

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPARKOL VIDEO SCRIBE* DENGAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*(CTL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI REPRODUKSI PADA MANUSIA KELAS IX SEMESTER I DI Mts DARUL HUDA BANDAR LAMPUNG

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Pendidikan Biologi

Oleh

M. BENI ISKANDAR
NPM. 1411060327

Jurusan : Pendidikan Biologi



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1445 H / 2023 M

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPARKOL VIDEO SCRIBE* DENGAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*(CTL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI REPRODUKSI PADA MANUSIA KELAS IX SEMESTER I DI Mts DARUL HUDA BANDAR LAMPUNG

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Biologi

Oleh

**M. BENI ISKANDAR
NPM. 1411060327**

Jurusan : Pendidikan Biologi

**Pembimbing I : Fredi Ganda Putra, M. Pd
Pembimbing II: Aulia Novitasari, M. Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL *VIDEO SCRIBE* DENGAN PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI REPRODUKSI PADA MANUSIA KELAS IX SEMESTER I DI Mts DARUL HUDA BANDAR LAMPUNG

Oleh :
M. Beni Iskandar

Media pembelajaran dipandang menjadi sarana yang tepat dalam penyampaian isi dan maksud pada materi pembelajaran, sehingga penyampaiannya dapat meningkatkan kreatifitas, inovasi, dan hasil belajar kepada peserta didik. Media video yang inovatif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe mendorong peserta didik untuk belajar dan berdampak pada hasil belajar yang maksimal, penggunaan pendekatan pembelajaran pula membantu peserta didik untuk memahami isi materi yang diberikan salah satunya dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL). Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Biologi menggunakan software SparkolVidioscribe pada pokok bahasan Reproduksi Pada Manusia.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development / R&D*). Model penelitian dari ADDIE, yang memiliki lima langkah penelitian dan pengembangan, yaitu analisis (*Analysis*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

Berdasarkan hasil validasi oleh tim validator yang terdiri atas 2 ahli materi mendapatkan skor rata-rata 3,145 dengan kriteria “valid/layak”, 2 ahli media mendapatkan skor rata-rata 3,23 dengan kriteria “valid/layak”, dan 2 ahli bahasa mendapatkan skor rata-rata 3,633 dengan kriteria “valid/layak”. Kemudian hasil uji kemenarikan produk yang diujikan pada peserta didik Mts Darul Huda Bandar Lampung mata pelajaran IPA materi reproduksi pada manusia yang di kelompokkan dalam dua kelas yaitu kelas kecil yang terdiri atas 17 peserta didik diperoleh nilai rata-rata 3,45 dengan kriteria “sangat menarik”, dan kelas besar yang terdiri atas 30 peserta didik diperoleh hasil rata-rata 3,34 dengan kriteria “sangat menarik”.

Kata kunci : media pembelajaran, sparkol videoscribe, CTL, hasil belajar.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF SPARKOL VIDEO SCRIBE LEARNING MEDIA USING CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) APPROACH TO IMPROVE STUDENT LEARNING RESULTS IN HUMAN REPRODUCTION MATERIALS IN CLASS IX SEMESTER I DI Mts DARUL HUDA BANDAR LAMPUNG

**By :
M. Beni Iskandar**

Learning media is seen as an appropriate means of conveying content and intent in learning material, so that its delivery can increase creativity, innovation, and learning outcomes for students. Innovative video media using the sparkol videoscribe application encourages students to learn and has an impact on maximum learning outcomes, the use of a learning approach also helps students to understand the content of the material provided, one of which is by using the Contextual Teaching And Learning (CTL) approach. The purpose of this research is to develop Biology learning media using Sparkol Vidioscribe software on the subject of Reproduction in Humans.

This type of research is Research and Development (R&D). The research model from ADDIE, which has five research and development steps, namely analysis (Analysis), planning (Design), development (Development), implementation (Implementation), and evaluation (Evaluation).

Based on the results of the validation by the validator team consisting of 2 material experts, they received an average score of 3.145 with the criteria of "valid/decent", 2 media experts got an average score of 3.23 with the criteria of "valid/decent", and 2 linguists got an average score of 3.633 with the criteria of "valid/decent". Then the results of the product attractiveness test were tested on Mts Darul Huda Bandar Lampung students in the science subject on reproduction in humans which were grouped into two classes, namely a small class consisting of 17 students obtained an average value of 3.45 with the criteria of "very interesting", and a large class consisting of 30 students obtained an average result of 3.34 with the criteria of "very interesting".

Keywords: learning media, sparkol videoscribe, CTL, learning outcomes

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Beni Iskandar
Npm : 1411060327
Jurusan : Pendidikan Biologi
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Reproduksi Pada Manusia Kelas Ix Semester I Di Mts Darul Huda Bandar Lampung”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Agustus 2023

Penulis,



M. Beni Iskandar

NPM: 1411060327



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721)703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol
Videoscribe Dengan Pendekatan Contextual
Teaching And Learning (Ctl) Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi
Reproduksi Pada Manusia Kelas Ix Semester I Di
Mts Darul Huda Bandar Lampung**

**Nama : M. Beni Iskandar
NPM : 1411060327
Jurusan : Pendidikan Biologi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

**Untuk Dimunaqasyahkan dan Dipertahankan dalam sidang
Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II

Fredi Gandan Putra, M.Pd

Aulia Novitasari, M.Pd

NIP.199009152015031004

NIP.

