivasi belajar pada media yang dikembangkan. Instrument berupa angket yang diisi oleh siswa.

Tabel 3.5 Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Pertanyaan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Saya belajar atas keinginan sendiri				
2	Saya sangat termotivasi untuk belajar				
3	Dari rumah saya sudah bersemangat untuk belajar				
4	Saya bersemangat mengerjakan tugas yang diberikan				
5	Saya bersemangat mengerjakan tugas tanpa disuruh guru				
6	Setelah saya melihat video pembelajaran saya menjadi semangat belajar lagi				
7	Pembelajaran sangat menyenangkan				
8	Setelah saya melihat video pembelajaran saya ingin belajar lebih lama lagi				
9	Saya mudah mengerti dengan materi yang ada di video				
10	Pada saat pulang saya akan lebih rajin lagi untuk mengerjakan PR				
11	Saya mempelajari lagi materi yang telah dijelaskan guru disekolah agar saya lebih memahami materi tersebut				
12	Saya menuliskan semua materi yang ada di video				
13	Saya merasa senang pada saat pembelajaran				
14	Pada saat pulang saya akan lebih rajin lagi untuk belajar				
15	Dari rumah saya sudah bersemangat untuk mengerjakan tugas yang akan diberikan guru				
16	Saya percaya meskipun pelajaran sulit, saya bisa menguasainya				

17	Saya senang belajar dengan menonton video pembelajaran				
18	Saya mau belajar dengan menonton video pembelajaran lagi				
19	Saya tidak mau mendapatkan nilai yang jelek				
20	Saya yakin bisa mendapat nilai yang tinggi jika saya rajin belajar				

3.6 Metode Analisis Data

Analisis data Penelitian ini mencakup pendekatan kuantitatif dan kualitatif terhadap deskripsi dan analisis data. Data yang dimasukkan oleh validator pada tahap validasi dianggap kualitatif. Sedangkan data yang dihasilkan dari pengembangan media audiovisual bertema Contextual Teaching and Learning (CTL) kelas V SD Negeri 1 Sigar Penjalin tergolong kuantitatif. Setelah itu, dilakukan evaluasi statistik terhadap data yang diterima dari eksperimen yang dilakukan pada perangkat.

1. Analisis data kevalidan produk

Langkah pertama dalam proses melibatkan penulis mengembangkan formulir validasi yang terdiri dari pertanyaan. Validator kemudian disajikan dengan kuesioner validasi, dan mereka menjawab pertanyaan pada formulir validasi dengan mencentang kotak yang sesuai di sebelah setiap kategori yang telah disediakan oleh peneliti. Aplikasi yang digunakan memberi pengguna empat pilihan respons berbeda yang dapat dimodifikasi sesuai dengan spesifikasi pertanyaan. Ada kisaran nilai yang terkait dengan setiap

opsi respons, yang menunjukkan sejauh mana produksi audiovisual berbasis CTL layak dilakukan.

Rumus yang digunakan adalah :

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

xi = skor validator

x = jumlah skor yang diperoleh validator

y = skor maksimum

Nilai dari masing-masing validator akan dicari nilai rata-ratanya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

V = Skor rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah seluruh skor validator ($x_{i-1} + x_{i-2} \dots x_{i-n}$)

n = jumlah validator

Untuk memperkuat data hasil penilai kelayakan, adapun kriteria analisis nilai rata-rata yang digunakan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.6 Kategori Kevalidan Produk

Interval Skor	Kriteria Kevalidan
$75\% \leq V \leq 100\%$	Sangat valid
$50\% \leq V < 75\%$	Valid
$25\% \leq V < 50\%$	Cukup valid
$0\% \leq V < 25\%$	Sangat kurang

(Aminah, 2017)

2. Analisis Data Angket Respon Siswa

Setelah pelaksanaan uji coba skala kecil menggunakan media audiovisual berbasis CTL, selanjutnya diberikan angket respon siswa. Tujuannya adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan dan juga untuk mengetahui kepraktisan produk.

Presentase angket respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus :

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

xi = Skor responden

x = Jumlah skor yang diperoleh responden

y = Skor maksimum

Adapun kriteria penskoran untuk angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.7 Pedoman Skor Angket Respon Peserta Didik

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Nilai dari masing-masing peserta didik akan dicari nilai rata-ratanya dengan menggunakan rumus:

$$N = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

N = Skor rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah seluruh skor responden ($x_{i-1} + x_{i-2} \dots x_{i-n}$)

n = jumlah siswa

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketentuan dalam tabel berikut :

Tabel 3.8 Kategori Kepraktisan produk

Interval skor	Kriteria kepraktisan
$75 \% \leq N \leq 100\%$	Sangat praktis
$50\% \leq N < 75\%$	Praktis
$25\% \leq N < 50\%$	Cukup praktis
$0 \% \leq N < 25 \%$	Tidak praktis

(Aminah, 2017)

Berdasarkan analisis kepraktisan yang telah diuraikan, media yang dihasilkan dikatakan praktis apabila hasil angket respon siswa memenuhi kriteria minimal praktis

3. Analisis Data Angket Motivasi Belajar Siswa

Setelah peneliti melakukan uji coba skala besar menggunakan media audiovisual berbasis CTL, selanjutnya diberikan angket motivasi belajar siswa. Tujuannya adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media audiovisual berbasis CTL. Lembar angket motivasi belajar siswa juga digunakan untuk mengukur keefektifan

penggunaan media audiovisual berbasis CTL. Penilaian yang dihasilkan menjadi alat ukur dalam mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Adapun rumus yang di gunakan dalam menganalisa pada tahap ini sebagai berikut :

Kategori perolehan nilai N-gain score dapat di tentukan berdasarkan nilai N-gain dalam bentuk % adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 3.9 Pembagian Skor N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori	Keefektifan
$g > 0,7$	Tinggi	Efektif
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	Cukup efektif
$g < 0,3$	Rendah	Tidak efektif

Melzer (dalam Syahfitri, 2008)

4. Analisis Data Lembar Observasi Keterlaksanaan

Adapun penilaian dari aspek observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dicapai dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$kp = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

kp = Persentase skor lembar keterlaksanaan pembelajaran

x = Skor yang diperoleh

y = Skor maksimal

Selanjutnya nilai yang diperoleh dari skor lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dikategorikan berdasarkan ketentuan berikut :

Tabel 3.10 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran

Interval skor	Kriteria
$80\% \leq kp \leq 100\%$	Sangat baik
$60\% \leq kp < 80\%$	Baik
$40\% \leq kp < 60\%$	Cukup baik
$0\% \leq kp < 40\%$	Kurang baik

Hobri (dalam Kristanti, 2017)

