

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu
syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun Oleh

Nama : Ana Khoerotun Nisa
NIM : 17862011013
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2024

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : ANA KHOEROTUN NISA

NIM :17862011013

Program Studi : BIMBINGAN DAN KONSELING

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**” ini merupakan hasil karya saya sendiri. selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 10 Desember 2023

Yang membuat pernyataan,



Ana Khoerotun Nisa

NIM. 17862011013

NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Ana Khoerotun Nisa

Lamp :-

Kepada
Yth. Dekan FKIP
Universitas Nahdlatul Ulama Al
Ghazali Cilacap
Di –
Cilacap

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya,
maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : ANA KHOEROTUN NISA
Nim : 17862011013
Fakultas/Prodi : FKIP/BK
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL
BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat
memperoleh gelar Starta Satu (S-1)

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Cilacap, 15 Januari 2024

Konsultan



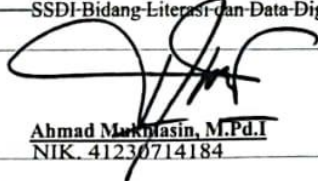
Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd

NIDN.0628098303

9 Rev PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS
CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA;
Ana Khoerotun Nisa; 17862011013

ORIGINALITY REPORT

	27%	26%	14%	10%
	SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES				
1	repository.unugha.ac.id Internet Source			9%
2	Submitted to IAIN Samarinda Student Paper			2%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source			2%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source			1%
5	docobook.com Internet Source			1%
6	repository.usd.ac.id Internet Source			1%
7	core.ac.uk Internet Source			1%
8	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper			<1%
	jbasic.org			

SSDI-Bidang-Literasi-dan-Data-Digital

 Ahmad Mukhlisin, M.Pd.I
 NIK. 41230714184

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches



PERSETUJUAN

Nama : ANA KHOEROTUN NISA
NIM : 17862011013
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS
CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama A! Ghazali Cilacap.

Cilacap, 10 November 2023

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I,



Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I

NIDN. 0629019101

Pembimbing II,



Svifaul Ummah, M.Pd

NIDN. 0603098705

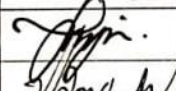
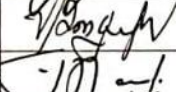
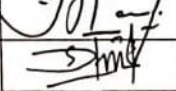
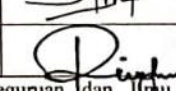
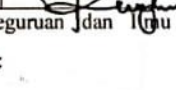
PENGESAHAN

Nama : ANA KHOEROTUN NISA
NIM : 17862011013
Judul : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Canva*
untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Jum'at, tanggal 05, bulan Januari tahun 2024 dengan hasil **LULUS**.

Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji :

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji/ Penguji 2	Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd.		25-1-2024
Penguji 1	Dr. Umi Zulfa, M.Pd.		24-1-2024
Pembimbing 1	Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I		23-1-2024
Ass. Pembimbing	Syifa'ul Ummah, M.Pd		23-1-2024
Sekretaris	Endang Rifani, M.Pd.		24-1-2024

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 25 Januari 2024

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd.
FKIP IDN/0628098303

MOTTO

Bagian terbaik dalam hidup adalah rasa syukur.

(Ana Khoerotun Nisa)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan bismillahirrahmanirohim dan rasa syukur skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya yang tercinta dan sayangi beliau Bapak Kharis Taefur dan Ibu Siti Khotimatul Khasanah yang selalu menyayangi, mengasihi, mendukung serta mendidik dengan penuh rasa cinta dan kasih sayang serta selalu mendoakan untuk meraih kesuksesan, terimakasih untuk segala perjuangan dan pengorbanan yang telah dilakukan selama ini.
2. Adikku tersayang Arifin Ilham Ramadhan terimakasih atas keceriaannya yang selalu membuat bangkit dan semangat dalam menyusun skripsi ini.
3. Semua keluarga yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan arahan supaya saya lebih bersemangat dalam mengerjakan skripsi ini agar cepat selesai dan mendapatkan ilmu yang bermanfaat.
4. Sahabat karib saya yang selalu memberikan canda tawa, keceriaan dan selalu memberi dukungan, motivasi serta semangat dalam menyusun skripsi ini.
5. Teman-teman satu prodi bimbingan dan konseling seperjuangan angkatan 2017 atas kebersamaan yang kuat dan selalu memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Ana Khoerotun Nisa. 17862011013. PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. Cilacap: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, November 2023.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah mengetahui efektivitas media audio visual berbasis *Canva* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengikuti 10 langkah prosedur penelitian yang dijelaskan oleh Borg and Gall yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk produk pendahuluan, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji lapangan produk utama, revisi produk operasional, uji coba operasional, revisi produk akhir, diseminasi dan implementasi.

Tingkat kelayakan media audio visual berbasis *Canva* ini dilihat dari penilaian tiga validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media diperoleh kategori “Valid” dengan nilai skor rata-rata sebesar 96,66%, hasil penilaian dari ahli materi diperoleh kategori “Cukup Valid” dengan nilai rata-rata sebesar 75%, dan hasil penilaian dari ahli bahasa diperoleh kategori “Cukup Valid” dengan nilai skor rata-rata sebesar 75%. Sedangkan hasil penilaian uji coba lapangan awal dari guru dan 10 siswa diperoleh kategori “Valid” dengan nilai skor rata-rata sebesar 90,62% dan 81,40%, hasil penilaian uji coba lapangan utama dari guru dan 20 siswa diperoleh kategori “Valid” dengan nilai skor rata-rata sebesar 85,93% dan 82,93%, hasil penilaian uji coba lapangan operasional dari guru dan 30 siswa diperoleh kategori “Valid” dengan nilai skor rata-rata sebesar 81,72% dan 96,87%.

Tingkat keefektifan dari media audio visual berbasis *Canva* ini terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Motivasi sebelum menggunakan media (*pretest*) dan sesudah menggunakan media (*posttest*) diperoleh nilai selisih atau perbandingannya sebesar 2578, dengan skor rata-rata sebesar 85,93. Berdasarkan hasil dari uji analisis *paired samples statistic* menunjukkan peningkatan pada hasil *pretest-posttest* dengan jumlah nilai hasil *pretest* yaitu 60,73 dan *posttest* dengan jumlah nilai hasil yaitu 146,67. Maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbasis *Canva* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Audio Visual, Canva, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

Ana Khoerotun Nisa. 17862011013. DEVELOPMENT OF CANVA-BASED AUDIO-VISUAL MEDIA TO INCREASE STUDENT LEARNING MOTIVATION. Cilacap: Faculty of Teacher Training and Education, Nahdlatul Ulama Al Ghazali University Cilacap, November 2023.

The purpose of this research is to determine the effectiveness of Canva-based audio-visual media to increase student learning motivation. The research and development procedures used in this study follow the 10 steps of research procedures described by Borg and Gall, namely research and information gathering, planning, development of preliminary product forms, initial field trials, revision of trial results, main product field trials, operational product revisions, operational trials, final product revisions, dissemination and implementation.

The feasibility level of Canva-based audio-visual media is seen from the assessment of three validators, namely media experts, material experts and linguists. Based on the assessment results from media experts, the "Valid" category was obtained with an average score of 96.66%, the assessment results from material experts was obtained in the "Quite Valid" category with an average score of 75%, and the assessment results from linguists was obtained in the "Quite Valid" category with an average score of 75%. While the results of the initial field trial assessment from teachers and 10 students obtained the "Valid" category with an average score of 90.62% and 81.40%, the results of the main field trial assessment from teachers and 20 students obtained the "Valid" category with an average score of 85.93% and 82.93%, the results of the operational field trial assessment from teachers and 30 students obtained the "Valid" category with an average score of 81.72% and 96.87%.

The level of effectiveness of Canva-based audio-visual media is an increase in student learning motivation. Motivation before using the media (pretest) and after using the media (posttest) obtained a difference or comparison value of 2578, with an average score of 85.93. Based on the results of the paired samples statistical analysis test, it shows an increase in the pretest-posttest results with a total pretest score of 60.73 and a posttest with a total score of 146.67. So, it can be concluded that Canva-based audio-visual media is effective in increasing student learning motivation.

Keywords: *Development, Audio Visual Media, Canva, Learning Motivation.*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT, semoga kita selalu mendapat taufiq dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**. Semoga kita termasuk umatnya yang akan mendapat syafa'atnya. Aamiin.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada :

1. Drs. KH Nasrullah, MH., Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Wahyu Nuning Budiarti, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
3. Yusuf Hasan Baharudin, M Pd.I., Kaprodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, sekaligus dosen pembimbing I.
4. Syifaul Ummah, M.Pd., selaku dosen pembimbing II
5. Zaenal Arifin, S.Pd., Bapak Kepala SMP N 1 Bantarsari yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian.

6. Sugeng Riadi, S.Ag., Bapak Kepala MTS Raudhatul Huda Adipala yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Radinal Verdiawan, S.Pd selaku Guru Bimbingan dan Konseling SMPN 1 Bantarsari.
8. Isnainiatus Sarifah, S.Pd selaku Guru Bimbingan dan Konseling MTS Raudhatul Huda Adipala.
9. Serta semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan masih jauh dari kata sempurna, maka segala komentar, saran dan kritik yang membangun dari semua pihak sangat dibutuhkan oleh peneliti. Serta peneliti berharap semoga skripsi ini dapat diterima dengan baik dan bermanfaat, Aamiin.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
NOTA KONSULTAN	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	6
H. Sistematika Penulisan Skripsi	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Kajian Pustaka.....	9
B. Kajian Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Berpikir	31
D. Hipotesis.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Tempat dan Waktu Penelitian	33
B. Desain Pengembangan	33

C. Populasi dan Sampel	34
D. Teknik Pengumpulan Data	35
E. Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas Intrumen	37
F. Uji Coba Produk.....	41
G. Teknik Analisis Data	42
H. Prosedur Penelitian.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Gambaran umum SMP N 1 Bantarsari.....	48
B. Hasil Penelitian	49
C. Pembahasan	69
BAB V SIMPULAN	72
A. Simpulan	72
B. Saran.....	73
C. Keterbatasan Penelitian	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	78
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	116

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Spesifikasi Produk.....	6
Tabel 3. 1 Populasi Penelitian.....	34
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket.....	36
Tabel 3. 3 Hasil Validasi Butir Angket.....	38
Tabel 3. 4 Reliabilitas Instrumen.....	40
Tabel 3. 5 Persentase Kelayakan Produk.....	43
Tabel 4. 1 Data Siswa Tahun Pelajaran 2023/2024.....	49
Tabel 4. 2 Kategori Hasil Angket Motivasi Belajar.....	50
Tabel 4. 3 Hasil Angket Pretest.....	51
Tabel 4. 4 Hasil Angket Posttest.....	52
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media.....	57
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	58
Tabel 4. 8 Hasil Uji Kelayakan Pada Lapangan Awal.....	61
Tabel 4. 9 Hasil Uji Kelayakan Pada Lapangan Utama.....	61
Tabel 4. 10 Hasil Uji Kelayakan Pada Lapangan Operasional.....	62
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas.....	63
Tabel 4. 12 Hasil Uji Homogenitas.....	64
Tabel 4. 13 Hasil Uji Paired Samples Statistic.....	65
Tabel 4. 14 Paired Sampels Test.....	66
Tabel 4. 15 Hasil Uji Paired Samples Statistic.....	71
Tabel 4. 16 Hasil Uji Paired Samples Test.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Canva	16
Gambar 2. 2 Lembar Kerja Canva	16
Gambar 2. 3 Halaman Utama.....	17
Gambar 2. 4 Materi Motivasi Belajar	17
Gambar 2. 5 Pertanyaan Tentang Motivasi Belajar	18
Gambar 2. 6 Materi Motivasi Belajar	18
Gambar 2. 7 Materi Motivasi Belajar	19
Gambar 2. 8 Materi Motivasi Belajar	19
Gambar 2. 9 Materi Motivasi Belajar	20
Gambar 2. 10 Pertanyaan Tentang Motivasi Belajar	20
Gambar 2. 11 Materi Motivasi Belajar	21
Gambar 2. 12 Pertanyaan Tentang Motivasi Belajar	21
Gambar 2. 13 Materi Motivasi Belajar	22
Gambar 2. 14 Pertanyaan Tentang Motivasi Belajar	22
Gambar 2. 15 Materi Motivasi Belajar	23
Gambar 2. 16 Penutup.....	23
Gambar 2. 17 Tampilan Menyimpan Video Canva	24
Gambar 2. 18 Kerangka Pikir.....	32
Gambar 3. 1 Langkah-langkah R&D Borg and Gall.....	34
Gambar 4. 1 Hasil Uji Normalitas dengan Q-Q Plot	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip Wawancara.....	79
Lampiran 2 RPL (Rencana Proses Layanan)	83
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen	91
Lampiran 4 Angket Motivasi Belajar.....	95
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media	99
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi.....	104
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	108
Lampiran 8 Serah Terima Produk	112
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah motivasi. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih giat, ulet dan tekun, serta memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar. Menurut (Idzhar, 2016). Motivasi dalam belajar sangat diperlukan karena siswa tanpa motivasi tidak akan mampu melaksanakan kegiatan belajar. Oleh karena itu guru harus dapat membangun motivasi belajar siswa agar dapat mencapai tujuan sesuai dengan yang diinginkan.

Menurut (Anggraini, 2019) Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi berpeluang untuk dapat mencapai hasil belajar yang tinggi, yaitu semakin tinggi motivasinya, semakin besar usaha, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai. Adanya motivasi pada diri siswa sangatlah dibutuhkan, karena ketika melakukan suatu hal siswa yang sangat dibutuhkan yaitu adanya motivasi pada dirinya.

Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan. Pada kenyataannya saat ini guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dan belum bervariasi, metode yang diterapkan yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas (Wahyuningsih, 2020).

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif untuk saat ini menjadi tantangan bagi seorang pendidik. Diharapkan dengan perkembangan teknologi yang semakin modern, guru akan lebih mudah menggunakan metode dan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Salsabila, dkk. 2020). Saat ini tersedia berbagai macam media baik gratis atau berbayar yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menunjang pemberian layanan, media yang digunakan dapat membuat sendiri atau menggunakan *template* dari aplikasi. Namun lebih efektif ketika membuat sendiri karena bisa disesuaikan dengan kebutuhan siswa dari aspek tampilan dan isi materi yang akan disampaikan, salah satu media yang dapat digunakan adalah media audio visual berbasis *Canva*.

Media *Canva* adalah aplikasi desain dan komunikasi visual *online* dengan berbagai jenis fitur seperti, poster, presentasi brosur, spanduk, pamflet, sertifikat dan kartu undangan. Presentasi yang dapat diakses di media *Canva* antara lain presentasi kreatif, presentasi pendidikan, presentasi sederhana dan presentasi bisnis (Tanjung & Faiza, 2019). Dengan memberikan pembaharuan media layanan berbantuan media *Canva* dapat menciptakan proses layanan yang lebih menarik agar siswa memahami materi yang disampaikan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Gita & Zulherman (2021) menunjukkan bahwa media berbasis *Canva* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 65,45% yang termasuk kedalam kriteria “Valid”, untuk hasil validasi ahli materi dan guru memperoleh kategori “Sangat Valid” dengan hasil

masing-masing 86% dan 85,57%, dan uji validasi siswa diperoleh hasil sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Hasil tes menunjukkan bahwa secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu 0,56%, dengan kategori “Sedang”. Dapat disimpulkan bahwa produk video berbasis aplikasi *Canva* ini dapat meningkatkan motivasi siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru bimbingan dan konseling di SMP N 1 Bantarsari pada hari Senin, 24 Juli 2023 hasil yang didapatkan dalam pelaksanaan wawancara yaitu siswa kelas IX terdapat 20% dengan tingkat motivasi belajar rendah, serta antusiasme siswa masih kurang dan siswa mengobrol sendiri. Sedangkan pada proses layanan di SMP N 1 Bantarsari dilaksanakan dengan metode ceramah dan pemberian tugas, kemudian pada pelaksanaan layanan bimbingan belum menggunakan media secara optimal, sehingga mengakibatkan proses layanan yang monoton.

Selanjutnya dari hasil wawancara dengan siswa yang dilakukan peneliti, siswa merasa kesulitan dalam berkonsentrasi dan memahami materi, suasana kelas tidak kondusif, karena hal tersebut membuat siswa malas belajar sehingga nilai siswa menurun. Sedangkan dalam penggunaan media belum digunakan secara optimal, hanya memanfaatkan video dari youtube.

