

# Pengaruh Media Audio-visual Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD

Ahlul Jinan<sup>1</sup>, Abdillah<sup>2</sup>, Yuni Mariyati<sup>3</sup>, Haifaturrahmah<sup>4</sup>, Arpan Islami Bilal<sup>5</sup>,  
Baiq Desi Milandari<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

[ahluljinan200@gmail.com](mailto:ahluljinan200@gmail.com)

---

**Keywords:**

Audio-visual Media,  
*Contextual Teaching and Learning* (CTL),  
Motivation,

**Abstract:** *This study aims to determine the influence of Contextual Teaching and Learning (CTL)-based audio-visual media to increase the learning motivation of grade V students at SDN 1 Sigar Penjalin. This type of research is experimental research. The design of this study used one sample class as a test class (One Group Pre-Test and Post-test design). The sample from this study was 25 students. Based on the results of the study, it shows that CTL-based audio-visual media can increase student learning motivation with an N-gain score of 0.78 which is a high category then multiplied by 100% so as to produce 79.02% which if entered into qualitative data is included in the "effective" criteria.*

**Kata Kunci:**

Media Audio-visual,  
*Contextual Teaching and Learning* (CTL),  
Motivasi Belajar,

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media audio-visual berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SDN 1 Sigar Penjalin. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan satu kelas sampel sebagai kelas uji coba (*One Group Pre-Test and Post-test design*). Sample dari penelitian ini sejumlah 25 siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio-visual berbasis CTL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan skor N-gain 0,78 yang berkategori tinggi kemudian dikalikan 100% sehingga menghasilkan 79,02% yang dimana apabila dimasukkan kedalam data kualitatif termasuk kedalam kriteria "efektif".

---

**Article History:**

Received: 13-07-2022

Online : 04-08-2022



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



---

◆

## A. LATAR BELAKANG

Menurut Fitria (2014) pendidikan adalah segala pengalaman belajar di berbagai lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat dan berpengaruh positif bagi perkembangan individu. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia. Pendidikan juga merupakan suatu wadah dalam meningkatkan kemajuan bagi suatu bangsa. Peran pendidikan untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan untuk bersaing secara nasional dan internasional dalam menghadapi persaingan global.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 tentang SISDIKNAS Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Melalui pembelajaran siswa akan belajar secara langsung bagaimana berperilaku yang baik terhadap diri sendiri, orang lain dan lingkungan tempat ia tinggal, dalam pembelajaran pula siswa akan belajar

memahami bagaimana kehidupan dan seisinya (Indonesia, 2003). Oleh sebab itu belajar merupakan hal yang sangat penting bagi setiap individu siswa, maka hal ini dianggap sejalan dengan pembelajaran kontekstual yang dalam pembelajarannya selalu mengaitkan dengan kejadian-kejadian sehari-hari sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Menurut Saputro et al. (2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga merangsang minat belajar dan motivasi siswa. Nurrita (2018) Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Selama masa pandemic covid-19, proses pembelajaran lebih didominasi pembelajaran secara daring. Hal ini menuntut guru mampu membuat media yang inovatif salah satunya adalah media audiovisual/video untuk mengoptimalkan proses pembelajaran secara daring (Mariyati et al., 2021). Media video animasi yaitu penggabungan antara media audio dan visual yang dapat menarik perhatian siswa, dapat menyajikan suatu objek secara rinci serta mampu membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang sulit. Artinya media video animasi itu media audio dan visual yang digabungkan untuk menyajikan suatu objek secara rinci. Media videos yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, dapat membantu proses pembelajaran selain karena sifatnya yang mudah diakses dan *portable* melalui gawai siswa atau orang tua siswa (Sari et al., 2021). Oleh karena itu, menurut Nizaar et al. (2020) pada saat ini proses pembelajaran lebih banyak membutuhkan media video sebagai sarana pendukung untuk mengoptimalkan penyampaian materi yang bersifat abstrak.