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Biologi,

Dr. Eko Kuswanto, M.Si

NIP. 19750514 2008 01 1 009



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung, 35131 Telp (0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL VIDEOSCRIBE DENGAN PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI REPRODUKSI PADA MANUSIA KELAS IX SEMESTER I DI Mts DARUL HUDA BANDAR LAMPUNG**”, disusun oleh: **M. BENI ISKANDAR, NPM. 1411060327**, Jurusan Pendidikan Biologi telah diujikan pada sidang munaqosyah pada hari/tanggal: Jum’at, 18 Juni 2021, pukul 13.00 s.d 14.30 WIB.

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : Prof. Dr.H. Chairul Anwar, M.Pd (.....)

Sekretaris : Aryani Dwi Kesumawardani, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Irwandani, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping I : Fredi Gandan Putra, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping II : Aulia Novitasari, M.Pd (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirya Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002



MOTTO

فَإِذَا قُضِيَتِ الصَّلَاةُ فَانْتَشِرُوا فِي الْأَرْضِ وَابْتَغُوا مِن فَضْلِ اللَّهِ

وَأذْكُرُوا اللَّهَ كَثِيرًا لَّعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿١٠﴾

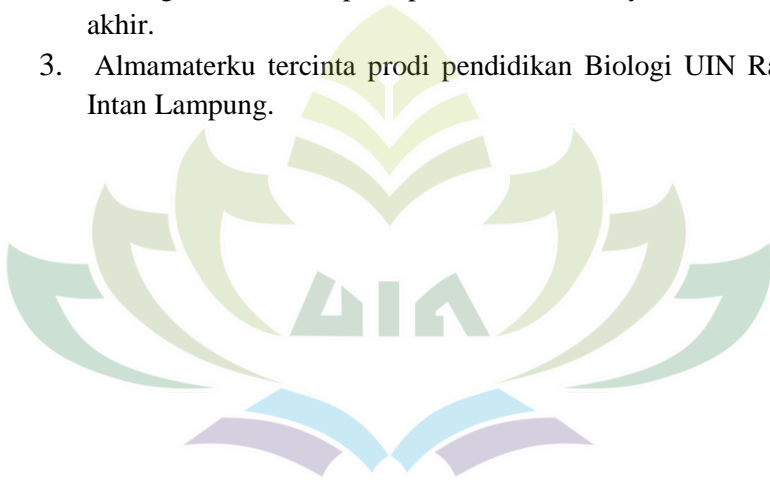
Artinya : “Apabila telah ditunaikan shalat, maka bertebarlah kalian di bumi dan carilah karunia Allah dan ingatlah Allah banyak-banyak agar kamu beruntung (QS Al Jumu'ah ayat 10)



PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat dan Ridho Allah SWT, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik yang peneliti persembahkan kepada:


1. Kedua orang tua tercinta bapak Rohim dan ibu Sutini yang tidak pernah terputus kasih sayangnya kepada penulis serta selalu memberikan suprot dalam bentuk apapun dan selalu mendoakan agar penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
2. Kakak dan adik tercinta, saudara yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir.
3. Almamaterku tercinta prodi pendidikan Biologi UIN Raden Intan Lampung.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama M. Beni Iskandar yang dilahirkan di desa Wonosobo kecamatan Wonosobo kabupaten Tanggamus Lampung pada tanggal 11 September 1995. Penulis merupakan anak ke 2 dari 4 bersaudara dari pasangan bapak Rohim dan ibu Sutini dengan kakak M. Roni Retmawan dan adik Mita ardelia dan Novia Rahmadani yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir (skripsi).

Peneliti melalui jenjang pendidikan dasar di Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Sridadi kecamatan Wonosobo kabupaten Tanggamus lulus tahun 2007, kemudian peneliti melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 1 Kotaagung kecamatan Kotaagung lulus tahun 2010, kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 1 Kotaagung lulus tahun 2013 dan melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan program studi pendidikan Biologi hingga saat ini. Penulis mengikuti KKN (kuliah kerja nyata) di desa Margajasa kecamatan Sragi kabupaten Lampung Selatan dan mengikuti PPL (praktek pengalaman lapangan) di SMK PGRI 4 Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang memberikah rahmat, hidayah, ilmu, sehat dan rizki yang tiada hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tucurahkan baginda Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat, tabiin dan tabi'at, keluarga dan para pebgikutnya yang yang rela berjihad dan mengeluarkan umat nya di zaman jahiliyah menuju jalan yang diridhoi Allah.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol *Videoscribe* dengan Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Reproduksi Pada Manusia Di Mts Darul Huda Bandar Lampung” ini disusun untuk memenuhi dan melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pada ilmu Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Biologi pada program strata 1 (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dan kekeliruan, ini semata-mata karena kekurangan dan keterbatasan kemampuan penulis serta pengalaman yang dimiliki.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

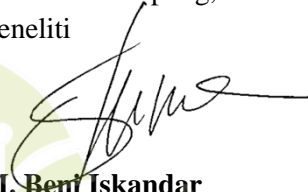
1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku dekan fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
2. Dr. Eko Kuswantoi, M.Si selaku ketua jurusan Pendidikan Biologi
3. Fredi Ganda Putra, M.Pd selaku pembimbing I dan Aulia Novitasari, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan waktu dan ilmunya kepada penulis untuk mengarahkan dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang

telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh pendidikan di UIN Raden Intan Lampung