Kemudian peneliti juga menyebar angket terkait motivasi belajar untuk mengetahui kondisi awal siswa di SMP N 1 Bantarsari dan untuk mengetahui

tingkat motivasi belajar siswa, dari penyebaran angket tersebut diperoleh hasil bahwa dari 178 siswa kelas IX, terdapat siswa yang memiliki kategori tinggi dalam motivasi belajar berjumlah 3 siswa, kategori sedang berjumlah 145 siswa dan kategori rendah berjumlah 30 siswa. Berdasarkan hal tersebut siswa yang memiliki motivasi belajar rendah harus segera diberikan *treatment* menggunakan bimbingan klasikal berbantuan dengan media audio visual berbasis *Canva*.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media audio visual berbasis *Canva* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Subyek yang dipilih oleh peneliti adalah siswa kelas IX di SMP N 1 Bantarsari yang memiliki motivasi belajar rendah.

Berdasarkan uraian diatas dan penelitian terdahulu diatas, maka peneliti berinisiatif melakukan penelitian berjudul **“Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti menentukan identifikasi masalah diantaranya:

1. Motivasi belajar siswa rendah pada saat mengikuti proses layanan
2. Kurangnya antusiasme siswa pada saat mengikuti proses layanan
3. Siswa mengalami kesulitan memahami materi

4. Perlunya menunjang pengembangan media yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses layanan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian terarah dan fokus maka diperlukan pembatasan masalah. Dalam penelitian ini pembatasan masalah dibatasi pada identifikasi masalah pada nomer 1 dan 4 yaitu motivasi belajar siswa rendah pada saat proses layanan dan perlunya menunjang pengembangan media yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses layanan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka pokok permasalahan yang diangkat pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media audio visual berbasis *Canva* yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media audio visual berbasis *Canva* yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?
3. Bagaimana hasil uji keefektifan media audio visual berbasis *Canva* yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui media audio visual berbasis *Canva* yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan media audio visual berbasis *Canva* yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Untuk mengetahui keefektifan media audio visual berbasis *Canva* yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu:

Tabel 1. 1 Spesifikasi Produk

1.	Media	<i>Canva</i>
2.	Jenis pengembangan produk	Berupa video
3.	Format	Video mp4
4.	Durasi video	3 – 5 menit
5.	Konten video	Video memuat materi motivasi belajar
6.	Bahasa audio	Bahasa Indonesia
7.	<i>Backsound music</i>	<i>The Monuments and Tunnels in Goa and Hampi - Bail Bonds</i>

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa berbantuan media audio visual berbasis *Canva*.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi kepada siswa dalam upaya meningkatkan motivasi belajar.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan kepada guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media dapat membantu guru untuk menciptakan proses layanan yang lebih aktif.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi secara garis besar dapat dibagi menjadi tiga bagian: awal, tengah, dan akhir. Bagian pertama merupakan permulaan skripsi yang terdiri atas halaman judul, halaman persembahan, motro, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Selanjutnya pada bagian kedua yaitu bagian badan tengah skripsi yang terdiri dari lima bab yaitu bab 1 sampai bab 5.

Bab 1 berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab 2 terdiri dari bagian teori atau landasan teori yaitu penjelasan dan teori yang dijadikan landasan peneliti untuk mengkajinya, seperti media audio visual, *Canva*, dan motivasi belajar.

Bab 3 meliputi metode penelitian yaitu lokasi dan waktu penelitian, desain pengembangan, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, teknik uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji coba produk, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab 4 merupakan laporan hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri atas gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan.

Bab 5 berupa penutup, berisi kesimpulan, saran, dan keterbatasan penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Media

a. Pengertian Media

Menurut (Faqih, 2020) menyatakan “media” berasal dari Latin yaitu “*medium*” yang berarti “pengantar” atau “perantara”. Media adalah sarana penyaluran informasi dan pesan yang akan disampaikan oleh sumber kepada penerima pesan. Miarso (Wirdaningsih, 2019) menyebutkan bahwa media merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat menimbulkan perhatian, minat, pikiran dan kemauan siswa untuk mencapai proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah alat penyalur informasi yang akan membantu siswa untuk belajar lebih baik. Jika dalam proses layanan selalu dengan metode ceramah siswa akan cepat merasa jenuh, maka dari itu sebaiknya guru dapat mencari inovasi baru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Jenis-jenis Media

Menurut (Tarsudi, 2016) menyatakan bahwa pengelompokan berbagai jenis media menjadi 4 diantaranya :

1) Media audio

Menurut (Triyadi, 2015), media audio adalah media yang menekankan pada aspek pendengaran tanpa mengandung unsur penglihatan dalam memahami suatu hal.

Dari pembahasan diatas, dapat dipahami bahwa media audio adalah media yang memanfaatkan pendengaran sebagai perantara penyampaian isi media dengan mengandalkan suara.

2) Media Visual

Menurut (Liniawati, 2017) media visual merupakan media yang mengandalkan penglihatan. Media visual menampilkan gambar diam, seperti foto, poster, dan gambar. Media visual juga menampilkan gambar bergerak, seperti film kartun. Media visual merupakan media yang sederhana dan banyak digunakan untuk pembelajaran karena pembuatannya dapat disesuaikan dengan cara yang sederhana, seperti dengan spidol dan papan tulis, atau teknologi modern, seperti komputer dan *smartphone*.

Dari pembahasan diatas, dapat dipahami bahwa media visual adalah media yang memanfaatkan penglihatan sebagai perantara penyampaian isi media dengan mengandalkan sebuah gambar.

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang melibatkan penglihatan dan pendengaran (Dary, 2017). Media audio visual terbagi menjadi dua bagian. 1) Media audio visual diam, adalah media yang

menampilkan suara dan gambar diam, seperti slide dengan suara, film dengan suara. 2) Media audio visual gerak, adalah media yang dapat menampilkan unsur bunyi dari gambar bergerak, seperti film bersuara dan kaset video (Aidah, 2019).

Dari pembahasan diatas, dapat dipahami bahwa media audio visual merupakan suatu media yang melibatkan indra penglihatan dan pendengaran dalam satu proses, sehingga informasi yang disampaikan mampu merangsang pikiran, perasaan dan perhatian.

4) Multimedia

Multimedia merupakan media yang media yang dapat menampilkan unsur media secara lengkap serta animasi, suara, grafis, video dan film serta melibatkan beberapa indera dalam proses pembelajaran. Termasuk media ini yaitu segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan smartphone.

c. Fungsi Media

Secara umum media memiliki fungsi sebagai berikut (Sumiharsono & Hasanah, 2017) Memperjelas informasi sehingga tidak terlalu verbal.

- 1) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan indera.
- 2) Untuk merangsang semangat belajar siswa, sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan sumber belajar.
- 3) Memungkinkan anak dapat belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.

- 4) Memberi rangsangan yang sama, sehingga menimbulkan pengalaman dan persepsi yang sama.

d. Manfaat Media

Mneurut Asnawir (Monica & Susanti, 2016) menyatakan manfaat media audio visual sebagai berikut:

- 1) Dapat membantu siswa memahami materi atau ilmu pengetahuan
- 2) Siswa akan lebih memperhatikan karena mendengarkan sekaligus melihat, sehingga mereka dapat memahami materi dengan baik
- 3) Akan lebih mudah bagi pendidik untuk menyampaikan materi atau bahan ajar kepada peserta didik
- 4) Pendidik akan lebih mudah menyesuaikan kelas dengan cara melibatkan siswa
- 5) Waktu yang dibutuhkan untuk menyediakan bahan ajar akan lebih efisien, dan memungkinkan siswa untuk berinovasi dan berkreasi.

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media dalam layanan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

2. Canva

a. Pengertian *Canva*

Canva merupakan aplikasi desain grafis *online*. *Canva* tersedia di situs web dan perangkat seluler. *Canva* juga menawarkan berbagai jenis template desain yang dapat Anda buat. Selain presentasi, *Canva* juga

menyediakan desain poster, foto profil, dan spanduk (Leryan, dkk. 2018). Penggunaan media *Canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru bimbingan dan konseling dalam mendesain media. *Canva* dapat digunakan untuk membuat grafik, presentasi, poster, logo, dokumen, dan konten visual untuk media sosial. Aplikasi *Canva* memungkinkan Anda menggabungkan gambar, font, template, dan ilustrasi (Pelangi, 2020).

Canva memungkinkan Anda menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, dan grafik sesuai tampilan yang diinginkan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan menarik perhatian siswa (Tanjung & Faiza, 2019). Aplikasi *Canva* diharapkan dapat menjadi alternatif guru bimbingan dan konseling dalam menciptakan bahan ajar yang kreatif dan menarik.

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pemberian layanan informasi bimbingan dan konseling akan lebih efektif dan efisien jika didukung oleh media yang memenuhi kebutuhan siswa. Dengan bantuan media dalam proses layanan dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk berpartisipasi.

b. Langkah Mengoperasikan *Canva*

1) Mendaftar *Canva*

Mendaftar *Canva* dengan cara masuk ke <https://www.canva.com> atau mendownload aplikasi di *playstore*. Ada beberapa cara untuk mendaftar *Canva* seperti menggunakan *Gmail*, atau membuat akun *Canva* dengan memasukkan informasi pribadi Anda.

2) Pilih sesuai kebutuhan Anda.

Canva menawarkan berbagai pilihan seperti presentasi, video, postingan *Instagram*.

3) Membuat desain melalui *Canva*.

Terdapat lembar kosong yang merupakan area desain. Lembar ini memungkinkan pengguna untuk mendesain template sesuai dengan kebutuhannya. Pilihan lain yang tersedia di *Canva* yaitu berbagai template yang sudah tersedia, sehingga memudahkan pengguna untuk memilih template yang tepat.

4) Gunakan fitur *Canva*.

Aplikasi *Canva* memiliki banyak fitur yang memudahkan pengguna dalam mendesain dan membuat bahan ajar.

5) Menyimpan hasil.

Setelah desain Anda siap, langkah terakhir adalah menyimpannya.

b. Kelebihan dan Kelemahan Media *Canva*

Adapun kelebihan serta kekurangan yang ada pada aplikasi *Canva*, sebagai berikut :

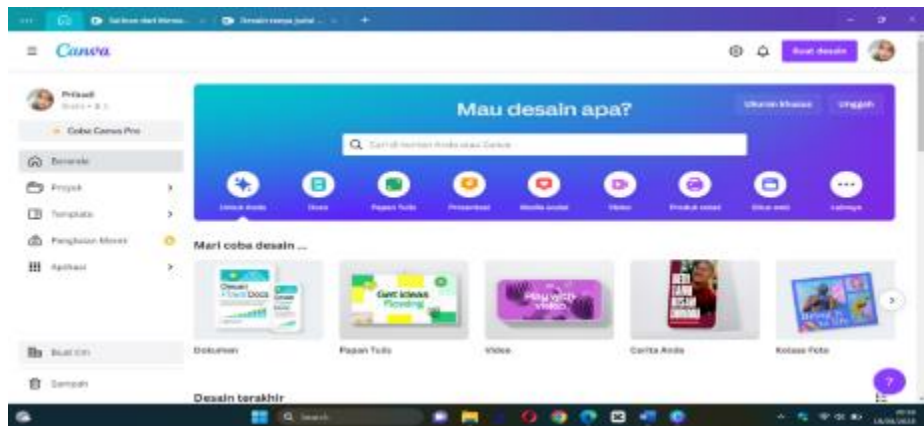
1) Kelebihan aplikasi *Canva* :

- a) Memiliki beragam desain yang menarik.
- b) Banyak fitur yang tersedia untuk meningkatkan kreativitas Anda dalam mendesain media.
- c) Menghemat waktu dalam membuat media secara praktis.

- d) Dalam mendesain, tidak harus menggunakan laptop, tetapi dapat melalui *smartphone* (Tanjung & Faiza, 2019).
- 2) Kekurangan aplikasi *Canva*:
- a) Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan *internet* yang cukup stabil, dan jika tidak ada jaringan internet maka *Canva* tidak dapat digunakan untuk proses desain.
 - b) Dalam aplikasi *Canva* memiliki template, stiker, ilustrasi, *font* secara berbayar. Ada yang berbayar dan ada pula yang gratis, tapi itu tidak masalah karena banyak sekali template yang gratis dan menarik.
 - c) Desain yang Anda pilih mungkin serupa dengan desain orang lain, termasuk template, gambar, dan warna.

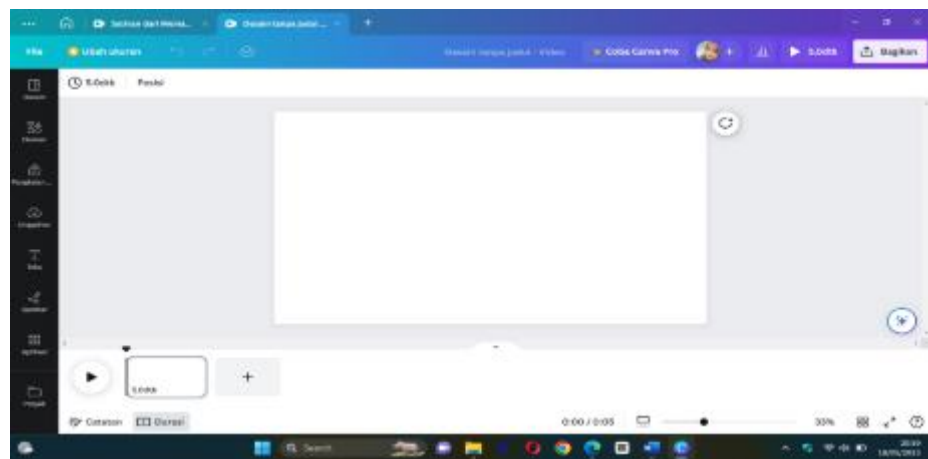
Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Canva* adalah dapat menarik perhatian siswa. Di sisi lain, kelemahan media *Canva* adalah tidak bisa digunakan secara *offline* dan membutuhkan jaringan internet yang baik.

c. Tampilan Lembar Kerja *Canva*



Gambar 2. 1 Tampilan Canva

Merupakan tampilan awal *Canva* yang akan digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 2. 2 Lembar Kerja *Canva*

Merupakan tampilan awal lembar kerja *Canva* yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 2. 3 Halaman Utama

Tampilan halaman awal pada pengembangan media *Canva* berisi kalimat sapaan kepada siswa.



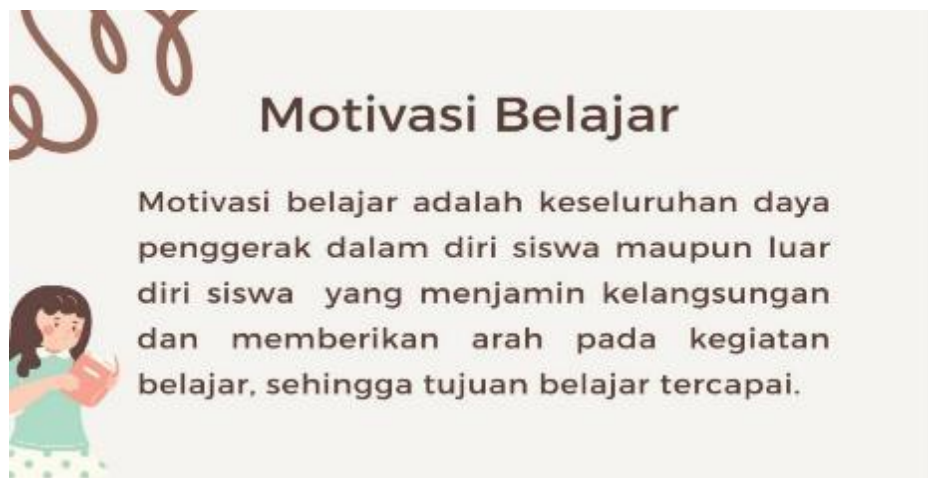
Gambar 2. 4 Materi Motivasi Belajar

Tampilan dalam media ini menampilkan berupa teks informasi materi yang terdapat dalam media.



Gambar 2. 5 Pertanyaan Tentang Motivasi Belajar

Tampilan dalam bagian ini merupakan pertanyaan tentang motivasi belajar.



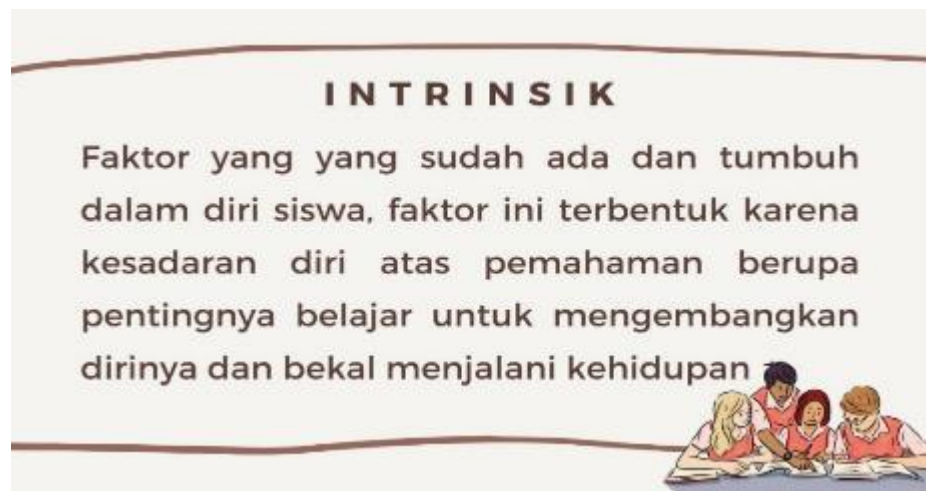
Gambar 2. 6 Materi Motivasi Belajar

Tampilan dalam media ini menampilkan teks pengertian motivasi belajar.