Menurut Indra et al., (2019) model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada dasarnya adalah konsep pembelajaran yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan yang nantinya secara fleksibel dapat diterapkan pada suatu permasalahan atau dari suatu konteks ke konteks lain sehingga pemahaman siswa di harapkan belajar melalui mengalami bukan menghafal. Berdasarkan observasi yang di lakukan di kelas V A SDN 1 Sigar Penjalin didapati bahwa kegiatan pembelajaran yang berlangsung disana masih mendominasi guru sebagai penyampai materi dengan kata lain metode yang sering digunakan dalam pembelajaran yakni metode ceramah, media dan sumber belajar yang ada juga belum beragam, sejauh ini pembelajaran hanya mengandalkan buku paket, perihal ini menimbulkan siswa-siswa kurang bergairah atau termotivasi pada saat pembelajaran terlihat para siswa masih sibuk sendiri maupun dengan teman sebangkunya, tidak fokus dengan penjelasan gurunya, sering melirik kearah luar kelas.

## **B. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain menggunakan satu kelas sampel sebagai kelas uji coba (*One Group Pre-Test and Post-test design*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V A sebanyak 25 siswa. Penelitian ini dilakukan di siswa kelas V A SDN 1 Sigar Penjalin, semester ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dikhususkan pada materi kelas V tema 2 subtema 1 pembelajaran 3.

Tehnik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar dengan bentuk pertanyaan tentang motivasi belajar siswa yang diberikan pada saat sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran CTL, sedangkan motivasi belajar merupakan variabel terikat. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket motivasi belajar dengan 20 butir pertanyaan, Untuk melihat besarnya peningkatan motivasi belajar siswa digunakan rumus N-gain yaitu:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttes - Skor\ Pretes}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretes}$$

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

**Tabel 1.** Pembagian Skor N-Gain

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

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan mengetahui media audiovisual berbasis CTL berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V A di SDN 1 Sigar Penjalin. Berdasarkan hasil pretes dan postes diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Pretest dan Postes

Tes	Nilai Maximum	Nilai Minimum	Rata-rata
Pre-test	68,75	28,75	50,85
Post-test	100	76,25	89,85

Dari tabel, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual berbasis CTL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Setelah di lakukan perhitungan berdasarkan kriteria dari jawaban siswa terhadap angket yang dibagikan. Mendapatkan pretes dengan skor rata-rata 50,85 dan skor post tes rata-rata 89,85 yang menunjukkan meningkatnya motivasi belajar siswa menggunakan media audiovisual berbasis CTL, kemudian untuk n-gain, skor 0,78 yang berarti dalam kategori tinggi, selanjutnya di kalikan 100% sehingga menghasilkan 79,02% artinya apabila dipakai dalam data kualitatif termasuk ke dalam kriteria "Efektif".

### 2. Pembahasan

Berdasarkan dengan hasil penelitian yang diperoleh bahwa media audiovisual berbasis CTL dapat meningkatkan motivasi belajar belajar siswa kelas V A SDN 1 Sigar Penjalin pada materi tema 2 sub tema 1 pembelajaran ke 3. Media audiovisual untuk pembelajaran bukanlah media pembelajaran yang baru, namun jarang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Salsabila et al. (2020) mengatakan media audiovisual dianggap lebih sesuai, efektif, efisien jika diterapkan untuk pembelajaran pada tingkat Sekolah Dasar, karena lebih menumbuhkan semangat belajar biarpun pembelajaran dilaksanakan secara daring. Hal ini sesuai hasil penelitian Mandailina et al. (2021) bahwa selama pandemic covid-19, motivasi siswa meningkat melalui

proses pembelajaran daring, dan diperkuat oleh penelitian Affiati et al., (2021) bahwa pembelajaran yang menggunakan media video mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Media audiovisual dirasa lebih menarik sebab tidak hanya mengandung unsur auditif namun juga mengandung visual.