5. Bapak , ibu, adik, kakak dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis.

Akhirnya teriring terima kasih penulis haturkan dan memanjatkan doa kepada Allah SWT, semoga jerih payah dan doa bapak ibu serta rekan-rekan sekalian akan mendapatkan balasan sebaik-baiknya dari Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin

Bandar Lampung, Oktober 2020
Peneliti



M. Benf Iskandar
1411060327



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRK	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat penelitian	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	11
1. Konsep Pengembangan Model	11
a. Pengertian Pengembangan dan Pengembangan.....	11
b. Lingkungan Penelitian dan Pengembangan	12
2. Media Pembelajaran	13
a. Pengertian Media Pembelajaran	13
b. Fungsi Media dan Proses Pembelajaran	14
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	15
3. Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL).....	16
a. Pengertian Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL)	16
b. Komponen Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL)	19
c. Prinsip Ilmiah Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL)	22

d.	Tahapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL).....	22
e.	Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL).....	24
4.	Reproduksi Pada Manusia	25
a.	Alat Ruproduksi Pada Manusia	25
1)	Alat Reproduksi Laki-laki.....	25
2)	Alat Reproduksi Wanita.....	26
b.	Fertilisasi dan Perkembangan Embrio	27
c.	Siklus Menstruasi.....	28
5.	Sparkol video scribe	29
B.	Penelitian Yang Relevan.....	35
C.	Kerangka Berfikir	36

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Tempat dan waktu penelitian.....	39
B.	Jenis penelitian.....	39
C.	Prosedur penelitian	39
D.	Pengumpulan data dan anlisis data	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	47
1.	Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	47
2.	Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	48
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	49
4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	66
B.	Pembahasan	71

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A.	Kesimpulan.....	75
B.	Saran	75

DAFTAR PUSTAKA	77
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	83
-------------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IX Mts Darul Huda SubMateri Reproduksi Pada Manusia Tahun Ajaran 2019-2020.....	4
Tabel 2 Tahapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning	23
Tabel 3.1 Skala Kelayakan Media Pembelajaran	43
Tabel 3.2 Kriteria Validasi Ahli	44
Tabel 3.3 Penskoran Angket	44
Tabel 3.4 Kriteria Uji Kemerarikan.....	45
Tabel 3.5 Kriteria Skor N-gain.....	46
Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Materi	54
Tabel Grafik 4.1 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi.....	55
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	56
Tabel Grafik 4.2 Grafik Hasil Validasi Ahli Media	57
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	58
Tabel Grafik 4.3 Grafik Perbandingan Nilai Rata-Rata Hasil Validasi AhliMedia 1 Dan 2.....	59
Tabel 4.4 Masukan dan Saran Perbaikan Validasi Ahli Materi.....	60
Tabel 4.5 Saran Perbaikan Validasi Ahli Media.....	62
Tabel 4.6 Saran Perbaikan Validasi Ahli Bahasa	64
Tabel 4.7 Hasil uji coba di kelas kecil.....	67
Tabel 4.8 Hasil uji coba kelas besar	68
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Pretest dan Posttest	70
Tabel 4.10 Rekapitulasi Nilai N-Gain	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Gambar tampilan jendela awal dari sparkol <i>videoscribe</i>	32
Gambar 2.2 Gambar tampilan untuk memulai membuat sebuah project.....	32
Gambar 2.3 Gambar tampilan untuk memasukan text	33
Gambar 2.4 Gambar contoh animasi yang terdapat pada sparkol <i>videoscribe</i>	33
Gambar 2.5 Gambar contoh tampilan sparkol <i>videoscribe</i> yang berisi materi pelajaran.....	34
Gambar 2.6 Gambar tampilan untuk menyimpa proyek yang sudah diproses	34
Bagan 3.1 Model Penelitian ADDIE	40
Gambar 4.1 Tampilan Cover dan tujuan pembelajaran	50
Gambar 4.2 Pengenalan materi Sistem Reproduksi Pada Manusia	51
Gambar 4.3 gambar materi sistem reproduksi pada manusia	52
Gambar 4.4 tampilan penambahan informasi yang relevan	52
Gambar 4.5 tampilan kesimpulan ditambahkan dengan audio	53
Gambar 4.6 Tampilan Perbaikan Pada Aspek SK dan KD.....	61
Gambar 4.7 Perbaikan Pada Aspek Penyajian Pembelajaran	61
Gambar 4.8 perbaikan pada aspek tampilan pada layar.....	63
Gambar 4.9 Perbaikan Pada Aspek Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa	65
Gambar 4.10 Perbaikan Pada Aspek Penggunaan Istilah, Simbol, Dan Ikon	66

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Hakikatnya pendidikan adalah salah satu usaha penyiapan peserta untuk menghadapi lingkungan hidup yang selalu mengalami perubahan.¹ Melalui pendidikan, manusia dapat tumbuh dan berkembang secara sempurna, baik dari segi spiritual maupun emosional sehingga mampu melaksanakan tugas sebagai manusia pada umumnya secara benar. Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu.²

Belajar merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan. Belajar merupakan aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang relatif konstan.³ Pembelajaran melibatkan beberapa komponen penting yaitu pendidik, peserta didik, dan sumber belajar berupa buku, ilmu pengetahuan, keterampilan dan lain sebagainya.