Gambar 2. 7 Materi Motivasi Belajar

Tampilan dalam bagian ini merupakan pertanyaan tentang faktor motivasi belajar.



Gambar 2. 8 Materi Motivasi Belajar

Tampilan dalam bagian ini merupakan teks faktor intrinsik motivasi belajar



Gambar 2. 9 Materi Motivasi Belajar

Tampilan dalam bagian ini merupakan teks faktor ekstrinsik motivasi belajar.



Gambar 2. 10 Pertanyaan Tentang Motivasi Belajar

Tampilan dalam bagian ini merupakan pertanyaan tentang ciri-ciri motivasi belajar.



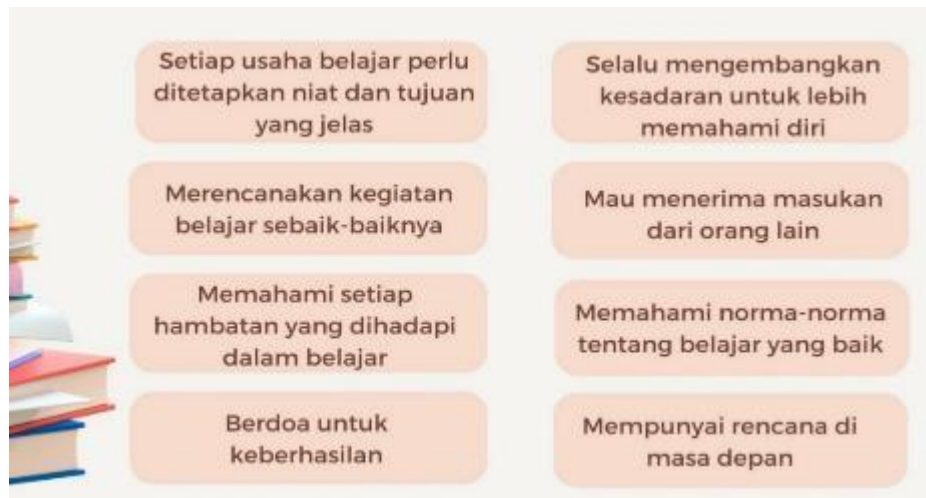
Gambar 2. 11 Materi Motivasi Belajar

Tampilan dalam bagian ini merupakan teks ciri-ciri motivasi belajar



Gambar 2. 12 Pertanyaan Tentang Motivasi Belajar

Tampilan dalam bagian ini merupakan pertanyaan tentang hal yang harus diperhatikan dalam meningkatkan motivasi belajar.



Gambar 2. 13 Materi Motivasi Belajar

Tampilan dalam bagian ini merupakan teks yang harus diperhatikan dalam meningkatkan motivasi belajar.



Gambar 2. 14 Pertanyaan Tentang Motivasi Belajar

.Tampilan dalam bagian ini merupakan pertanyaan tentang cara meningkatkan motivasi belajar.



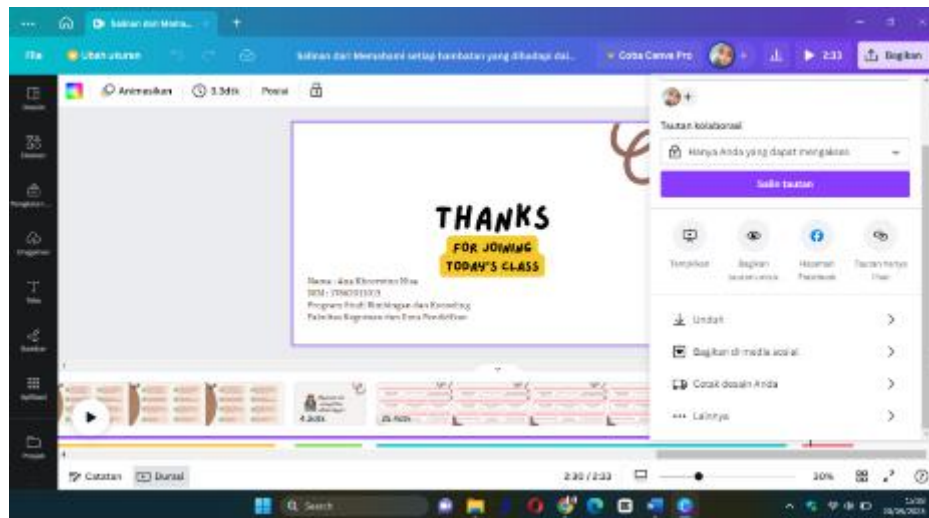
Gambar 2. 15 Materi Motivasi Belajar

Tampilan dalam bagian ini merupakan teks cara meningkatkan motivasi belajar.



Gambar 2. 16 Penutup

Tampilan dalam bagian ini merupakan teks ucapan terimakasih penulis.



Gambar 2. 17 Tampilan Menyimpan Video Canva

Tampilan dalam bagian ini merupakan cara menyimpan desain *Canva*

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut (Sardiman, 2014) Motivasi sebagai kata dasar “Motivasi” dikatakan sebagai daya penggerak dalam pikiran seseorang yang melakukan aktivitas untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan menurut (Susanto, 2018) Motivasi belajar adalah suatu proses yang ada dalam diri seseorang dan dapat menimbulkan dorongan dan semangat dalam belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut (Idzhar, 2016) Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang menggerakkan siswa untuk menghasilkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, selain itu dapat juga diartikan sebagai dorongan

internal dan eksternal untuk mengubah perilaku atau kepribadian seseorang.

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu penggerak yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan dapat memberi arah pada kegiatan belajar, baik dalam diri siswa maupun melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Siswa yang termotivasi mempunyai energi untuk berhasil menyelesaikan kegiatan belajar.

b. Jenis Motivasi Belajar

Menurut (Sardiman, 2014) Menyatakan interaksi dan motivasi belajar dibagi menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah kemampuan untuk aktif atau melakukan sesuatu walaupun tanpa rangsangan dari luar karena setiap orang mempunyai dorongan untuk melakukan sesuatu. Siswa yang bermotivasi intrinsik pasti belajar lebih giat karena tidak membutuhkan dorongan dari luar. Siswa belajar karena ingin memperoleh pengetahuan, nilai, dan keterampilan. Dalam proses pembelajaran, motivasi intrinsik siswa dapat dikenali berdasarkan pembelajarannya. Siswa merasakan adanya kebutuhan dan keinginan untuk mencapai tujuan belajarnya, bukan sekedar karena ingin pujian.

2) Motivasi Ektrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah suatu bentuk motivasi dalam kegiatan belajar yang dimulai dan dipertahankan atas dasar dorongan dari luar. Menurut (Singgih, 2018) Motivasi ekstrinsik mengacu pada apa yang dicapai melalui refleksi diri atau melalui nasihat dan dorongan dari orang lain.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Burdan dan Byrd (Sinaga, 2016) menyatakan bahwa penentu motivasi siswa adalah karakter guru, proses pembelajaran dan suasana kelas. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain:

1) Kecemasan dan ketakutan

Guru melakukan tindakan yang menimbulkan rasa takut, cemas, atau bahkan intimidasi pada siswa untuk memotivasi mereka.

2) Kebutuhan

Perlunya memotivasi siswa agar berusaha sebaik mungkin dalam belajar. Siswa yang menjadi juara kelas dan merasa dihargai akan bekerja keras untuk mempertahankan posisi tersebut.

3) Harapan

Siswa yang mempunyai harapan, akan memahami materi secara utuh dan mampu menyelesaikan tugas membangkitkan motivasi dan perilaku belajar.

4) Suasana kelas

Penyediaan ruang kelas yang nyaman dan aman bagi siswa akan meningkatkan motivasi belajarnya.

5) Proses Belajar

Motivasi siswa dipengaruhi oleh pembelajaran yang melibatkan kognitif, emosional, dan perilaku.

6) Kepribadian guru

Kepribadian guru mengacu pada cara guru menampilkan dirinya kepada siswa.

d. Indikator Motivasi Belajar

Menurut (Uno, 2015) mengemukakan ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar, yaitu:

- 1) Adanya keinginan untuk berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Penuh harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya apresiasi dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Memiliki lingkungan belajar yang kondusif.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat penelitian ini peneliti mengambil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pengembangan media audio visual berbasis *Canva* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

1. Penelitian oleh Asminar Siregar (2021). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Canva* telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti menggunakan media *Canva* untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu fokus pada peningkatan motivasi belajar matematika siswa, sedangkan penelitian saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa.
2. Penelitian oleh Rahmatulla, Inanna dan Andi Tenri Ampa (2020). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Canva* telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti menggunakan media *Canva* untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu hanya fokus pada media *Canva*, sedangkan penelitian saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa.
3. Penelitian oleh Raisul Islami (2022). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Canva* telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti menggunakan media

Canva untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu fokus pada kemampuan pemilihan jurusan, sedangkan penelitian saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa.

4. Penelitian oleh Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman (2021). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Canva* telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti dengan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan media berbasis *Canva* untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu fokus pada motivasi dan prestasi belajar siswa, sedangkan penelitian saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa.
5. Penelitian oleh Ani Rohma dan Ummu Sholihah (2021). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Canva* telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti dengan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan media berbasis *Canva* untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian

terdahulu fokus pada kemampuan pemahaman konsep bangun ruang limas, sedangkan penelitian saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa.

6. Penelitian oleh Mentari Fitriani Hasibuan (2019). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti media audio visual untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu fokus pada motivasi belajar matematika, sedangkan penelitian saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa.
7. Penelitian Oleh H. Sujono Ar, (2018). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti media audio visual untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu fokus pada media pembelajaran audio visual saja, sedangkan penelitian saat ini fokus pada media audio visual berbasis *Canva*.

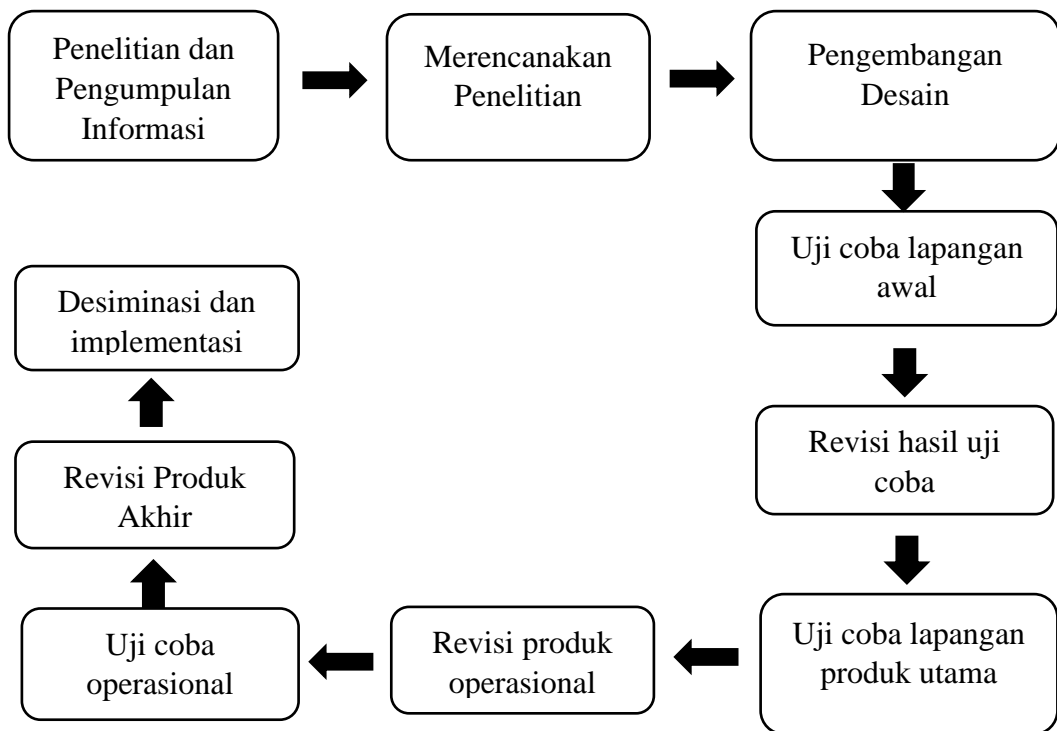
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menurut Uma sekaran dikutip di (Sugiyono, 2017) menyatakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana suatu teori dikaitkan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai persoalan penting.

Pada kelas IX di SMP N 1 Bantarsari proses layanan masih berlangsung seperti biasa tanpa menggunakan media yang menarik. Hal ini mengakibatkan siswa kurang fokus dan sulit memahami materi yang diajarkan. Kurangnya penggunaan media oleh guru bimbingan dan konseling dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar.

Pada proses pencapaian tujuan layanan yang telah ditetapkan, guru bimbingan dan konseling harus mampu mengoptimalkan pelaksanaan bimbingan belajar semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan bantuan media yang menarik. Guru bimbingan dan konseling sebagai fasilitator harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang beragam dan inovatif.

Berdasarkan adanya beberapa faktor internal dan eksternal yang mengakibatkan rendahnya motivasi belajar yang ada dalam siswa, peneliti mencari solusi melalui pengembangan media audio visual. Peneliti pun memilih media audio visual berbasis *Canva* sebagai alternatif untuk menciptakan pelaksanaan bimbingan menjadi menyenangkan dan menimbulkan gairah belajar siswa. Berikut dapat digambarkan alur kerangka berfikir dalam penelitian ini.



Gambar 2. 18 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian pengembangan media audio visual berbasis *Canva* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sebagai berikut :

Ha : Media audio visual berbasis *Canva* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP N 1 Bantarsari.

Ho : Media audio visual berbasis *Canva* tidak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP N 1 Bantarsari.

BAB III

METODE PENELITIAN

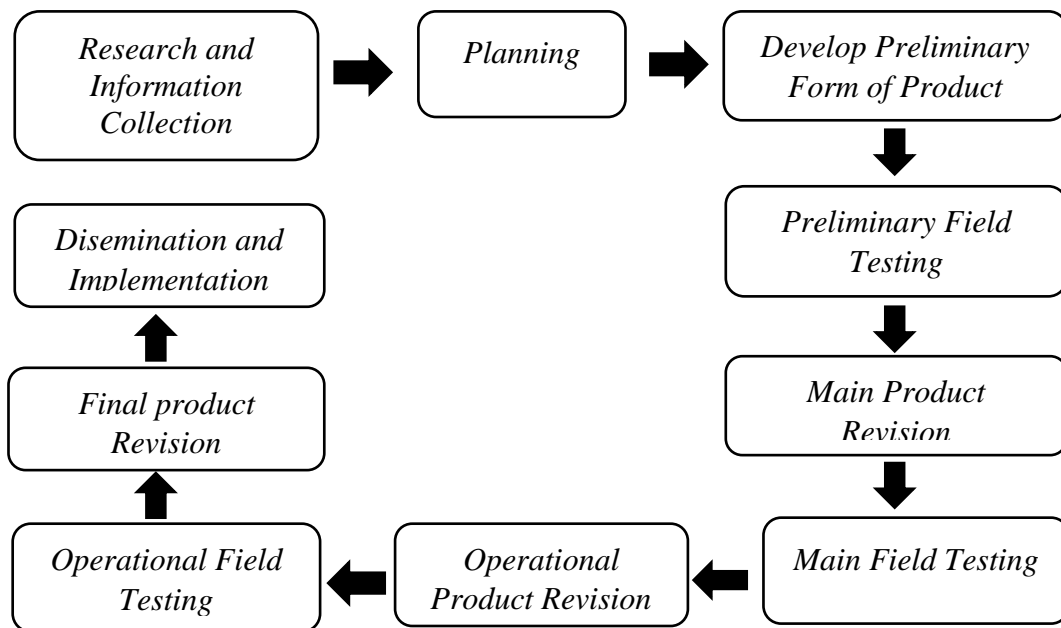
A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian : SMP N 1 Bantarsari dan MTS Raudhatul Huda Adipala
2. Waktu Penelitian : Juli — September 2023

B. Desain Pengembangan

Penelitian dengan judul Pengembangan Media Audio Visual berbasis *Canva* untuk meningkatkan motivasi belajar termasuk penelitian pendekatan dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan dapat menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017).

