

## **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 m<sup>2</sup> 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

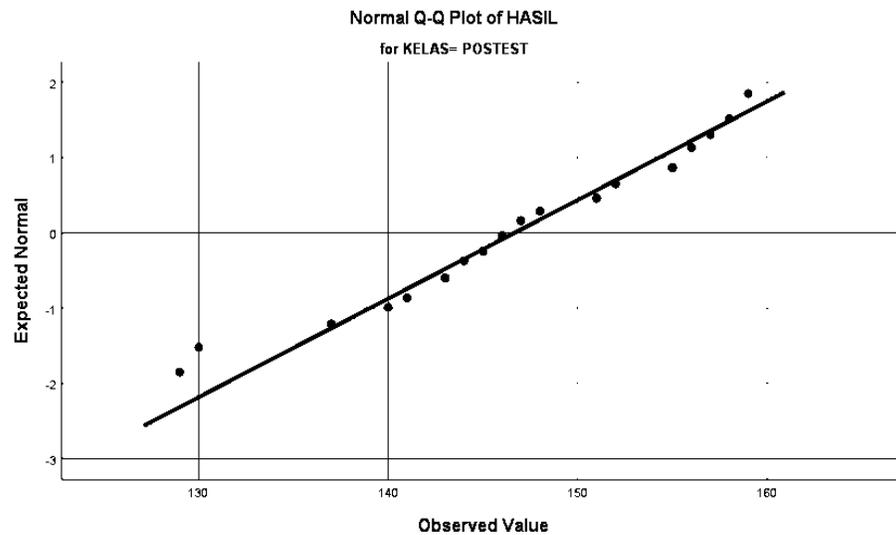
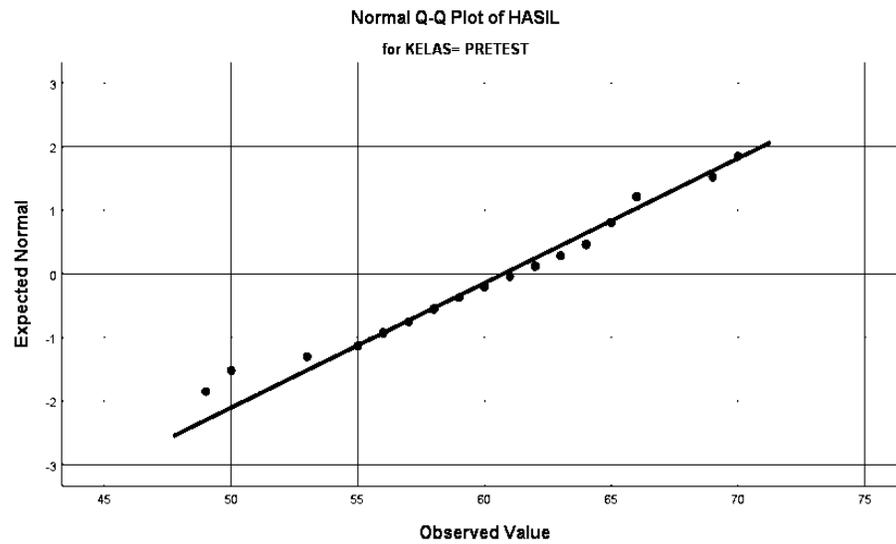
Uji normalitas dan homogenitas adalah salah satu dari sekian banyak persyaratan yang harus dipenuhi peneliti sebelum menguji keefektifan suatu produk. Untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal dapat dilakukan dengan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov 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 Ho 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 mengucap salam, berdoa dan mengucapkan terimakasih atas kehadirannya. Sebelum melanjutkan ke tahap inti, peneliti membuat dan menyetujui kontrak kegiatan

seama watu bimbingan berajaan, 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 menyangkan 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.