Proses pembelajaran memerlukan kestabilan situasi agar tercipta kondisi belajar yang nyaman dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dioptimalkan. Hasil belajar peserta didik dapat dijadikan sebagai tolak ukur apakah tujuan pembelajaran yang dilakukan telah berhasil atau tidak berhasil. Oleh sebab itu, pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta

¹ Rika Aprianti dkk, Pengembangan Modul Berbasis *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Dilengkapi Dengan Media Audio- Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA, Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) vol.4 (2015) h.1

² Lia Angela, *Pengembangan Modul Biologi Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X Madrasah Aliyah*, JEMS (Jrnal Edukasi Matematika dan Sains), (2018)

³ Bachren Zaini, Pengembangan Media Interaktif *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di PAUD SAHABAT, vol.1 no.2 (2017)

didik mampu menguasai materi yang diberikan oleh guru sesuai dengan standar yang telah ditentukan.

Hasil belajar peserta didik bukan hanya sebagai tolak ukur tercapainya tujuan pembelajaran, melainkan untuk dapat mengetahui kemampuan kognitif peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajarnya.⁴ Peserta didik yang memiliki kemampuan kognitif tinggi, dapat diasah agar memperoleh hasil yang baik. Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi agar dapat berprestasi di sekolah maupun pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Hasil belajar tidak hanya meliputi keberhasilan dalam aspek kognitif saja, melainkan cara penyelesaian masalah yang berdampak pada perubahan perilaku, pengambilan keputusan, dan dampak terhadap lingkungan sekitar. Hasil belajar meliputi beberapa indikator yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (pemahaman), dan psikomotor (keterampilan). Hasil belajar atau *output* dari pembelajaran diharapkan dapat menjadikan peserta didik menjadi sumber daya manusia yang baik dan berguna dan berahlak mulia.

Hasil belajar yang baik tidak serta-merta diperoleh dengan mudah, melainkan peserta didik diharuskan untuk memahami konsep, memahami masalah dan dapat menyelesaikannya dengan baik dan benar yaitu dengan cara berusaha, belajar dengan tekun dan lebih giat, karena masalah yang dihadapi peserta didik dalam kegiatan belajar tidak akan dicapai tanpa usaha sendiri.⁵

Hal ini sebagaimana Firman Allah SWT sebagai berikut yang artinya :

“(39) dan bahwasanya seorang manusia tiada

⁴ Kevin Mahendrani, Pengembangan *Booklet* Etnosains Fotografi Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa SMP, *Unnes Science Education Jurnal*, (2015) h.3

⁵ Fredi Ganda Putra, “Eksperimentasi Pendekatan *Kontekstual* Berbantuan *Hands On Activity* (HOA) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik,” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2017) : 74.

memperoleh selain apa yang telah diusahakannya. (40) Dan bahwasanya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya)”. (QS. An-Najm : 39-40)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa setiap apa yang diusahakan oleh manusia akan mendapatkan balasan yang setimpal dengan yang dilakukannya. Dengan demikian maksud dari ayat tersebut di atas, kita sebagai manusia dituntut untuk selalu berusaha demi mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan. Semakin gigh usaha yang dilakukan maka semakin nyata pula hasil yang diperoleh.

Setiap pendidik menginginkan peserta didiknya melakukan usaha dengan sungguh-sungguh, belajar lebih giat agar memperoleh hasil belajar yang lebih baik sesuai dengan apa yang diusahakannya. Namun pada kenyataannya masih terdapat peserta didik yang belum memperoleh hasil belajar yang optimal baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Hal ini selaras dengan data yang kami dapatkan pada kegiatan Pra Penelitian di kelas IX Mts Darul Huda berupa tes soal materi Reproduksi Pada Manusia yang dilakukan secara online. Setelah dilakukannya wawancara dengan guru IPA terkait di MTs Darul Huda Bandar Lampung, guru menyatakan bahwa pada materi pembelajaran sistem reproduksi manusia, siswa kurang mampu memahami isi materi yang diberikan, hal ini diperkuat dengan diadakannya ulangan harian pada materi sistem reproduksi manusia. Siswa mendapatkan hasil tes kurang memuaskan dan sebagian besar dari mereka memperoleh nilai dibawah standart kelulusan pada materi sistem reproduksi pada manusia. Selain sulit untuk memahami materi, guru juga mengatakan bahwa, penjelasan pada media pembelajaran kurang mendukung keberlangsungan dalam kegiatan belajar mengajar.

Media yang digunakan berupa buku cetak, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan tidak didukung dengan media yang lainnya. Selama kegiatannya guru menggunakan metode ceramah dan menjelaskan hanya didalam buku pelajaran tersebut. Pada saat

proses belajar mengajar juga, guru belum menggunakan pendekatan pembelajaran, sehingga siswa kurang tertarik untuk lebih memahami materi yang diberikan. Oleh karena itu, siswa kurang memahami materi reproduksi pada manusia yang berimbas pada hasil belajar dibawah standar kelulusan.