Peneliti menggunakan model Borg and Gall karena peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan media yang telah divalidasi oleh para ahli sebelum diuji cobakan pada siswa. Berikut langkah-langkah model pengembangan menggunakan Borg and Gall.



Gambar 3. 1 Langkah-langkah R&D Borg and Gall

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah suatu wilayah umum yang terdiri dari obyek atau subyek dengan jumlah dan ciri-ciri tertentu yang ditentukan oleh peneliti dalam suatu penelitian untuk dipelajari lebih lanjut dan ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2017). Pendapat tersebut akan menjadi acuan penelitian yang akan dilakukan, dalam penelitian ini populasinya adalah sekelompok siswa di suatu sekolah. Penelitian ini populasinya merupakan siswa kelas IX SMP N 1 Bantarsari dengan jumlah total 178 siswa.

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	IXa	16	14	30
2	IXb	16	14	30

3	IXc	16	13	29
4	IXd	18	11	29
5	IXe	16	14	30
6	IXf	15	15	30
Jumlah				178

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari suatu dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini penarikan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan mempertimbangkan faktor-faktor tertentu. Sampel yang akan digunakan dengan teknik ini yaitu berdasarkan pertimbangan pengumpulan data sehingga akan menjawab dari permasalahan penelitian. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian yaitu siswa termasuk kategori rendah pada hasil penyebaran angket *pretest* yaitu 30 siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu cara mengamati suatu kegiatan secara langsung dengan cara mengumpulkan data, peristiwa atau benda yang diyakini dapat memberikan informasi atau data penelitian (Zulfa, 2019). Metode observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mengamati langsung tingkah laku siswa untuk memperoleh informasi relevan yang diperlukan berhubungan dengan kemampuan siswa dalam meningkatkan motivasi belajar di SMP N 1 Bantarsari.

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penelitian dengan mengajukan berbagai pertanyaan secara lisan dan secara langsung diberikan kepada responden atau subjek penelitian (Zulfa, 2019). Metode wawancara pada penelitian ini yaitu wawancara bebas atau dengan kata lain tidak terstruktur guna memperoleh informasi dari guru dan siswa di SMP N 1 Bantarsari.

c. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti (Riwanto, dkk. 2022). Metode angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah memperoleh jawaban dari responden dengan cara membuat daftar pertanyaan. Penelitian ini menggunakan metode angket untuk memperoleh data yang relevan terkait motivasi belajar siswa di SMP N 1 Bantarsari

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket

No	Variabel	Indikator
1.	Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
		Penuh harapan dan cita-cita di masa depan
		Adanya apresiasi dalam belajar
		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
		Memiliki lingkungan yang kondusif

E. Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas Butir Instrumen

Validitas adalah alat ukur yang menunjukkan tingkat kesahihan butir instrumen, butir instrumen dikatakan sah ketika memiliki validitas tinggi dan sebaliknya dikatakan tidak sah ketika memiliki validitas rendah (Arikunto, 2020). Pada pengujian validitas butir instrumen yaitu bertujuan untuk menemukan hubungan antara alat ukur dengan total skor sebagai jumlah setiap skor menggunakan rumus *Product Moment* (Lumaurridlo, 2019). Uji validitas pada penelitian ini dengan rumus *Product Moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2 - \sum X)^2 \{ (N \sum Y^2 - \sum Y)^2 \}}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Indeks Korelasi

N : Jumlah Responden

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian antara sektor X dan Y

$\sum X$: Jumlah sektor X

$\sum Y$: Jumlah sektor Y

Penelitian ini menggunakan uji validitas bertujuan untuk menguji setiap butir angket dihitung dengan menggunakan bantuan *SPSS 26.0 for windows*.

Tabel 3. 3 Hasil Validasi Butir Angket

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,465	0,147	Valid
2	0,282	0,147	Valid
3	0,391	0,147	Valid
4	0,369	0,147	Valid
5	0,412	0,147	Valid
6	0,487	0,147	Valid
7	0,378	0,147	Valid
8	0,627	0,147	Valid
9	0,631	0,147	Valid
10	0,640	0,147	Valid
11	0,596	0,147	Valid
12	0,430	0,147	Valid
13	0,655	0,147	Valid
14	0,373	0,147	Valid
15	0,274	0,147	Valid
16	0,560	0,147	Valid
17	0,419	0,147	Valid
18	0,468	0,147	Valid
19	0,615	0,147	Valid
20	0,501	0,147	Valid
21	0,674	0,147	Valid
22	0,573	0,147	Valid
23	0,449	0,147	Valid
24	0,671	0,147	Valid
25	0,658	0,147	Valid
26	0,355	0,147	Valid
27	0,589	0,147	Valid
28	0,404	0,147	Valid
29	0,392	0,147	Valid
30	0,737	0,147	Valid
31	0,334	0,147	Valid
32	0,466	0,147	Valid
33	0,620	0,147	Valid
34	0,588	0,147	Valid
35	0,686	0,147	Valid
36	0, 726	0,147	Valid

37	0,494	0,147	Valid
38	0,415	0,147	Valid
39	0,342	0,147	Valid
40	0,621	0,147	Valid
41	0,453	0,147	Valid
42	0,554	0,147	Valid
43	0,275	0,147	Valid
44	0,615	0,147	Valid

Pada tabel diatas menjelaskan bahwa butir angket berjumlah 44. Dalam melakukan uji validitas dapat dikatakan valid apabila hasil r hitung lebih besar dari r tabel, dimana jumlah (N) 178 dengan signifikansi 5% yaitu 0,147. Sehingga pernyataan yang digunakan peneliti yaitu 44 item.

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid atau tidak valid. Reliabilitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur atau instrumen dapat dipercaya dan konsisten apabila terdapat kesamaan dalam waktu yang berbeda (Lumauridlo, 2019). Uji reliabilitas yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan rumus *Alpha Cronbach* :

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

α : Koefisien reliabilitas

k : Banyaknya butir pertanyaan dalam instrument

σ_1^2 : Varians perbedaan dua belahan

σ_t^2 : Varian total

Langkah selanjutnya yaitu menafsirkan angka koefisien reliabilitas. Untuk mengetahui tingkat kendalanya berpedoman pada penggolongan sebagai berikut :

1. Antara 0,800 sampai dengan 1.000 = Sangat tinggi
2. Antara 0,600 sampai dengan 0,800 = Tinggi
3. Antara 0,400 sampai dengan 0,600 = Cukup
4. Antara 0,200 sampai dengan 0,400 = Rendah
5. Antara 0,000 sampai dengan 0,200 = Sangat rendah

Dari hasil uji validitas atau kesahihan tersebut dapat diketahui butir soal yang dinyatakan sahih. Butir soal yang dinyatakan shahih adalah butir soal yang diuji reliabilitasnya. Peneliti menggunakan uji reliabilitas menggunakan *SPSS 26.0 for windows*. Hasil dari uji reliabilitas instrumen angket diketahui nilai koefisien *Alpha Cronchbach* yaitu :

Tabel 3. 4 Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
0,933	44

Sebuah instrumen dikatakan reliabel apabila r hitung lebih besar atau sama dengan r tabel (r hitung $\geq r$ tabel), sedangkan sebuah instrumen dikatakan tidak reliabel apabila harga r hitung lebih kecil dari r tabel (r hitung $< r$ tabel). Berdasarkan tabel diatas menunjukkan tingkat reliabilitas yaitu 0,933 dengan nilai *alpha cronbach* sebesar 0,800 – 1,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa alat ukur penelitian tersebut adalah reliabel.

F. Uji Coba Produk

Pengujian produk dilakukan untuk menguji kesesuaian produk dan kualitas penggunaan produk. Pengujian produk mempunyai dua tahap, tahap pertama dilakukan yaitu dengan para ahli dan tahap kedua dilakukan dengan guru dan siswa. Validasi yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa. Uji coba dilakukan bersama guru dan siswa sebagai bantuan dalam kegiatan layanan konseling.

1. Uji coba produk dengan 3 ahli

a. Ahli Media

Pada penelitian ini untuk ahli media dilakukan oleh dosen yang memiliki kompetensi/ketrampilan di bidang media, teknologi dan komputer.

b. Ahli Materi

Pada penelitian ini untuk ahli materi dilakukan oleh seorang dosen jurusan bimbingan dan konseling dengan kemampuan/keterampilan di bidang materi terkait motivasi belajar.

c. Ahli Bahasa

Pada penelitian ini untuk ahli bahasa dilakukan oleh seorang dosen dengan kualifikasi dan keterampilan yang sesuai.

2. Uji Coba Produk dengan Guru dan Siswa

Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan di sekolah dengan guru bimbingan dan konseling serta siswa kelas IX.

G. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif. Ada dua jenis analisis data deskriptif, yang pertama yaitu analisis data deskriptif kuantitatif, analisis ini dilakukan untuk menganalisis data hasil angket kelayakan audio visual dengan tanggapan evaluasi dari ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Sedangkan yang kedua yaitu data deskriptif kualitatif, analisis yang diperoleh dari hasil observasi yang memberikan saran produk dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta tanggapan evaluasi dari guru dan siswa.

Analisis data adalah suatu kegiatan pengelolaan data yang dikumpulkan dari responden untuk mencapai tujuan tertentu. Data yang diperoleh untuk pengembangan media didasarkan pada penjumlahan hasil angket validasi (materi dan media) dan hasil angket kesesuaian media pada saat pengujian penggunaan produk. Dimulai dengan menghitung skor angket (kuesioner validasi dan uji coba pemakaian), kemudian menghitung nilai rata-rata dari setiap total skor angket untuk mencari skor ideal. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriptif persentase untuk mengetahui dari hasil uji yang dilakukan dalam bentuk persentase.

1) Uji kelayakan produk

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor data}}{\text{Jumlah skor maksimal (Skor Ideal)}} \times 100$$

Ridwan (Silmi & Rachmadyanti , 2018).

Berdasarkan persentase yang diperoleh, selanjutnya dapat digunakan sebagai acuan untuk mengetahui kevalidan suatu media *Canva* yang dapat ditentukan dengan kriteria validitas produk.

Kriteria persentase kelayakan media menurut (Arikunto, 2020) sebagai berikut :

Tabel 3. 5 Persentase Kelayakan Produk

Persentase	Kriteria
76% – 100%	Valid (Sangat layak digunakan)
56% – 75%	Cukup Valid (Layak digunakan)
40% – 55%	Kurang Valid (Kurang layak digunakan)
0% – 39%	Tidak Valid (Tidak layak digunakan)

2) Uji Keefektifitasan Produk

Pada penelitian ini tahap uji keefektifitasan produk menggunakan statistik Uji *t-test*. Peneliti menggunakan bantuan program SPSS *for windows 26.0* untuk menghitung keefektifitasan produk.

Adapun rumus Uji-t adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2 \left(\frac{s^1}{n^1}\right) \left(\frac{s^2}{n^2}\right)}$$

(Sugiyono, 2017)

Keterangan :

X_1 : nilai rata-rata sampel 1

X_2 : nilai rata-rata sampel 2

S_1^2 : varians total kelompok 1

S_2^2 : varians total kelompok 2

n_1 : banyaknya sampel kelompok 1

n_2 : banyaknya sampel kelompok 2

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengikuti 10 langkah prosedur penelitian yang dijelaskan oleh Borg and Gall. Berikut adalah langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg and Gall :

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi (*Research and Information Collection*)

Langkah pertama dalam penelitian ini yaitu menggali potensi atau masalah. Potensi adalah sesuatu yang memberikan nilai tambah bila dimanfaatkan, dan masalah adalah ketidaksesuaian antara harapan dan kenyataan (Sugiyono, 2017). Tahap potensi dan masalah dilakukan di SMP N 1 Bantarsari dengan cara melakukan observasi dan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling dan siswa.

2. Merencanakan Penelitian (*Planning*)

Pada langkah ini peneliti akan mengembangkan angket validasi yang meliputi angket ahli media, ahli bahasa, ahli materi, guru dan siswa. Media *Canva* memuat sumber tentang pengertian motivasi belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar, apa saja yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan motivasi belajar, cara meningkatkan motivasi belajar.

3. Pengembangan Desain (*Develop Preliminary Form of Product*)

Pengembangan produk awal merupakan tahap pengambilan keputusan dengan tenaga ahli, dan tahap pengembangan produk dilaksanakan sesuai perencanaan (Hamzah, 2019). Setelah perencanaan produk sudah dibuat selanjutnya validasi terlebih dahulu guna untuk menguji kualitas kelayakan produk meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli bahasa. Validasi dilakukan oleh dosen UNUGHA yang memiliki kemampuan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

4. Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

Langkah selanjutnya adalah menguji produk secara terbatas yakni melakukan uji coba lapangan awal dengan desain produk secara terbatas, dilihat dari substansi desain dan pihak-pihak yang ikut terlibat (Hamzah, 2019). Uji coba lapangan awal dilakukan pada kelompok terbatas untuk mengetahui kepraktisan dan kegunaan produk yang dikembangkan berdasarkan tanggapan guru dan siswa.

Uji coba lapangan awal dilakukan di SMP N 1 Bantarsari dengan jumlah 10 siswa dan guru untuk mengetahui keefektifitasan produk yang akan dikembangkan jika ada kelemahan akan diperbaiki lagi. Dalam proses layanan peneliti akan menayangkan media *Canva* pada LCD proyektor untuk diamati oleh siswa, selanjutnya peneliti akan menyebarkan angket terkait media *Canva* dan siswa diminta untuk mengisi angket tersebut.

5. Revisi Hasil Uji Coba (*Main Product Revision*)

Setelah melakukan uji coba lapangan awal, peneliti akan melakukan perbaikan untuk memperbaiki segala kekurangan dan kelemahan sesuai hasil angket dilapangan. Langkah revisi hasil uji coba merupakan tahap perbaikan suatu model atau desain berdasarkan hasil uji lapangan terbatas (Hamzah, 2019). Langkah selanjutnya setelah revisi adalah uji coba lapangan terhadap produk utama.

6. Uji Lapangan Produk Utama (*Main Field Testing*)

Setelah tahap revisi produk selesai, langkah selanjutnya adalah uji coba produk utama. Uji lapangan produk utama yang paling penting adalah yang berfokus pada satu hal, seperti menguji efektivitas desain produk. Hasil pengujian pada tahap ini dapat digunakan untuk menguji efektivitas desain produk (Hamzah, 2019). Sebanyak 25 siswa akan mengikuti tahap uji coba lapangan produk utama dengan subjek penelitian kelas IX MTS Raudlatul Huda Adipala.

7. Revisi Produk Operasional (*Operational Product Revision*)

Tahap revisi produk adalah langkah penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji lapangan berlandaskan masukan dan saran dari hasil uji lapangan. Oleh karena itu, revisi tahap ini merupakan revisi kedua setelah melakukan uji lapangan yang lebih luas dibandingkan revisi pertama (Hamzah, 2019). Pada tahap ini dapat ditingkatkan apabila guru dan siswa memberikan masukan dan saran.

8. Uji Coba Operasional (*Operational Field Testing*)

Uji coba operasioal harus dilakukan dalam skala besar, meliputi uji efektivitas dan penyesuaian desain produk. Hal ini terlihat dari segi isi dan metode, dari hasil uji lapangan berupa desain yang siap dilaksanakan (Hamzah, 2019). Peserta dalam uji operasional lebih banyak dibandingkan uji lapangan produk utama. Uji coba operasional dilakukan di kelas IX SMP N 1 Bantarsari dengan jumlah 30 siswa dan guru, kemudian pembagian angket penilaian kepada guru dan siswa untuk mengetahui tingkat efektivitas produk melalui penggunaan media audio visual berbasis *Canva*.

9. Revisi Produk Akhir (*Final product Revision*)

Revisi produk akhir merupakan penyempurnaan terhadap produk yang masih dalam tahap pengembangan. Penyempurnaan produk akhir sangat penting untuk mempelajari lebih lanjut produk yang sedang dikembangkan (Hamzah, 2019). Revisi produk bertujuan untuk mengetahui kekurangan pada saat menggunakan produk dalam kondisi nyata.

10. Penyebaran dan Penerapan (*Disemination and Implementation*)

Desiminasi dan implementasi adalah tahap penyebaran produk kepada khalayak luas dan penerapan produk ke dalam praktik pendidikan. Penyebaran dan penerapan mengacu pada publikasi suatu produk untuk tujuan komersial atau distribusi gratis untuk kepentingan umum (Hamzah, 2019).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum SMP N 1 Bantarsari

SMP Negeri 1 Bantarsari merupakan salah satu sekolah menengah pertama di wilayah Kecamatan Bantarsari Kabupaten Cilacap. SMP N 1 Bantarsari terletak di Jalan Bendungan, Kebogoran, Desa Kamulyan, Kecamatan Bantarsari, Kabupaten Cilacap.