Penggunaan media audiovisual sangat efektif sebagai pemanfaatan alat indera. dalam arti siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan melibatkan lebih dari satu indera. Nurdyansyah & Fahyuni, (2016) mengatakan CTL merupakan proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dengan mengaitkannya terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan/ketrampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya. Menurut Nizaar & Haifaturrahmah (2017) menghadirkan proses belajar mengajar melalui lingkungan kontekstual dapat menumbuhkan kecintaan dan lebih mengenal lingkungan serta kearifan lokal daerah setempat. Melalui pembelajaran siswa akan belajar secara langsung bagaimana berperilaku yang baik terhadap diri sendiri, orang lain dan lingkungan tempat ia tinggal, dalam pembelajaran pula siswa akan belajar memahami bagaimana kehidupan dan seisinya. Oleh sebab itu belajar merupakan hal yang sangat penting bagi setiap individu siswa, maka hal ini dianggap sejalan dengan pembelajaran kontekstual yang dalam pembelajarannya selalu mengaitkan dengan kejadian-kejadian sehari-hari sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selain mampu meningkatkan motivasi siswa, pengalaman belajar yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan juga mampu meningkatkan kemampuan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) (Julaifah & Haifaturrahmah, 2019).

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan, yaitu media audiovisual berbasis CTL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V A SDN 1 Sigar Penjalin. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pretes dengan skor rata-rata 50,85 dan skor post tes rata-rata 89,85 yang menunjukkan meningkatnya motivasi belajar siswa menggunakan media audiovisual berbasis CTL, kemudian untuk n-gain, skor 0,78 yang berarti dalam kategori tinggi, selanjutnya di kalikan 100% sehingga menghasilkan 79,02% artinya apabila dipakai dalam data kualitatif termasuk ke dalam kriteria "Efektif".

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada: (1) kedua dosen pembimbing atas motivasi dan bimbingan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini, dan (2) kepala sekolah, dewan guru serta siswa di SDN 1 Sigar Penjalin sebagai lokasi validasi soal yang telah menerima sekaligus memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian

#### **REFERENSI**

- Affiati, A., Haifaturrahmah, H., Mariyati, Y., & Saddam, S. (2021). Tingkat Keaktifan Dan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Penggunaan Video Pembelajaran. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 4(1), 27-31.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Indonesia, U.-U. R. (2003). Sistem Pendidikan Nasional. *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum*.
- Indra, N. K., Hamdani, A., & Julianto, C. D. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching And

- Learning (CTL) Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi. *Caraka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Bahasa Daerah*, 8(2), 107–116.
- Julaifah, N., & Haifaturrahmah, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Carousel Feedback Terhadap Higher Order Thinking Skills (HOTS) Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 44–48.
- Mandailina, V., Syaharuddin, S., Pramita, D., Ibrahim, I., & Haifaturrahmah, H. (2021). Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Selama Pandemi Covid-19: Sebuah Meta-Analisis. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 3(2), 120–129.
- Mariyati, Y., Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., Fujiaturrahman, S., Sari, N., Hastuti, I. D., & Darmayanti, N. W. S. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Audiovisual Untuk Peningkatan Kompetensi Guru SDN 1 Dopang Dalam Mengoptimalkan Kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR). *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 3(3), 142–147.
- Nizaar, M., & Haifaturrahmah, H. (2017). Identifikasi Tanaman Sayuran Lokal Di Desa Senaru Sebagai Sumber Belajar Biologi. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 8(1), 26–30.
- Nizaar, M., Haifaturrahmah, H., & Maryati, Y. (2020). Science Learning through YouTube Channell. *PROCEEDING UMSURABAYA*.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Salsabila, U. H., 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), 284–304.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. W. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910–1917.
- Sari, N., Haifaturrahmah, H., Maryati, Y., Muhardini, S., Hastuti, I. D., & Rahman, N. (2021). Workshop Dan Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Android Bagi Guru Sebagai Upaya Optimalisasi Sistem Belajar Dari Rumah (BDR) di SDN GUGUS II Batu Kumbang. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 3(2), 85–90.