Dari hasil wawancara tersebut peneliti mendapatkan gambaran hasil belajar siswa yang masih dibawah standart kelulusan pada materi sistem reproduksi manusia, yang dituangkan pada tabel dibawah ini sebagai berikut

Tabel 1.1
Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IX Mts Darul Huda
SubMateri Reproduksi Pada Manusia Tahun Ajaran 2019-2020

No	Penguasaan konsep	Rata-rata Jawaban Benar Kelas IX A-D (139 Peserta Didik)	Kriteria
1	C1 (Mengetahui)	81,1%	Sangat baik
2	C2 (Memahami)	65,2%	Baik
3	C3 (Mengaplikasikan)	26,3%	Kurang baik
4	C4 (Menganalisis)	28,7%	Kurang baik

Sumber : Data Hasil Belajar Siswa Kelas IX Mts Darul Huda

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa masih terdapat beberapa peserta didik yang memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan dalam materi Reproduksi pada manusia. Berdasarkan wawancara dengan pendidik mata pelajaran IPA di MTs Darul Huda, Didapatkan penjelasan bahwa rendahnya hasil peserta didik dikarenakan kurangnya pemahaman materi oleh peserta didik. Peserta didik lebih mengutamakan metode menghafal, mengingat dan menimbun informasi dan kurang

memahami konsep dari materi itu sendiri. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang mampu menyelesaikan soal diluar materi yang dihafal, sulit untuk menguasai materi yang bersifat pengaplikasian, analisis, serta mengaitkan materi dengan keadaan sekitaryang relevan. Melihat kemampuan dan daya ingat peserta didik yang berbeda-beda dan sebagian besar peserta didik enggan mengulas kembali materi yang diajarkan, akibatnya peserta didik mengalami kesulitan pada saat mengerjakan soal dengan materi yang lebih kompleks. Pembelajaran disekolah yang masih berpusat pada guru pun tidak mendorong siswa untuk kreatif dan mandiri dalam mencari penyelesaian masalah dan memahami konsep materi .

Peneliti pun memperoleh informasi bahwa media yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar berupa buku cetak tebal yang berisi materi pelajaran, latihan soal dan kunci jawaban yang tidak mendorong siswa untuk menarik kesimpulan dalam pebelajaran. Media yang digunakan belum menggunakan pendekatan pembelajaran dalam penyampaian materi serta bersifat konvensional, sehingga siswa tidak dituntut berfikir aktif dalam pembelajaran. Buku yang menjadi sumber belajar belum mengaitkan materi dengan masalah keadaan lingkungan disekelilingnya, yang diharapkan dapat menambah pemahaman materi. Selain itu, selama proses pembelajaran guru belum menggunakan media elektronik dalam penyampaian materi seperti PPT (Power Point), Video dan lainnya sehingga tidak menumbuhkan suasana baru dalam belajar yang diharapkan dapat lebih menambah semangat siswa dalam belajar dan memenambah wawasan tentunya.

Media pembelajaran dipandang menjadi sarana yang tepat dalam penyampaian isi dan maksud pada materi pembelajaran, sehingga penyampaian nya dapat meningkatkan kreatifitas, inovasi, dan hasil belajar kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna yang berimbas

pada peningkatan hasil belajar.⁶ Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam penyampaian menggunakan media pembelajaran.⁷ Media pembelajaran yang efektif adalah media yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar.⁸ Kehadiran media pembelajaran berbasis teknologi informasi bisa mempermudah guru dalam menjelaskan materi lebih rinci serta memudahkan peserta didik agar lebih memahami materi yang disampaikan.⁹ Sistem pembelajaran multimedia yang menggabungkan unsur video, bunyi, teks dan gambar memiliki potensi tersendiri untuk menarik perhatian siswa dalam belajar.¹⁰

Sparkol Video Scribe merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video berupa animasi, gambar, tulisan dan suara. Kelebihan aplikasi ini memiliki fitur yang lengkap, mudah digunakan dan dikembangkan. Penyampaian materi dapat dikemas semenarik mungkin dengan ide-ide yang kreatif, cerita, alur dan penjelasan yang mudah dipahami dengan adanya visual berupa gambar serta audio yang berasal dari rekaman pemateri sendiri.¹¹ *Sparkol Video Scribe* memiliki beberapa kelebihan yaitu merupakan aplikasi yang bernuansa multimedia serta dapat menggabungkan foto, gambar, musik, tulisan, art lainnya dengan background yang bervariasi. Kelebihan media berbentuk video ini yang dapat diakses melalui media elektronik seperti handphone dan laptop. Media

⁶ Wahyu, Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar PKN pada Siswa Kelas X dan XI di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, vol.4 no.7 (2014) h.

⁷ Nunik Nurlatipah, Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kela VII SMPN 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem, *Csience Education*, vol. 5 no.2 (2015)

⁸ Lia Pradilasari, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, vol.07, no.01

⁹ Putri Dwi Sunarni, Pengembangan Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Rupa Di SMP Negeri 4 Padang,

¹⁰ Norhayati, “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah siswa madrasah tsanawiyah, vol.1 no 1(2018) h.20

¹¹ Minarni, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Video Scribe Untuk Anak Kelas 2 Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)* 5, no. 1 (2016).

sparkol *videoscribe* dapat juga dikembangkan pada mata pelajaran IPA dan meningkatkan hasil belajar siswa.¹²