Untuk lebih rinci berikut profil SMP N 1 Bantarsari, Kabupaten Cilacap :

- 1) Nama Sekolah : SMP N 1 Bantarsari
- 2) Alamat/Jalan : Jl. Bendungan Kamulyan,
- 3) Desa/Kecamatan : Kamulyan/Bantarsari
- 4) Kabupaten : Cilacap
- 5) Provinsi : Jawa Tengah
- 6) Kode Pos : 53258
- 7) Nama Kepala Sekolah : Zaenal Arifin, S.Pd
- 8) Status Akreditasi : Terakreditasi A
- 9) Tahun Pendirian : 1996/1997
- 10) Status Kepemilikan : Pemerintah
- 11) Email : smpn1bts@yahoo.co.id
- 12) Penyelenggaraan : Pagi / 5 hari

a. Keadaan fisik SMP N 1 Bantarsari

1) Data Guru dan Staf Karyawan

Data guru dan staf karyawan SMP N 1 Bantarsari berjumlah 41 orang dan 1 orang kepala sekolah.

2) Data Siswa

Jumlah keseluruhan siswa pada tahun pelajaran 2023/2024 di SMP N 1 Bantarsari yaitu 576 siswa terdiri dari 281 siswa laki-laki dan 295 siswa perempuan. Berikut adalah data siswa tahun pelajaran 2023/2024 :

Tabel 4. 1 Data Siswa Tahun Pelajaran 2023/2024

NO	Kelas	JUMLAH
1	Kelas VII	213
2	Kelas VIII	185
3	Kelas X	178

3) Data Fasilitas Sekolah

Luas tanah yang dimiliki Sekolah SMP N 1 Bantarsari yaitu 7,971 m² hak pakai terdiri dari 24 ruang kelas, ruang Lab. IPA, ruang Lab. TIK, ruang perpustakaan, ruang media, dan ruang ketrampilan. SMP N 1 Bantarsari memiliki fasilitas yaitu koperasi sekolah, ruang osis, ruang UKS, ruang penjaga sekolah, parkir, kamar mandi dan lapangan olahraga.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi dan Analisis Data

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa di SMP N 1 Bantarsari. Penelitian ini dilakukan di kelas IX dengan jumlah 178 siswa. Langkah pertama peneliti yaitu

membagikan angket *pretest* kepada siswa kelas IX. Peneliti kemudian mengevaluasi dan menghitung hasil angket *pretest*. selanjutnya peneliti mengkategorikan tingkat motivasi belajar siswa. Berikut langkah untuk mengetahui frekuensi setiap responden :

Nilai maksimum : $44 \times 4 = 176$

Nilai minimum : $44 \times 1 = 44$

Rentang : $R = x_t - x_r = 176 - 44 = 132$

Untuk menentukan kategori dari angket motivasi belajar maka rentang (r) = 132 akan dibagi menjadi tiga dengan interval 44 adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Kategori Hasil Angket Motivasi Belajar

NILAI	KATEGORI
44 – 88	Rendah
89 – 132	Sedang
133 – 176	Tinggi

Berdasarkan tingkat kategori diatas, sebanyak 30 siswa dari kategori rendah dan mendapatkan *treatment* untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan media *Canva*. Hasil *pretest* dari masing-masing siswa sebagai berikut :

Tabel 4. 3 Hasil Angket *Pretest*

No	Nama	<i>Pretest</i>	
		Skor	Kategori
1	DAM	49	Rendah
2	RR	50	Rendah
3	AWP	53	Rendah
4	RIFIP	55	Rendah
5	SNW	56	Rendah
6	AD	56	Rendah
7	FTS	57	Rendah
8	AIK	58	Rendah
9	SYA	58	Rendah
10	AND	58	Rendah
11	SR	59	Rendah
12	SDRD	60	Rendah
13	GS	60	Rendah
14	AA	60	Rendah
15	APKD	61	Rendah
16	DS	62	Rendah
17	ANH	62	Rendah
18	ARS	62	Rendah
19	PIG	63	Rendah
20	AS	64	Rendah
21	RNS	64	Rendah
22	FFZ	64	Rendah
23	MAF	65	Rendah
24	AM	65	Rendah
25	KT	65	Rendah
26	RZF	65	Rendah
27	FY	66	Rendah

28	AF	66	Rendah
29	RAS	69	Rendah
30	FDS	70	Rendah
N = 30		$\Sigma = 1822$	
Mean/rata-rata		60,73	

Berdasarkan hasil tabel terlihat bahwa 30 siswa termasuk dalam kategori rendah dan hasil skor totalnya adalah 1822 serta skor rata-rata yaitu 60,73. Selanjutnya siswa mendapatkan *treatment* menggunakan media *Canva* dalam bimbingan klasikal yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tabel 4. 4 Hasil Angket *Posttest*

No	Nama	<i>Posttest</i>	
		Skor	Kategori
1	DAM	159	Tinggi
2	RR	143	Tinggi
3	AWP	157	Tinggi
4	RIFIP	155	Tinggi
5	SNW	151	Tinggi
6	AD	147	Tinggi
7	FTS	145	Tinggi
8	AIK	155	Tinggi
9	SYA	137	Tinggi
10	AND	155	Tinggi
11	SR	152	Tinggi
12	SDRD	140	Tinggi
13	GS	141	Tinggi
14	AA	158	Tinggi

15	APKD	129	Sedang
16	DS	146	Tinggi
17	ANH	146	Tinggi
18	ARS	145	Tinggi
19	PIG	156	Tinggi
20	AS	151	Tinggi
21	RNS	137	Tinggi
22	FFZ	148	Tinggi
23	MAF	143	Tinggi
24	AM	146	Tinggi
25	KT	147	Tinggi
26	RZF	143	Tinggi
27	FY	144	Tinggi
28	AF	130	Sedang
29	RAS	151	Tinggi
30	FDS	143	Tinggi
N = 30		$\Sigma = 4400$	
Mean/rata-rata		146,67	

Berdasarkan hasil tabel diatas setelah diberikan *treatment* menggunakan media audio visual berbasis *Canva* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemudian diberikan angket *posttest*, dari hasil *posttest* diperoleh total skor 4400 dengan rata-rata 146,67. Maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan motivasi belajar dari hasil *pretest-posttest* dengan total skor awal *pretest* yaitu 1822 dengan rata-rata 60,73 dan total skor *posttest* 4400 dengan rata-rata 146,67. Jadi, selisih jumlahnya adalah 2578 dan selisih rata-ratanya adalah 85,93.

2. Hasil Proses Pengembangan

Berikut hasil proses pengembangan dalam penelitian ini :

a. Pengumpulan Informasi

Pengumpulan Informasi pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling yaitu Bapak Radinal Verdiawan, S.Pd pada hari Senin, 24 Juli 2023 di SMP N 1 Bantarsari. Hasil wawancara yaitu sarana dan prasarana khususnya seperti komputer dan LCD proyektor yang menunjang proses kegiatan menampilkan materi berupa suara, gambar, animasi yang menarik.

Namun permasalahannya adalah saat pemberian layanan, guru tidak menggunakan media untuk menunjang proses layanan di kelas. Guru bimbingan dan konseling sering menggunakan metode seperti ceramah, diskusi, dan sesi tanya jawab singkat.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, peneliti memilih pengembangan media *Canva* dan kelayakannya ditentukan berdasarkan validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, dan respon siswa dan guru.

b. Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti membuat lembar angket validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan respon penilaian siswa dan guru. Dalam media *Canva* menyediakan berbagai sumber antara lain pengertian motivasi belajar, faktor-faktor yang

melatarbelakangi motivasi belajar, ciri-ciri motivasi belajar, hal-hal yang perlu diperhatikan dalam motivasi belajar, dan cara meningkatkan motivasi belajar. Pada tahap perencanaan media dilengkapi dengan desain gambar yang mendukung penyajian materi.

c. Desain Produk

Peneliti membuat rancangan desain produk dengan menggunakan media *Canva*. Kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing yaitu Bapak Yusuf Hasan Baharudin M.Pd dan Ibu Syifaul Ummah, M.Pd. Kemudian di konsultasikan dengan dosen ahli media yaitu Bapak Mawan Akhir Riwanto M.Pd. Kemudian masukan dan saran yang terkait dengan media tersebut selanjutnya digunakan untuk menyempurnakan media. Media *Canva* merupakan media audio visual.

Adapun komponen media yang digunakan sebagai berikut :

- 1) *Backsound* (iringan musik) digunakan untuk menciptakan suasana yang bersemangat.
- 2) *Recording* (pengisi suara) digunakan untuk menjelaskan materi yang ada dalam video yang diisi oleh peneliti.

Sedangkan media visual yang digunakan adalah :

1) Teks

Jenis huruf, ukuran huruf, dan pemilihan warna dibuat sesuai dengan latar belakang, sehingga apa yang dibicarakan terlihat jelas dan terbaca.

2) Grafis

a) Animasi

Dalam media *Canva* perlu menggunakan animasi untuk membantu siswa memahami dan memahami materi yang disampaikan.

b) Gambar

Gambar yang digunakan pada media *Canva* ini memanfaatkan fitur yang ada di aplikasi *Canva* selanjutnya akan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

d. Validasi produk

Peneliti melakukan proses validasi dengan beberapa ahli antara lain ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan tujuan untuk menguji kelayakan media *Canva* yang dikembangkan.

1) Ahli Media

Pada tahap ini peneliti berkonsultasi kepada ahli media dengan menggunakan lembar validasi. Dalam penelitian ini yang menjadi ahli media yaitu Bapak Mawan Akhir Riwanto, M.Pd dosen FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali

Cilacap. Peneliti melakukan konsultasi validasi awal berupa rancangan produk yang akan dikembangkan. Setelah berkonsultasi dengan ahli media, Bapak Mawan Akhir Riwanto M.Pd mendapat beberapa saran dan masukan yaitu posisi tulisan disesuaikan dengan yang lainnya.

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Ket
1	Aspek Media	58	60	96,66%	Valid

2) Ahli Materi

Dalam tahap ini peneliti berkonsultasi kepada ahli materi dengan menggunakan lembar validasi. Pada penelitian ini yang menjadi ahli materi yaitu Ibu Endang Rifani, M.Pd dosen Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Ket
1	Aspek Materi	21	28	75%	Cukup Valid

3) Ahli Bahasa

Dalam tahap ini peneliti berkonsultasi kepada ahli materi dengan menggunakan lembar validasi. Pada penelitian ini yang

menjadi ahli bahasa yaitu Ibu Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd dosen FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Pada validasi pertama yaitu peneliti melakukan konsultasi kepada ahli bahasa, selanjutnya mendapatkan masukan dan saran yaitu beberapa ikon terlalu penuh dalam satu layar menjadikan tulisan menjadi terlalu kecil, supaya dipecah dalam beberapa layar.

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Ket
1	Aspek Bahasa	24	32	75%	Cukup valid

e. Revisi Desain

Dalam tahap ini seluruh masukan dan saran dari validator akan dijadikan pedoman bagi peneliti untuk menyempurnakan produk yang dikembangkannya.

f. Uji Coba Produk

a) Uji Coba Lapangan Awal

Pada tahap ini peneliti yang bertujuan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada penggunaan media *Canva*. Tahap ini berlangsung pada hari Senin tanggal 28 Agustus 2023 di SMP N 1 Bantarsari dengan jumlah 10 siswa kelas IX, pengambilan sampel dipilih secara *random*. Media *Canva* akan ditampilkan dengan LCD proyektor kemudian siswa mengamati video,

setelah itu siswa diberikan lembar angket mengenai kelayakan media. Pada uji coba ini diperoleh hasil persentase siswa sebesar 81,40% dan hasil persentase guru sebesar 90,62% dengan kategori sangat layak digunakan.

b) Uji Coba Lapangan Utama

Pada tahap ini peneliti akan melakukan tahap uji coba lapangan utama di MTS Raudlatul Huda Adipala. Proses ini berlangsung pada hari Jumat tanggal 7 September 2023 kepada 25 siswa kelas IX. Media *Canva* ditampilkan melalui televisi digital, dan siswa akan menyaksikan video yang ditampilkan, dilanjutkan dengan mengisi lembar angket mengenai kelayakan media tersebut. Pada uji coba yang dilakukan diperoleh hasil persentase siswa sebesar 82,93% dan hasil persentase guru sebesar 85,93% dengan kategori valid atau sangat layak digunakan.

c) Uji Coba Lapangan Operasional

Pada tahap ini peneliti melaksanakan tahap uji lapangan operasional pada hari Senin tanggal 11 September 2023 di SMP N 1 Bantarsari. Dalam tahap ini dilakukan kepada 30 siswa kelas IX untuk mengetahui keefektifitasan media *Canva*. Media *Canva* ditampilkan dengan LCD proyektor kemudian siswa mengamati video, kemudian siswa mengisi angket kelayakan media. Dalam uji coba ini diperoleh hasil persentase siswa

sebesar 81,72% dan dari hasil persentase guru sebesar 96,87% dengan kategori sangat layak digunakan.

g. Produk Akhir

Produk akhir merupakan hasil pengumpulan informasi, perencanaan, hasil validasi ahli, uji coba dengan skala kecil dan uji coba dengan skala besar serta perbaikan pada revisi. Media *Canva* dikemas dalam format video yang sudah teruji kelayakan dan penggunaannya sehingga media *Canva* dapat digunakan.

3. Uji Kelayakan Hasil Uji Coba Lapangan

1) Uji Coba Lapangan Awal

Pada tahap ini selanjutnya dilakukan perhitungan untuk memperoleh persentase dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{521}{640} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 81,40\%$$

Hasil penilaian guru sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{58}{64} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 90,62\%$$

Tabel 4. 8 Hasil Uji Kelayakan Pada Lapangan Awal

No	Aspek	Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Ket
1	Respon Siswa	521	640	81,40%	Valid
2	Respon Guru	58	64	90,62%	Valid

2) Uji Coba Lapangan Utama

Pada tahap ini selanjutnya dilakukan perhitungan untuk memperoleh persentase dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{1327}{1600} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 82,93\%$$

Hasil penilaian guru sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Data}}{\text{jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{55}{64} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 85,93\%$$

Tabel 4. 9 Hasil Uji Kelayakan Pada Lapangan Utama

No	Aspek	Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Ket
1	Respon Siswa	1327	1600	82,93%	Valid
2	Respon Guru	55	64	85,93%	Valid

3) Uji Coba Lapangan Operasional

Pada tahap ini selanjutnya dilakukan perhitungan untuk memperoleh persentase dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{1569}{1920} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 81,72\%$$

Hasil penilaian guru sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{62}{64} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 96,87\%$$

Tabel 4. 10 Hasil Uji Kelayakan Pada Lapangan Operasional

No	Aspek	Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Ket
1	Respon Siswa	1569	1920	81,72%	Valid
2	Respon Guru	62	64	96,87%	Valid

4. Uji Keefektifitasan Produk

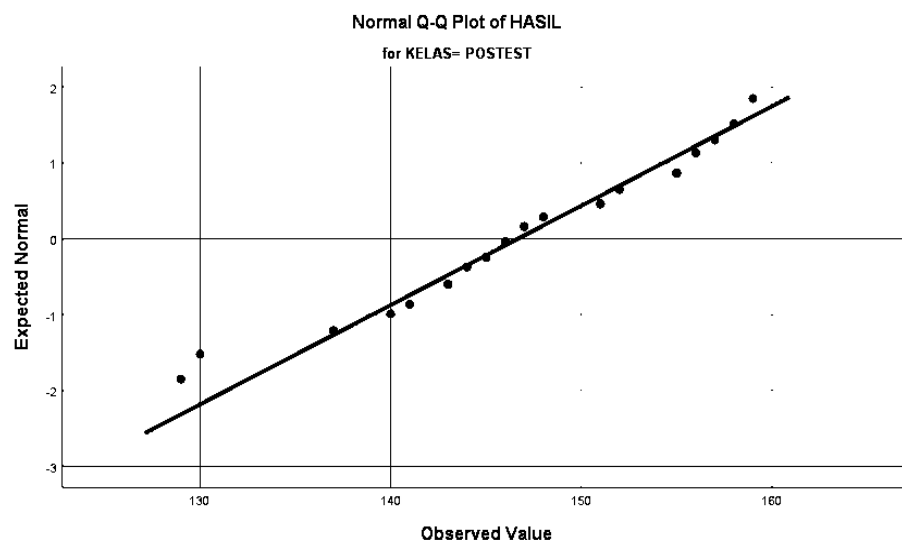
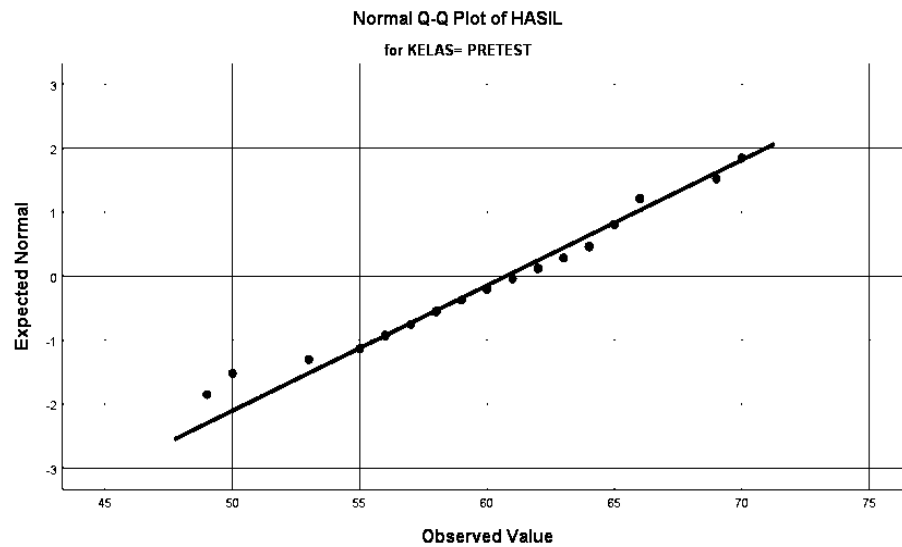
Uji normalitas dan homogenitas adalah salah satu dari sekian banyak persyaratan yang harus dipenuhi peneliti sebelum menguji keefektifan suatu produk. Untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal dapat dilakukan dengan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov pada *SPSS for windows 26*. Hasil *output* yang didapat adalah :

Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov			
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Pretest</i>	0,106	30	0,200	Normal
<i>Posttest</i>	0,116	30	0,200	Normal

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa perhitungan uji normalitas pada kolom Kolmogorov-Smirnov *pretest* dan *posttest* yaitu 0,200. Apabila nilai signifikansi $>0,05$ maka distribusi data dapat dikatakan normal, tetapi jika signifikansi $<0,05$ maka distribusi data dikatakan tidak normal. Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* adalah 0,200 atau lebih dari 0,05 ($>0,05$) dengan *df* 30. Maka kesimpulannya bahwa kelompok data tersebut berdistribusi normal.

Selain menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov, dalam uji normalitas juga bisa menggunakan Q-Q Plot. Pengambilan keputusan dalam penggunaan grafik Q-Q Plot dilihat dari titik penyebaran yang bergerak mengikuti garis linier diagonal. Hasil uji disajikan sebagai berikut :



Gambar 4. 1 Hasil Uji Normalitas dengan Q-Q Plot

Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji homogenitas dengan menggunakan bantuan *SPSS for windows 26.00* sebagai berikut :

Tabel 4. 12 Hasil Uji Homogenitas

	<i>Levene St.</i>	df1	df2	Sig.
<i>Based on Mean</i>	3.233	1	58	0,077
<i>Based on Median</i>	2.971	1	58	0,090

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan nilai *Sig Based On Mean* adalah 0,077 lebih dari 0,05 ($>0,05$). Maka $0,077 > 0,05$ dapat disimpulkan bahwa kelompok data tersebut memiliki varian sama atau homogen.

Uji keefektifitasan pada penelitian ini menggunakan statistik *parametrik* melalui Uji-t menggunakan rumus *Paired Sample T-test* dengan menggunakan *SPSS for windows 26.0*. Berikut adalah *output* hasil yang diperoleh :

Tabel 4. 13 Hasil Uji *Paired Samples Statistic*

	<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
<i>Pretest</i>	60,73	30	5,105	0,932
<i>Posttest</i>	146,67	30	7,635	1,394

Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa *output statistic samples* menampilkan mean pretest yaitu 60,73 dan posttest yaitu 146,67. Sedangkan *N* masing-masing kelompok adalah 30. Maka kesimpulannya bahwa ada keefektifan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media audio visual berbasis Canva. Maka selisih rata-ratanya adalah 85,93.

Tabel 4. 14 Paired Sampels Test

<i>Paired Differents</i>		<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>			
-85.933	10.612	-44.353	29	0,000

Deskripsi dalam pengujian data menggunakan t hitung :

1. Menentukan hipotesis

Ho : Tidak ada peningkatan yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah penerapan bimbingan klasikal dengan menggunakan media audio visual berbasis *Canva*.

Ha : Ada peningkatan yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah penerapan bimbingan klasikal dengan menggunakan media audio visual berbasis *Canva*.

2. Menentukan tingkat signifikansi

Pada tahap ini melakukan uji dua sisi dengan tingkat signifikansi yaitu $\alpha = 5\%$, dari *output* tabel diatas dapat dilihat nilai t hitung yaitu -44.353. Selanjutnya menentukan t tabel dengan cara $= 5\% : 2 = 2,5\%$ (uji 2 sisi) dengan derajat keabsahan (df) $n-1$ atau $30-1 = 29$. Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi = 0,025) maka hasil diperoleh untuk t tabel sebesar 2.045. Kriteria untuk pengujian sebagai berikut :

Ho diterima Jika $-t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$

Ho ditolak Jika $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$.

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ $-44.353 < -2.045$ atau $44.353 > 2.045$) maka H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa Ada peningkatan yang signifikan kemampuan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah penerapan bimbingan klasikal dengan menggunakan media audio visual berbasis *Canva*.

5. Pelaksanaan Penelitian

Langkah-langkah dari pemberian layanan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sebagai berikut:

Langkah 1 : *Pretest*

Tujuan pemberian angket yaitu untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum diberikan *treatment*.

Langkah 2 : Proses Pemberian Layanan

a. Pertemuan I

Pada pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 11 September 2023. Dilaksanakan di ruang komputer, dengan waktu 1 Jam Pelayanan (JP). Pertemuan I diawali dengan mengucapkan salam dan berdoa. Peneliti kemudian memberikan sambutan dan mengucapkan terima kasih atas partisipasi siswa. Kemudian peneliti dengan siswa saling berkenalan untuk menjalin keakraban

dengan siswa, selanjutnya peneliti menyampaikan maksud dan tujuannya.

Sebelum melanjutkan ke tahap inti, peneliti membuat dan menyetujui kontrak kegiatan selama waktu bimbingan berjalan, kemudian menanyakan kesiapan siswa untuk memulai kegiatan. Selanjutnya peneliti menegaskan maksud dan tujuan menggunakan media *Canva* untuk memberikan materi motivasi belajar.

Pada pertemuan pertama para siswa sangat antusias mengamati materi yang disampaikan. Setelah media selesai, peneliti memberikan penjelasan singkat tentang materi media yang ditampilkan, setelah itu peneliti memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya. Peneliti selanjutnya memberikan kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan. Setelah membahas pertemuan mendatang, peneliti mengucapkan terima kasih dan memimpin doa penutup.

b. Pertemuan II

Pada pertemuan II dilaksanakan pada hari Senin, 18 September 2023. Bertempat di ruang komputer, dengan waktu 1 Jam Pelayanan (JP). Pertemuan kedua dimulai dengan mengucapkan salam, berdoa dan mengucapkan terimakasih atas kehadirannya. Sebelum melanjutkan ke tahap inti, peneliti membuat dan menyetujui kontrak kegiatan selama waktu bimbingan berjalan, kemudian menanyakan kesiapan siswa untuk memulai kegiatan.

Selanjutnya peneliti menegaskan maksud dan tujuan menggunakan media *Canva* untuk memberikan materi motivasi belajar.

Pada pertemuan ini siswa terlihat antusias dalam mengamati materi yang ditampilkan. Setelah menanyangkan media, kemudian peneliti dan siswa melakukan diskusi. Selanjutnya peneliti menyampaikan kesimpulan kegiatan. Peneliti mengakhiri kegiatan dengan memberikan ucapan terimakasih, kemudian dilanjutkan memimpin doa dan memberi salam.

Langkah 3 : Pemberian angket *Posttest*

Pada kegiatan pemberian angket *posttest* bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa setelah diberikan *treatment* menggunakan media audio visul berbasis *Canva*.

C. Pembahasan

Pembahasan hasil dari penelitian ini yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun pembahasan dari pengembangan media audio visual berbasis *Canva* yaitu :

Gambaran umum tingkat motivasi belajar siswa di SMP N 1 Bantarsari yang berjumlah 178 siswa terdapat siswa dengan kategori rendah berjumlah 30 siswa, kategori sedang berjumlah 145 siswa dan kategori tinggi berjumlah 3 siswa. Peneliti menggunakan angket *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada total 30 siswa dengan motivasi belajar rendah. Selanjutnya akan diberikan

treatment didalam bimbingan klasikal dengan menggunakan media audio visual berbasis *Canva*.

Proses pengembangan media *Canva* mengikuti sepuluh langkah prosedur yang dijelaskan oleh Borg and Gall antara lain : penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan desain awal produk, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji lapangan produk utama, revisi produk operasional, uji coba operasional, revisi produk akhir, penyebaran dan penerapan. Dalam pembuatan media melibatkan beberapa masukan dan saran dari validator diantaranya yaitu : 1) Teks “Memiliki minat yang tinggi” sesuaikan posisinya, 2) Beberapa ikon terlalu penuh dalam satu layar menjadikan tulisan menjadi terlalu kecil, supaya dipecah dalam beberapa layar.

Selanjutnya yaitu uji kelayakan media audio visual berbasis *Canva* pada tahap uji coba lapangan awal dilaksanakan di SMP N 1 Bantarsari dengan total 10 siswa diperoleh skor sebesar 81,40%, sedangkan dari guru sebesar 90,62% maka dapat dikategorikan sangat layak digunakan. Kemudian tahap uji coba lapangan utama dilaksanakan di MTS Raudlatul Huda Adipala dengan total 25 siswa diperoleh skor sebesar 82,93%, sedangkan dari guru sebesar 85,93% maka dapat dikategorikan sangat layak digunakan. Tahap akhir yaitu uji coba operasional yang dilaksanakan di SMP N 01 Bantarsari dengan total 30 siswa diperoleh skor sebesar 81,72%, sedangkan dari guru sebesar 96,87% maka dapat dikategorikan sangat layak digunakan.

Tujuan siswa diberikan *treatment* ini adalah untuk membantu siswa dalam memahami motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi

belajar pada dirinya. Motivasi belajar sebelum dan sesudah siswa diberikan *treatment* dengan media audio visual berbasis *Canva* terdapat peningkatan dilihat dari hasil angket yang telah diberikan. Berikut hasil angket yang telah diuji menggunakan analisis *statistic* dengan uji *Paired Samples T-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Berikut data tabel uji *Paired Samples T-test* :

Tabel 4. 15 Hasil Uji *Paired Samples Statistic*

	<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
<i>Pretest</i>	60,73	30	5,105	0,935
<i>Posttest</i>	146,67	30	7,635	1,394

Tabel 4. 16 Hasil Uji *Paired Samples Test*

<i>Paired Differents</i>		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>			
-85.933	10.612	-44.353	29	0,000

Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa *output statistic samples* menampilkan mean *pretest* yaitu 60,73 dan *posttest* yaitu 146,67. Sedangkan N masing-masing kelompok adalah 30. Maka kesimpulannya bahwa ada keefektifan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media audio visual berbasis *Canva*, dengan selisih rata-ratanya adalah 85,93.

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” dapat dirumuskan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media *Canva* mengikuti sepuluh langkah prosedur yang dijelaskan oleh Borg and Gall antara lain: penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan desain awal produk, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji lapangan produk utama, revisi produk operasional, uji coba operasional, revisi produk akhir, penyebaran dan penerapan. Dalam pembuatan media melibatkan beberapa masukan dan saran dari validator diantaranya yaitu : 1) Teks “Memiliki minat yang tinggi” sesuaikan posisinya, 2) Beberapa ikon terlalu penuh dalam satu layar menjadikan tulisan menjadi terlalu kecil, supaya dipecah dalam beberapa layar.
2. Pada tahap uji kelayakan media audio visual berbasis *Canva* pada tahap uji coba lapangan awal dilaksanakan di SMP N 1 Bantarsari dengan total 10 siswa diperoleh skor sebesar 81,40%, sedangkan dari guru sebesar 90,62% maka dapat dikategorikan sangat layak digunakan. Kemudian tahap uji coba lapangan utama dilaksanakan di MTS Raudlatul Huda Adipala dengan total 25 siswa diperoleh skor sebesar 82,93%, sedangkan dari guru sebesar 85,93% maka dapat dikategorikan sangat layak

digunakan. Tahap akhir yaitu uji coba operasional yang dilaksanakan di SMP N 01 Bantarsari dengan total 30 siswa diperoleh skor sebesar 81,72%, sedangkan dari guru sebesar 96,87% maka dapat dikategorikan sangat layak digunakan.

3. Media audio visual berbasis *Canva* efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dibuktikan dengan hasil uji *Paired Sample T-test* menunjukkan bahwa ada peningkatan pada hasil *pretest* yaitu 60,73 dan *posttest* yaitu 146,67. Maka kesimpulannya bahwa adanya peningkatan sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Oleh sebab itu, layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media audio visual berbasis *Canva* efektif di SMP N 1 Bantarsari.

B. Saran

Berdasarkan simpulan penelitian, maka terdapat beberapa saran yang diajukan sebagai berikut :

1. Bagi guru bimbingan dan konseling semoga dapat mengembangkan beberapa kompetensi yang berkaitan dengan *Information, and Communication Technology (ICT)*, salah satunya yaitu mampu mengembangkan rencana penggunaan teknologi untuk proses layanan bimbingan dan konseling.
2. Bagi siswa semoga dapat membantu dalam memahami motivasi belajar sehingga siswa mampu meningkatkan motivasi dalam belajar.

3. Harapannya untuk peneliti selanjutnya, semoga dapat melakukan penelitian lebih baik lagi, dari segi materi, narasi, animasi maupun *backsound*, sehingga dapat lebih menarik lagi.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti tentu banyak memiliki keterbatasan dalam proses pelaksanaannya diantaranya yaitu :

1. Peneliti kesulitan dalam menentukan desain video dan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan audio pada tampilan layar yang muncul.
2. Keterbatasan peneliti pada saat penyebaran angket kepada siswa, ada siswa yang melihat jawaban temannya dalam pengisian angket tersebut sehingga tidak menunjukkan keadaan individu yang sebenarnya
3. Banyaknya informasi terkait motivasi belajar, sehingga peneliti tidak dapat menjangkau informasi mengenai motivasi belajar secara keseluruhan

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, N. (2019). ''Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII MTsN 1 Banda Aceh. Skripsi Mahasiswa, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh.
- Anggraini, R. (2019). *Efektivitas Vimbangan Kelompok dengan Teknik Slf Concept daam Meningkatkan Motivasi Belajar kelas VIII SMP NEGERI 28 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019*. UIN Raden Intan Lampung: Doctoral dissertation.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dary, A. A. (2017). *Pemanfaatan media Audio Visual (CD) Terhadap Motivasi Belajar Anak Pada Mata Pelajaran SKI Di kelurahan Jangkar Mas Kecamatan Dempo Utara Kota Pagaram*. Doctoral dissertation, UIN Raden Fatah Palembang.
- Faiza, R. E. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- Faqih, M. (2020). Efektifitas penggunaan media pembelajaran mobile learning berbasis android dalam pembelajaran puisi. *JURNAL KONFIKS*, 7(2), 27-34.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara.
- Idzhar, A. (2016). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Office*, 2 (2), 221-228.
- Leryan, L. P., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). The Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*.
- Liniawati, D. (2017). *Implementasi Layanan Informasi Karir Melalui Media Audio Visual untuk Pemilihan Sekolah Lanjutan pada Peserta Didik Kelas IX di MTs Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018*. Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
- Lumaurridlo. (2019). *Evaluasi Pendidikan, Pendekatan dan Teknik Penilaiannya*. Kesugihan : Ihya Media .
- Monica, M., & Susanti, D. (2016). Efektivitas bimbingan klasikal menggunakan media audio-visual untuk mengembangkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII semester ganjil di SMPN 26 Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal BK*, 3.

- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2).
- Riwanto, M. A., Budiarti, W. N., Ramdhani, A. F., & Rizkiyah, L. Z. (2022). Pengembangan Video Animasi Organ Pernapasan Manusia Bermuatan Motivasi Belajar Di Masa Pandemi Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 7(1).
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2).
- Sardiman. (2014). *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). *Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis sparkol videoscribe tentang persiapan kemerdekaan RI SD kelas V*. (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Sinaga, M. M. (2016). *Pengaruh Pemberian Tugas Dan Motivasi Belajar Ilmu Statistika dan Tegangan Siswa Kelas X Program Keahlian Gambar Bangunan dan Batu Beton SMK Negeri 1 Merdeka Berastagi*. Doctoral dissertation, UNIMED.
- Singgih, A. R. (2018). Evaluasi Ketepatan Tendangan Mae-Geri (Tendangan Depan) Terhadap Atlet Karate Amura Banyuwangi. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 1(4).
- Siregar, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP SWASTA IRA Medan*. UIN Sumatera Utara Medan: Doctoral dissertation.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Pustaka Pribadi.
- Susanto, A. (2018). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Konsep, teori, dan aplikasinya*. Kencana.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. Votetknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika).
- Tarsudi, M. (2016). *Pengembangan Media Layanan Informasi Bidang Karir Berbasis Web untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ambarawa Tahun 2015/2016*. Skripsi Mahasiswa Universitas Negeri Semarang.

- Triyadi, S. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Uniska)*, 3(2).
- Uno, H. B. (2015). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.
- Wirدانingsih, d. M. (2019). *Penerapan Media Audio-Visual Terhadap Keaktifan pada Materi Hubungan Antara Sumber Daya Alam dengan Lingkungan Siswa Kelas IV SD Negeri Pasi Teungoh Kecamatan Kaway XVI*. Bina Gogik, 3(2).
- Zulfa, U. (2019). *Modul Teknik Kilat Penyusunan Proposal Skripsi*. Kesugihan: Ihya Media.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Transkrip Wawancara

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU

Nama : Radinal Verdiawan, S.Pd

Tempat : Ruang BK

Waktu : 24 Juli 2023

Peneliti : “Permasalahan yang terjadi di SMP N 1 Bantarsari apa saja pak?”

Reponden : “Permasalahan yang biasanya terjadi pada anak-anak disini seperti motivasi masih belajar rendah”

Peneliti : “Penyebabnya karena apa ya pak?”

Responden : “Banyak faktor baik internal atau eksternal. Internal karena siswa sedang mendapati masalah pribadi dan faktor eksternal karena lingkungan atau fasilitas yang kurang mendukung seperti metode pembelajaran yang monoton seperti metode ceramah dan pemberian tugas”

Peneliti : “Baik pak, siswa-siswa yang motivasinya rendah itu terdapat di setiap kelas atau bagaimana bu?”

Responden : “Iya di setiap kelas ada, namun saat ini yang saya rasakan itu kelas IX. Siswa kelas IX kan masa perkembangannya masuk remaja jadi banyak faktor sehingga mempengaruhi motivasi belajar”

Peneliti : “Kalo diprosentasekan kira-kira berapa siswa yang memiliki motivasi rendah pak?”

<p><i>Reponden : “Berapa ya, kan belum pasti karena belum ada alat ukur untuk mengukur. Kalo diperkirakan berapa yaaa? Mungkin ada 20%”</i></p>
<p>Peneliti : “ Baik pak, terus solusi yang biasanya Bapak berikan untuk menangani masalah tersebut apa?</p> <p><i>Responden : “Biasanya menggunakan bimbingan atau konseling, tapi seringkali menggunakan bimbingan klasikal”</i></p>
<p>Peneliti : “Kendala yang didapati ketika pemberian layanan apa pak?</p> <p><i>Reponden : “Apa ya? Mungkin umum seperti disekolah-sekolah lain seperti siswa kurang antusias, siswa mengobrol sendiri”</i></p>
<p>Peneliti : “Media yang digunakan dalam bimbingan biasanya menggunakan apa pak?</p> <p><i>Reponden : “Biasa aja media yang digunakan, saya lebih seringnya itu ceramah mbak. Paling kalo media ya pakainya laptop lcd terus anak-anak liat video dari youtube”</i></p>
<p>Peneliti : “Berarti belum ada media khusus untuk mengentaskan permasalahan siswa yang motivasi rendah ya pak?”</p> <p><i>Responden : “Ya belum mbak, mungkin nanti penelitian yang njenengan lakukan bisa membantu kami mbak”</i></p>

HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA

Nama : AM

Tempat : Ruang BK

Waktu : 24 Juli 2023

<p>Peneliti : “Permasalahan yang dihadapi oleh kamu apa mbak?”</p> <p><i>Responden : “Banyak bu, hehehe”</i></p>
<p>Peneliti : “Waduh, kok banyak? Kalo dalam bidang pribadi atau belajar ada atau tidak masalah yang dihadapi?”</p> <p><i>Responden : “Ya jelas ada lah bu”</i></p>
<p>Peneliti : “Contohnya apa mbak? Bisa diceritakan atau tidak ke saya?”</p> <p><i>Responden : “Saya kadang ngerasa kurang paham bu kalau dijelaskan oleh guru, konsentrasinya sulit”</i></p>
<p>Peneliti : “Alesan atau penyebabnya apa mbak?”</p> <p><i>Responden : “Mungkin karna temen-temen dikelas kadang berisik sendiri bu, atau guru kadang menjelaskannya kurang mudah untuk dipahami”</i></p>
<p>Peneliti : “Lalu solusi yang kamu lakukan bagaimana mbak?”</p> <p><i>Reponden : “Gak ngapa-ngapain bu, dipendem aja”</i></p>
<p>Peneliti : “Kok dipendem? Apa tidak berimbas ke masalah lain? Seperti nilainya turun atau yang lainnya”</p> <p><i>Responden : “Ya ada bu, nilai saya jadi jelek terus saya jadi malas belajar”</i></p>
<p>Peneliti : “Baik mbak, kalau dari guru BK biasanya memberikan layanan atau tidak?”</p> <p><i>Responden : “Paling kalau masuk kelas bu, memberikan materi”</i></p>

Peneliti : “Biasanya media yang digunakan oleh guru BK apa mbak?”

Responden : “Paling ceramah bu, kadang bosan karena cara-caranya itu saja saya dan temen-temen pengen suasana baru tapi jarang hehee”

Peneliti : “Tapi pernah atau tidak guru BK menampilkan video?”

Responden : “Jarang bu, paling kalau video litanya dari youtube”

Lampiran 2

RPL (Rencana Pelaksanaan Layanan)

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN
BIMBINGAN KLASIKAL
SMP N 1 BANTARSARI TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

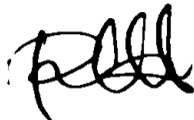
Komponen	: Layanan Dasar
Bidang Layanan	: Belajar
Strategi Layanan	: Klasikal
Topik / Tema Layanan	: Meningkatkan Motivasi Belajar
Kelas / Semester	: 9 / Ganjil
Alokasi Waktu	: 1 Jam Pelayanan (JP)
Metode / Teknik	: Curah pendapat dan tanya jawab
Media / Alat	: LCD, <i>Canva</i> , video motivasi belajar

TUJUAN LAYANAN	Tahap Pengenalan	Tahap Akomodasi	Tahap Tindakan
	1. Peserta didik dapat mengidentifikasi pengertian motivasi belajar	2. Peserta didik dapat menentukan faktor-faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar	3. Peserta didik dapat merancang kegiatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar
LANGKAH KEGIATAN			
Kegiatan Awal	a. Membuka dengan salam dan berdoa b. Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, <i>ice breaking</i>) c. Menyampaikan tujuan layanan materi BK d. Menanyakan kesiapan kepada peserta didik		
Kegiatan Inti	a. Concrete Experience : Peserta didik mengamati media <i>Canva</i> atau video yang berhubungan dengan motivasi belajar b. Reflective Observation : Peserta didik mengamati video tentang motivasi belajar dilanjutkan dengan Tanya jawab tentang isi video dan menentukan faktor-faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar		

	<p>c. <i>Abstract Conceptualization</i> : Peserta didik merancang program untuk meningkatkan motivasi belajar</p> <p>d. <i>Active Experimentation</i> : Peneliti memberikan tugas terkait dengan motivasi belajar, setiap peserta didik mempresetasikan tugasnya kemudian peserta didik lain menanggapi</p>
Kegiatan Penutup	<p>a. Peserta didik menyimpulkan kegiatan</p> <p>b. Peneliti menyampaikan kegiatan minggu depan</p> <p>c. Peneliti mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam</p>
PENILAIAN	
1. Penilaian Proses	Antusiasme peserta didik, Kesesuaian program, Ketersediaan sarana prasarana
2. Penilaian Hasil	<i>Understanding, Comfortable, Action</i>
3. Tindak Lanjut	Membagikan video melalui grup <i>WhatsApp</i> untuk dapat di baca kembali, sebagai pengingat.

Cilacap, 11 September 2023

Mengetahui,
Guru BK



Radinal Verdiawan, S. Pd
NIP. 19950107 202221 1 017

Mahasiswa BK



Ana Khoerotun Nisa

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN
BIMBINGAN KLASIKAL
SMP N 1 BANTARSARI TAHUN PELAJARAN 2023/2024

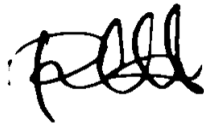
Komponen : Layanan Dasar
 Bidang Layanan : Belajar
 Strategi Layanan : Klasikal
 Topik / Tema Layanan : Meningkatkan Motivasi Belajar
 Kelas / Semester : 9 / Ganjil
 Alokasi Waktu : 1 Jam Pelayanan (JP)
 Metode / Teknik : Curah pendapat dan tanya jawab
 Media / Alat : LCD, *Canva*, video motivasi belajar

TUJUAN LAYANAN	Tahap Pengenalan	Tahap Akomodasi	Tahap Tindakan
	1. Peserta didik dapat mengidentifikasi pengertian motivasi belajar	2. Peserta didik dapat menentukan faktor-faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar	3. Peserta didik dapat merancang kegiatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar
LANGKAH KEGIATAN			
Kegiatan Awal	a. Membuka dengan salam dan berdoa b. Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, <i>ice breaking</i>) c. Menyampaikan tujuan layanan materi BK d. Menanyakan kesiapan kepada peserta didik		
Kegiatan Inti	a. Concrete Experience : Peserta didik mengamati media <i>Canva</i> atau video yang berhubungan dengan motivasi belajar b. Reflective Observation : Peserta didik mengamati video tentang motivasi belajar dilanjutkan dengan Tanya jawab tentang isi video dan mendiagnosis faktor-faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar c. Abstract Conceptualization : Peserta didik merancang program untuk meningkatkan motivasi belajar d. Active Experimentation : Peneliti memberikan tugas terkait dengan motivasi belajar, setiap peserta didik		

	mempresetasikan tugasnya kemudian peserta didik lain menanggapi
Kegiatan Penutup	a. Peserta didik menyimpulkan kegiatan b. Peneliti mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam
PENILAIAN	
1. Penilaian Proses	Antusiasme peserta didik, Kesesuaian program, Ketersediaan sarana prasarana
2. Penilaian Hasil	<i>Understanding, Comfortable, Action</i>
3. Tindak Lanjut	Membagikan video melalui grup <i>WhatsApp</i> untuk dapat di baca kembali, sebagai pengingat.

Cilacap, 18 September 2023

Mengetahui,
Guru BK



Radinal Verdiawan, S. Pd
NIP. 19950107 202221 1 017

Mahasiswa BK



Ana Khoerotun Nisa

Materi Layanan

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

Motivasi Belajar sangat penting dalam pengembangan diri, yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa maupun luar diri siswa yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar tercapai.

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

a. Faktor intrinsik

Faktor intrinsik adalah faktor yang sudah ada dan tumbuh dalam diri siswa, faktor ini terbentuk karena kesadaran diri atas pemahaman berupa pentingnya belajar untuk mengembangkan dirinya dan bekal menjalani kehidupan.

b. Faktor Ekstrinsik

Faktor Ekstrinsik adalah faktor yang datang karena adanya pengaruh dari luar diri siswa. Faktor ini dapat berupa rangsangan dari orang lain atau lingkungan sekitarnya yang dapat mempengaruhi diri siswa.

2. Ciri-ciri motivasi belajar

- a. Tekun
- b. Ulet
- c. Memiliki minat yang tinggi
- d. Mandiri
- e. Bertanggung jawab

- f. Senang memecahkan soal latihan

3. Hal yang harus diperhatikan dalam meningkatkan motivasi belajar

- a. Setiap usaha perlu ditetapkan niat dan tujuan yang jelas
- b. Selalu mengembangkan kesadaran untuk lebih memahami diri
- c. Merencanakan kegiatan belajar sebaik-baiknya
- d. Mau menerima masukan dari orang lain
- e. Memahami setiap hambatan yang dihadapi dalam belajar
- f. Memahami norma-norma tentang belajar yang baik
- g. Berdoa untuk keberhasilan
- h. Mempunyai rencana di masa depan

4. Cara meningkatkan motivasi belajar

- a. Menuliskan impian dan cita-cita
- b. Membuat agenda belajar
- c. Menentukan gaya belajar
- d. Hindari gangguan selama belajar
- e. Memilih suasana belajar yang nyaman
- f. Membuat hadiah dan hukuman
- g. Membuat kelompok belajar
- h. Senangilah yang dipelajari
- i. Istirahat yang cukup

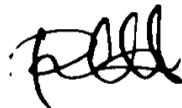
**INSTRUMEN
PENILAIAN PROSES
(Mengacu Pada Laporan Pelaksanaan)**

NO	PROSES YANG DINILAI	HASIL PENGAMATAN		KET
		YA	TIDAK	
A	Keterlaksanaan program			
	1. Program layanan terlaksana sesuai dengan RPL	✓		
	2. Waktu pelaksanaan sesuai dengan RPL	✓		
	3. Metode yang digunakan variatif dan menarik	✓		
	4. Menggunakan media layanan BK	✓		
	5. RPL minimal terdiri dari Tujuan, Metode, Alat dan Media, Materi Layanan, Penilaian	✓		
B	Perolehan Siswa Pasca Layanan			
	1. Peserta didik memperoleh pemahaman baru	✓		
	2. Peserta didik mempunyai perasaan positif	✓		
	3. Peserta didik berkurang masalahnya	✓		
	4. Peserta didik terentaskan masalahannya	✓		
C	Perhatian Peserta Didik			
	1. Peserta didik antusias mengikuti materi layanan BK	✓		
	2. Peserta didik aktif bertanya	✓		
	3. Peserta didik aktif menjawab	✓		
	4. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan konselor	✓		
D	Kesesuaiaan Program			
	1. Program disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik	✓		
	2. Materi layanan sesuai kebutuhan peserta didik	✓		

	3. Materi layanan sesuai tugas perkembangan peserta didik	✓		
	4. Materi layanan mengacu pada sumber yang jelas	✓		
	5. Program dilaksanakan sesuai waktu yang telah ditentukan	✓		

Cilacap, 18 September 2023

Mengetahui,
Guru BK



Radinal Verdiawan, S. Pd
NIP. 19950107 202221 1 017

Mahasiswa BK



Ana Khoerotun Nisa

Lampiran 3

Kisi-kisi Instrumen Angket

KISI-KISI INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR

NO	Variabel	Aspek	Item <i>Favorable</i>	Item <i>Unfavorable</i>
1	Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	<p>a. Saya menyelesaikan semua tugas yang diberikan oleh guru (1)</p> <p>b. Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum paham (6)</p> <p>c. Meskipun saya tahu tidak akan mendapat prestasi yang baik, saya akan tetap berusaha dan belajar (8)</p> <p>d. Saya mencari sumber-sumber lain yang sesuai untuk menyempurnakan tugas (9)</p> <p>e. Saya dapat menyelesaikan tugas dengan kemampuan saya sendiri (10)</p> <p>f. Saya berusaha mempelajari materi dari buku paket agar mendapatkan hasil optimal</p>	<p>a. Bila saya diberi tugas sekolah oleh guru, saya akan mengabaikannya (2)</p> <p>b. Saya merasa tidak mampu menyelesaikan setiap tugas yang diberikan (3)</p> <p>c. Dalam mengerjakan tugas maupun soal saya mencontoh milik teman (4)</p> <p>d. Saya ragu dengan kemampuan yang saya miliki dalam memahami penjelasan guru (5)</p> <p>e. Saya merasa putus asa bila menghadapi kesulitan dalam belajar (7)</p> <p>f. Saya hanya belajar saat akan ada ulangan saja (11)</p>

				<p>g. Menurut saya kegiatan belajar membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan berceramah saja (12)</p> <p>h. Saya malas mempelajari kembali materi yang telah diberikan (13)</p>
2		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	<p>a. Saya belajar dengan sungguh-sungguh untuk bekal di masa depan (14)</p> <p>b. Saya senang belajar karena guru mengajar dengan menggunakan berbagai cara (16)</p> <p>c. Saya telah membuat jadwal pelajaran dirumah, sehingga saya mengetahui kapan saya harus belajar (17)</p> <p>d. Saya suka mengunjungi perpustakaan sekolah untuk membaca buku (18)</p> <p>e. Tugas yang diberikan oleh</p>	<p>a. Sebagian besar waktu saya habis untuk bermain dan menonton TV (15)</p> <p>b. Bila ada tugas yang tidak saya ketahui jawabannya, saya menyimpan tugas tersebut dan memilih bermain (19)</p> <p>c. Saya belajar hanya jika disuruh orang tua (22)</p> <p>d. Saya malas mengulang materi yang diberikan oleh guru (23)</p> <p>e. Saya senang ketika guru tidak hadir mengajar dan tidak</p>