Media berbentuk video dapat dikembangkan dengan pemilihan pendekatan atau strategi pembelajaran yang tepat, agar tujuan dapat tercapai dengan optimal, dan sesuai dengan tujuan awal, yaitu menambah pemahaman kosep materi. Pendekatan yang peneliti tambahkan pada produk yang dibuat yaitu Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu guru untuk mengaitkan materi dengan situasi di alam sekitar dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan di kehidupan nyata.¹³ Penggunaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* mampu meningkatkan pemahaman konsep yang signifikan, karena model CTL lebih menarik perhatian peserta didik karena langsung menganalogikan lingkungan sekitar dengan materi yang disampaikan.¹⁴

Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) siswa dibimbing dan diarahkan dalam menemukan sendiri konsep materi. Pembelajaran dengan CTL lebih banyak melibatkan siswa untuk menemukan konsep yang sedang dipelajari, siswa dituntut untuk aktif dengan bimbingan guru. Siswa dibimbing untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman-pengalaman faktual yang telah didapat dalam kehidupan sehari-harinya. Situasi belajar didesain dengan memerhatikan kehidupan nyata, agar siswa mudah mengaitkan pelajaran dengan keadaan sebenarnya. Bahan acuan belajar dapat diperoleh dari berbagai sumber yang ada di lingkungan

¹² Indyra Fransisca, Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol *Videoscribe* Pada Pelajaran IPA Dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD, J-PGSD, vol.6 n0.11 (2018)

¹³ Fitri Ramadhani, *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Biologi Berorientasi Pendekatan Konstektual Pada Materi Pewarisan Sifat Untuk Kelas IX*, Jurnal Pendidikan, Vol.5 No.1, (2014) h.57

¹⁴ Anas Irwan, Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Praktikum Fisika, "*Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol.3 No.1 (2015) h.4

sekitar, sehingga siswa aktif mencari sumber yang diperlukan dan saling bertukar ide atau gagasan dengan siswa lain.¹⁵

Berdasarkan uraian tersebut di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol *Videoscribe* dengan Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Reproduksi Pada Manusia Di Mts Darul Huda Bandar Lampung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik kelas IX MTs Darul Huda Bandar Lampung Masih rendah.
2. Media yang digunakan oleh peserta didik kelas IX MTs Darul Huda Bandar Lampung masih menggunakan media buku cetak yang belum dikembangkan dengan strategi dan pendekatan dalam penyampaiannya, sehingga siswa tidak terdorong untuk berfikir aktif dan kreatif dalam memahami konsep materi.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, baik waktu, biaya, dan tenaga, serta untuk menghindari ketidakjelasan dan memudahkan dalam melaksanakan penelitian, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Media pembelajaran biologi yang dikembangkan yaitu software *Sparkol Videoscribe* dengan Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL)
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk video yang memuat materi dengan Pendekatan

¹⁵ Auliya Rahman Akmil, Armiami, dan yusmet Rizal, “Implementasi CTL Dalam Meningkatkan Pemecahan Konsep Matematika Siswa,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2012)

Contextual Teaching And Learning (CTL)

3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran hanya pokok bahasan Reproduksi Pada Manusia.
4. Pengujian produk dilaksanakan di MTs Darul Huda Bandar Lampung

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka permasalahan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Biologi menggunakan software *Sparkol Vidioscibe* pada pokok bahasan Reproduksi Pada Manusia?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran biologi menggunakan software *Sparkol Vidioscibe* pada pokok bahasan Reproduksi Pada Manusia sebagai alat bantu belajar mandiri Siswa / Peserta Didik di MTs Darul Huda Bandar Lampung?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran biologi menggunakan software *Sparkol Vidioscibe* pada pokok bahasan Reproduksi Pada Manusia ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran Biologi menggunakan software *Sparkol Vidioscibe* pada pokok bahasan Reproduksi Pada Manusia.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran Biologi menggunakan software *Sparkol Vidioscibe* pada pokok bahasan Reproduksi Pada Manusia sebagai alat bantu belajar mandiri Siswa / Peserta didik.
3. Mengetahui efektifitas media pembelajaran Biologi menggunakan software *Sparkol Videoscibe* pada pokok bahasan Reproduksi Pada Manusia

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah dengan menggunakan media *Sparkol VIDEOScribe* ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran dan akan menimbulkan suasana belajar yang relax karena media yang berbentuk video yang menampilkan suara, tulisan, gambar, animasi yang menarik, fleksibel dan mudah digunakan oleh penggunanya dimana saja.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis adalah sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Memeroleh pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran di perguruan tinggi yang berdaya guna untuk mahasiswa dan merupakan wujud kontribusi peneliti dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan

b. Bagi Pendidik

Sebagai referensi dan sarana dalam proses pembelajaran

c. Bagi Peserta Didik

Sebagai alat bantu dan referensi belajar peserta didik.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Konsep Pengembangan Model

Jenis penelitian yang peneliti gunakan pada pengembangan model ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research And Development*)

a. Pengertian Penelitian dan pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹⁶ Secara sederhana penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau menciptakan produk unggulan yang didahului oleh penelitian pendahuluan sebelum produk dikembangkan.¹⁷

Apakah penelitian dan pengembangan itu? Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk”.¹⁸

Selanjutnya dinyatakan yang dimaksud produk disini tidak hanya yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran dan software (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, program program pendidikan untuk mengatasi penyakit anak yang minum- minuman keras dan program pengembangan saraf. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan

¹⁶ Sri Haryati, “Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalambidang pendidikan,” 2013. H.13

¹⁷ Erlia Dwi Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak di Perguruan Tinggi” (UIN Raden Intan Lampung, 2017).h.9

¹⁸ Erlia Dwi Pratiwi, Op.Cit. h.10

produk. Memvalidasi produk berarti produk yang telah ada, dan penulis hanya meneliti validitas dan efektivitas produk tersebut. Mengembangkan produk berarti memperbaharui produk yang telah ada, atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya pernah ada).

Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan /memeroduksi rancangan tersebut dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris serta dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran.¹⁹ Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk membuat rancangan mengembangkan program pembelajaran yang pernah ada. Produk yang dikembangkan tidak selalu dalam bentuk hardware (buku, modul) melainkan juga bisa berbentuk software. Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan salah satu metode penelitian ilmiah yang berupa meneliti, merancang, mengembangkan, memeroduksi, menguji validitas dan efektivitas dari produk yang dihasilkan.

b. Lingkungan Penelitian dan Pengembangan

Ruang lingkup penelitian dan pengembangan adalah:

- 1) Penelitian tentang proses dan dampak dari produk yang dihasilkan dari perencanaan dan penelitian pengembangan.
- 2) Penelitian tentang perencanaan (desain) dan proses pengembangan secara keseluruhan, atau

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Develpment / R&D)*
(Bandung : ALFABETA, 2016).h.28

komponen dari sebagian proses.²⁰

Secara metodologis, penelitian dan pengembangan mempunyai empat level atau tingkat kesulitan yaitu :

- 1) Peneliti melakukan penelitian untuk menghasilkan rancangan tetapi tidak dilanjutkan dengan membuat produk dan mengujinya.
- 2) Peneliti tidak melakukan penelitian, tetapi langsung menguji produk yang ada.
- 3) Peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan produk yang telah ada, membuat produk dan menguji keefektifan produk tersebut.
- 4) Peneliti melakukan penelitian untuk menciptakan produk baru, membuat produk dan menguji keefektifan produk tersebut.²¹

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengatur. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.²²

Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan

²⁰ Sugiyono, Op.Cit. h.31

²¹ Ibid. h.32

²² Azhar Arsyad. Loc.Cit

verbal.²³ Media juga dapat dikatakan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.²⁴ Media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik dalam wujud benda maupun audio-visual dan peralatannya.²⁵ Istilah media sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar juga pada dasarnya merupakan proses komunikasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk fisik berupa manusia, audio alat-alat berupa grafis, fotografis atau elektronis yang dapat dipergunakan dalam membantu berkomunikasi dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

b. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajarmengajar:

- 1) Sebagai alat bantu mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhansituasi mengajar.
- 3) Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran.
- 4) Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
- 5) Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam

²³ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (bandung:Alfabeta, 2014).

²⁴ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kata Pena, 2016).h.2

²⁵ Rostina Sundayana, Lok.cit,h.5

menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru.

- 6) Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Ada tiga fungsi utama media pembelajaran yaitu untuk:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan, untuk memenuhi fungsi motivasi, media pengajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan
- 2) Menyajikan informasi isi dan bentuk penyajian ini bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan atau pengetahuan latar belakang.
- 3) Memberi instruksi bertujuan untuk menginformasikan dan mengarahkan dengan melibatkan siswa baik dalam benak atau mental, maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.²⁶

c. Jenis-jenis Media pembelajaran

Dalam prose pembelajaran terdapat beberapa jenis-jenis media pembelajaran yang perlu diketahui. Jenis media yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) Media Auditif yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio²⁷.
- 2) Media Visual yaitu merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan bergerak.

²⁶ Rostina Sundayana, Ibid,h.8

²⁷ Rostina Sundayana, Ibid,h.13

- 3) Audio Visual yaitu merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat menkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya.
- 4) Komputer yaitu merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi- aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran.
- 5) Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Internet merupakan salah satu media yang memiliki perkembangan yang luar biasa karena selain sebagai media pembelajaran, internet dapat digunakan dalam banyak bidang lainnya.
- 6) Multimedia yaitu merupakan perpaduan bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujua tertentu. Elemen informasi yang dimaksud berupa teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan vidio.²⁸

3. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

a. Pengertian Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Kata kontekstual diambil dari bahasa Inggris yaitu *contextual* kemudian diserap dalam Bahasa Indonesia menjadi kontekstual. Kontekstual memiliki arti berhubungan dengan konteks atau dalam konteks. Konteks membawa maksud keadaan situasi dan kejadian. Secara umum, kontekstual memiliki arti:

- 1) Berkenaan dengan, relevan, ada hubungan

²⁸ Ega Rima Wati, Op.Cit h. 5

atau kaitan langsung, mengikut konteks.

- 2) Membawa maksud, makna dan kepentingan (*meaningful*).