			<p>guru mempermudah saya memahami materi (20)</p> <p>f. Saya belajar karena sadar akan pentingnya belajar (21)</p> <p>g. Belajar dengan giat untuk mengembangkan potensi yang di miliki (25)</p>	<p>memberikan tugas (24)</p> <p>f. Saya selalu ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan (26)</p>
3		Penuh harapan dan cita-cita di masa depan	<p>a. Saya yakin dapat memperoleh nilai terbaik (27)</p> <p>b. Saya harus belajar untuk membuat orang tua saya bangga (28)</p> <p>c. Saya belajar dengan sungguh-sungguh untuk bekal di masa depan (31)</p> <p>d. Meskipun saya tahu resiko kegagalan itu ada, saya tidak takut memperjuangkan cita-cita saya (33)</p>	<p>a. Saya tidak belajar dengan giat baik di rumah maupun di sekolah (29)</p> <p>b. Saya jenuh mempelajari materi pelajaran karena dapat membuat kepala pusing (30)</p> <p>c. Saya belajar hanya untuk memenuhi tuntutan sebagai seorang siswa (32)</p> <p>d. Saya takut mencoba sesuatu karena dibayangkan oleh kegagalan (34)</p>
4		Adanya apresiasi dalam belajar	<p>a. Saya semangat belajar ketika diberikan pujian oleh guru (35)</p>	<p>a. Saya takut membuat kesalahan ketika diberikan pujian</p>

			<ul style="list-style-type: none"> b. Bekerja sama dengan kelompok dengan baik untuk memperoleh nilai yang baik (36) c. Berusaha mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru dengan penuh konsentrasi (37) 	oleh orang tua (38)
5		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> a. Senang belajar secara diskusi waktu pelaksanaan belajar karena bisa bertukar pikiran dan informasi dengan teman (39) b. Saya senang belajar karena guru menggunakan permainan dalam pembelajaran (42) 	<ul style="list-style-type: none"> a. Saya hanya diam saja dan tidak pernah memberikan pendapat saat diskusi (40) b. Saya merasa bosan dalam belajar karena pada saat di kelas hanya mencatat dan mendengarkan saja (41)
6		Memiliki lingkungan belajar yang kondusif	<ul style="list-style-type: none"> a. Senang mengikuti belajar di sekolah ini karena sarana dan prasarananya lengkap (43) 	<ul style="list-style-type: none"> a. Merasa sarana dan prasarana di sekolah saya tidak lengkap membuat saya malas belajar (44)

Lampiran 4

Angket Motivasi Belajar

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

➤ **Identitas Siswa**

Nama :

Kelas :

Tanggal Pengisian :

➤ **Petunjuk Pengisian**

1. Bacalah dengan cermat pernyataan- pernyataan yang ada dibawah ini
2. Berilah jawaban yang sesuai dengan keadaan diri anda yang sebenar-
benarnya
3. Ada empat pilihan jawaban pada setiap pernyataan yaitu :
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
4. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom
yang tersedia
5. Pilihan jawaban yang diberikan tidak akan mempengaruhi nilai apapun,
Terima kasih.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya menyelesaikan semua tugas yang diberikan oleh guru				
2	Bila saya diberi tugas sekolah oleh guru, saya akan mengabaikannya				
3	Saya merasa tidak mampu menyelesaikan setiap tugas yang diberikan				

4	Dalam mengerjakan tugas maupun soal saya mencontoh milik teman				
5	Saya ragu dengan kemampuan yang saya miliki dalam memahami penjelasan guru				
6	Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami				
7	Saya merasa putus asa bila menghadapi kesulitan dalam memahami materi				
8	Meskipun saya tahu tidak akan mendapat prestasi yang baik, saya akan tetap berusaha dan belajar				
9	Saya mencari sumber-sumber lain yang sesuai untuk menyempurnakan tugas yang saya kerjakan				
10	Saya dapat menyelesaikan tugas dengan kemampuan saya sendiri				
11	Saya hanya belajar saat akan ada ulangan saja				
12	Menurut saya kegiatan belajar membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan berceramah saja				
13	Saya malas mempelajari kembali materi yang telah diberikan				
14	Saya belajar dengan sungguh-sungguh untuk bekal di masa depan				
15	Sebagian besar waktu saya habis untuk bermain dan menonton TV				
16	Saya senang belajar karena guru mengajar dengan menggunakan berbagai cara				

17	Saya telah membuat jadwal pelajaran dirumah, sehingga saya mengetahui kapan saya harus belajar				
18	Saya suka mengunjungi perpustakaan sekolah untuk membaca buku pelajaran				
19	Bila ada tugas yang tidak saya ketahui jawabannya, saya menyimpan tugas itu dan memilih bermain				
20	Tugas yang diberikan oleh guru mempermudah saya memahami materi				
21	Saya belajar karena sadar akan pentingnya belajar				
22	Saya belajar hanya jika disuruh orang tua				
23	Saya malas mengulangi materi yang diberikan oleh guru				
24	Saya senang ketika guru tidak hadir mengajar dan tidak memberikan tugas				
25	Belajar dengan giat untuk mengembangkan potensi di miliki				
26	Saya selalu ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan				
27	Saya yakin dapat memperoleh nilai terbaik				
28	Saya harus belajar untuk membuat orang tua saya bangga				
29	Saya tidak belajar dengan giat baik di rumah maupun di sekolah				
30	Saya jenuh mempelajari materi karena dapat membuat kepala pusing				
31	Saya belajar dengan sungguh-sungguh untuk bekal di masa depan				

32	Saya belajar hanya untuk memenuhi tuntutan sebagai seorang siswa				
33	Meskipun saya tahu resiko kegagalan itu ada, saya tidak takut memperjuangkan cita-cita saya				
34	Saya takut mencoba sesuatu karena pikiran saya dibayang-bayangi oleh kegagalan				
35	Saya semangat belajar ketika diberikan pujian atau hadiah oleh guru				
36	Bekerja sama dengan kelompok dengan baik untuk memperoleh nilai yang baik				
37	Berusaha mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru dengan penuh konsentrasi				
38	Saya malas belajar karna tidak pernah mendapat pujian dari orang tua				
39	Senang belajar secara diskusi waktu pelaksanaan belajar karena bisa bertukar pikiran dan informasi dengan teman				
40	Saya hanya diam saja dan tidak pernah memberikan pendapat saat diskusi				
41	Saya merasa bosan dalam belajar karena pada saat di kelas hanya mencatat dan mendengarkan saja				
42	Saya senang belajar karena guru menggunakan permainan dalam pembelajaran				
43	Senang mengikuti belajar di sekolah ini karena sarana dan prasarananya lengkap				
44	Merasa sarana dan prasarana di sekolah tidak lengkap membuat saya malas belajar				

Lampiran 5

Lembar Validasi Ahli Media

KISI-KISI ANGKET UNTUK AHLI MEDIA

Peneliti : Ana Khoerotun Nisa

Prodi : BK

Validator : Mawan Akhir Riwanto, M. Pd

No	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah Item	Bentuk Instrumen
1	Kesesuaian Materi	a. Ukuran, warna dan jenis huruf	1, 2, 3, 4, 5	6	<i>Ceklist</i>
		b. Keterpaduan warna yang digunakan	7, 8	2	<i>Ceklist</i>
		c. Kesesuaian gambar yang digunakan	9, 10, 11, 12, 13	5	<i>Ceklist</i>
		d. Kesesuaian suara dan musik	14, 15	2	<i>Ceklist</i>

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Peneliti : Ana Khoerotun Nisa

Prodi : BK

Validator : Mawan Akhir Riwanto, M. Pd

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar dari Bapak sangat dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon Bapak untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia dengan sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan

SS : Sangat Setuju (bobot : 4)

S : Setuju (bobot : 3)

TS : Tidak Setuju (bobot : 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (bobot : 1)

NO	Aspek	Indikator	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Aspek Media	a. Ukuran, warna dan jenis huruf	1. Ukuran huruf yang digunakan dalam media <i>Canva</i> proposional	✓			
			2. Warna tulisan yang digunakan dalam media <i>Canva</i> proposional	✓			
			3. Jenis huruf yang digunakan dalam	✓			

			media <i>Canva</i> proposional				
			4. Kejelasan tulisan yang dimuat dalam media dapat dibaca dengan jelas	✓			
			5. Tidak terlalu menggunakan kombinasi jenis huruf	✓			
			6. Ketepatan letak teks dalam media		✓		
		b. Keterpaduan warna yang digunakan	7. Keterpaduan warna antara bagian (tulisan, gambar, dan lain-lain) proposional	✓			
			8. Keterpaduan background pada media sudah sesuai	✓			
		c. Kesesuaian gambar yang digunakan	9. Kesesuaian gambar yang akan memperjelas materi yang ada dalam media	✓			
			10. Penempatan gambar yang digunakan tidak mengganggu bagian yang berhubungan dengan materi	✓			
			11. Ketepatan ukuran gambar yang digunakan sudah sesuai		✓		

			12. Kejelasan gambar yang digunakan dalam media	✓			
			13. Penyajian gambar menarik	✓			
		d. Kesesuaian suara dan musik	14. Pemilihan backsound yang digunakan dalam media <i>Canva</i> sudah sesuai	✓			
			15. Suara video yang digunakan jelas	✓			

Catatan saran untuk revisi :

- teks "Memiliki minat yang tinggi" sesuaikan fontnya.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan penilaian secara umum :

Setelah mengisi tabel penilaian, dimohon Bapak melingkari angka dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak.

Bahan ajar ini :

1 = Kurang Baik (tidak dapat digunakan untuk penilaian)

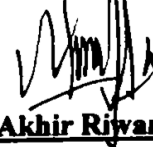
2 = Cukup Baik (dapat digunakan untuk penilaian dengan revisi)

③ = Baik (dapat digunakan untuk penelitian tetapi perlu sedikit revisi)

4 = Sangat Baik (dapat digunakan untuk penelitian tanpa revisi)

Kesugihan, 12 Mei 2023

Ahli Media



Mawan Akhir Rijwanto, M. Pd

Lampiran 6

Lembar Validasi Ahli Materi

KISI-KISI ANGKET UNTUK AHLI MATERI

Peneliti : Ana Khoerotun Nisa

Prodi : BK

Validator : Endang Rifani, M. Pd

No	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah Item	Bentuk Instrumen
1.	Materi	a. Kesesuaian Bahasa	1, 2, 3	3	<i>Cheklis</i>
		b. Kesesuaian Materi	4, 5, 6, 7	4	<i>Cheklis</i>

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Peneliti : Ana Khoerotun Nisa

Prodi : BK

Validator : Endang Rifani, M. Pd

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar dari Ibu sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon Ibu untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia dengan sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan

SS : Sangat Setuju (bobot : 4)

S : Setuju (bobot : 3)

TS : Tidak Setuju (bobot : 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (bobot : 1)

NO	Aspek	Indikator	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Kesesuaian Materi	Kesesuaian bahasa	1. Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar		✓		
			2. Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami		✓		
			3. Penggunaan bahasa secara		✓		

			efektif dan efisien				
		Kesesuaian materi	4. Kesesuaian isi materi dengan kebutuhan siswa		✓		
			5. Materi yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa		✓		
			6. Materi mudah untuk dipahami siswa		✓		
			7. Keruntutan materi yang ada dalam media		✓		

Catatan saran untuk revisi :

Kesimpulan penilaian secara umum :

Setelah mengisi tabel penilaian, dimohon Ibu melingkari angka dibawah ini sesuai dengan penilaian Ibu.

Bahan ajar ini :

1 = Kurang Baik (tidak dapat digunakan untuk penilaian)

2 = Cukup Baik (dapat digunakan untuk penilaian dengan banyak revisi)

3 = Baik (dapat digunakan untuk penelitian tetapi perlu sedikit revisi)

4 = Sangat Baik (dapat digunakan untuk penelitian tanpa revisi)

Cilacap, 15 Mei 2023

Ahli Materi



Endang Rifani, M. Pd.

Lampiran 7

Lembar Validasi Ahli Bahasa

KISI-KISI ANGKET UNTUK AHLI BAHASA

No	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah Item	Bentuk Instrumen
1	Kesesuaian Bahasa	Ketepatan Bahasa	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	8	<i>Cheklis</i>

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Peneliti : Ana Khoerotun Nisa

Prodi : BK

Validator : Wahyu Nuning Budiarti, M. Pd.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar dari Ibu sangat dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon Ibu untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia dengan sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju (bobot : 4)

S : Setuju (bobot : 3)

TS : Tidak Setuju (bobot : 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (bobot : 1)

NO	Aspek	Indikator	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Bahasa	Ketepatan bahasa	1. Menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar		✓		
			2. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah untuk dipahami			✓	
			3. Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien			✓	

			4. Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran		✓		
			5. Ketepatan kalimat	✓			
			6. Kejelasan Bahasa yang digunakan		✓		
			7. Kesesuaian Bahasa yang ditunjukkan kepada siswa	✓			
			8. Ketepatan pemilihan Bahasa dalam menguraikan materi		✓		

Catatan saran untuk revisi :

Beberapa ikon terlalu penuh dalam satu layar menjadikan tulisan menjadi terlalu kecil, supaya dipecah dalam beberapa layar.

Kesimpulan penilaian secara umum :

Setelah mengisi tabel penilaian, dimohon Ibu melingkari angka dibawah ini sesuai dengan penilaian Ibu.

Bahan ajar ini :

1 = Kurang Baik (tidak dapat digunakan untuk penilaian)

2 = Cukup Baik (dapat digunakan untuk penilaian dengan banyak revisi) ✓

3 = Baik (dapat digunakan untuk penelitian tetapi perlu sedikit revisi)

4 = Sangat Baik (dapat digunakan untuk penelitian tanpa revisi)

Cilacap, 15 Mei 2023

Ahli Bahasa



Wahyu Nuning Budiarti, M. Pd.

Lampiran 8

Serah Terima Produk

BERITA ACARA
SERAH TERIMA MEDIA LAYANAN BK

Pada hari ini Senin tanggal 15 bulan Januari tahun 2024 bertempat di _____ telah terjadi Serah Terima Produk Hasil Penelitian antara pihak-pihak yang bertanda tangan dibawah ini :

Judul Media : Media Audio Visual Layanan BK
Spesifikasi : Berbasis Aplikasi *Canva* dengan format video
I. Nama : Ana Khoerotun Nisa
NIM : 17862011013
Program Studi : Bimbingan dan Konseling FKIP UNUGHA Cilacap

Selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**

II. Nama : Radinal Verdianan
NIP : 19950107 202221 1 017
Jabatan : Guru BK

Selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**

Pihak Pertama menyerahkan Produk Pengembangan berupa Media Audio Visual Berbasis *Canva* dengan format video kepada Pihak Kedua untuk dimanfaatkan dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP N 1 BANTARSARI

Demikian berita acara ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.


Cilacap, 15 Januari 2024

Yang menerima,

Yang menyerahkan,

PihakKedua

PihakPertama


Radinal Verdianan



NIP. 19950107 202221 1 017

Ana Khoerotun Nisa

NIM. 17862011013

Lampiran 9

Dokumentasi Penelitian



Pelaksanaan *Pretest*



Uji Coba Lapangan Awal



Uji Coba Lapangan Utama



Bimbingan Klasikal Pertemuan I



Bimbingan Klasikal Pertemuan II



Pelaksanaan *Posttest* dan Penilaian *Media Canva*



Dokumentasi Serah Terima Produk

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Ana Khoerotun Nisa
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Tempat, Tanggal Lahir : Cilacap, 30 Oktober 1999
4. Agama : Islam
5. Alamat : Jl. Masjid Al-Badru, Dusun Buluwangi
RT 005 RW 002, Desa Gandrungmangu,
Kecamatan Gandrungmangu, Kabupaten Cilacap,
Provinsi Jawa Tengah.
6. No HP : 087899770908
7. Email : nisakhoerotunn30@gmail.com
8. Riwayat Pendidikan :
 - a. TK Pertiwi Gandrungmangu (2004-2005)
 - b. SD N Gandrungmangu 01 (2005-2011)
 - c. SMP N 1 Bantarsari (2011-2014)
 - d. MA Al-Azhar Kota Banjar (2014-2017)
 - e. Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap (2017- sekarang)