Berdasarkan makna yang terkandung dalam kata kontekstual tersebut, maka terbentuk kaidah kontekstual. Kaidah kontekstual yaitu kaidah yang dibentuk berasaskan pada maksud kontruksi itu sendiri. Dalam pembelajaran, kontekstual berarti mampu membawa siswa mencapai tujuan pembelajaran (penguasaan materi pembelajaran) yang berkenaan atau relevan bagi mereka, dan bermakna dalam kehidupannya. Pembelajaran kontekstual sebagai suatu proses pembelajaran yang bertujuan membantu siswa melihat makna dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari, yaitu dengan konteks kehidupan pribadi, sosial dan budayanya.²⁹

Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu pengajar mengaitkan antara materi yang diajarkan, dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa atau mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya pada kehidupan mereka. Kata kuncinya adalah sebagai berikut:

- 1) *Read Work Learning*, mengutamakan pengalaman nyata, peserta didik (siswa atau mahasiswa) aktif, kritis dan kreatif, pengetahuan berpusat pada peserta didik, pengetahuan bermakna dalam kehidupan yang dekat dengan kehidupan yang nyata, terjadi perubahan perilaku, peserta didik praktik bukan menghafal
- 2) *Learning* bukan *Teaching*, pendidikan bukan pengajaran, pembentukan manusia, memecahkan

²⁹ Andi Rahmi, "Penerapan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya Magnet di Kelas V SDN 2 Labuan Labo Toli-toli," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 4, no. 9 : 161

masalah, mahasiswa acting dosen mengarahkan, dan hasil belajar diukur dengan berbagai cara, bukan hanya melalui tes.³⁰

Contextual Teaching and Learning atau pembelajaran kontekstual adalah suatu pembelajaran yang mengupayakan agar peserta didik dapat menggali kemampuan yang dimilikinya dengan mempelajari konsep-konsep sekaligus menerapkannya dihubungkan dengan dunia nyata di sekitar lingkungan peserta didik. Pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang menghubungkan muatan akademis dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari sehingga menghasilkan suatu makna.³¹

Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata yang mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan mereka. Teori kontekstual pembelajaran terjadi secara sederhana ketika siswa (pelajar) memeroses informasi atau pengetahuan baru sedemikian rupa, sehingga masuk akal bagi mereka dengan kerangka acuan mereka sendiri (ingatan, pengalaman, dan respon mereka sendiri).³²

Inti CTL adalah keterkaitannya dengan apapun konten atau subjek belajar untuk kehidupan nyata. Dalam menghubungkan CTL, dapat dilakukan dengan berbagai cara karena berkaitan dengan kondisi faktual

³⁰ Rosdawita, "Pembelajaran Menyenak Berbasis Pendekatan Kontekstual," *Pena* 3, no. 2(2013): 76

³¹ Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), h. 38

³² Mawarni Nehe, Pargaulan Siagian, dan Mulyono, "The Development of Learning Device Based Contextual Teaching Learning (CTL) Assisted Autograph to Improve the Ability of Problem Solving Mathematics Class X SMA Negeri 1 Telukdalam," *Journal of Education and Practic* 8, no. 19(2017): 111

atau pengalaman nyata.³³ Ciri pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL), yaitu mengaitkan topik atau konsep yang dipelajari dengan konteks kehidupan sehari-hari anak dan perkembangan psikologisnya. Apabila dikaitkan dengan konteks hobi dan kebutuhannya, siswa akan mudah tertarik untuk memperhatikan konsep yang sedang dipelajari. Akibatnya, dengan konteks kehidupan sehari-hari dan perkembangan psikologisnya, anak-anak akan lebih mudah memahaminya.

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan titik tolak dalam proses pembelajaran dimana siswa dituntut untuk mencari keterkaitan antara materi yang sedang dipelajari dengan kehidupan nyata atau sebaliknya, sehingga siswa mampu menghimpun pengetahuan dari informasi yang diperolehnya.

b. Komponen Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) memiliki tujuh komponen dalam penerapannya, yaitu konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modelling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assesment*).³⁴

1) Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme merupakan landasan berfikir pendekatan CTL. Dalam konstruktivisme pengetahuan siswa dibangun secara bertahap dan hasil yang diperoleh melalui konteks yang terbatas.

³³ Zulyadaini, "A Development of Students' Worksheet Based on Contextual Teaching and Learning," *International Journal of Learning, Teaching and Education Research* 16, no. 6 (2017) : 65

³⁴ Endrik Nurrohman, Siti Zubaidah dan Heru Kuswantoro, "Pengembangan Modul Pembelajaran Budidaya Tanaman Kedelai dengan Pendekatan Kontekstual untuk Siswa SMK Pertanian," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 2, no. 7 (2017) : 1004

Pengetahuan yang diperoleh tidak hanya seperangkat fakta, konsep, atau kaidah yang siap diambil dan diingat belaka, melainkan siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan tersebut, barulah kemudian memberi makna melalui pengalaman yang nyata secara mandiri.

Dengan dasar tersebut pembelajaran harus dikemas menjadi proses "mengkonstruksi" bukan "menerima" pengetahuan. Dalam proses pembelajaran siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif selama dalam proses pembelajaran, sehingga siswa menjadi pusat kegiatan

2) Bertanya (*Questioning*)

Questioning merupakan strategi utama dalam pendekatan kontekstual. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong membimbing dan menilai kemampuan berfikir siswa.

3) Menemukan (*Inquiry*)

Inquiry merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan cara menemukan sendiri. Oleh sebab itu proses pembelajaran yang dirancang guru harus berbentuk kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan sendiri. Langkah-langkah pembelajaran dimulai dengan merumuskan masalah, mengamati, menganalisis, dan mengkomunikasikan.

4) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Learning community merupakan salah satu teknik dalam pendekatan kontekstual. Dengan teknik ini pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Hasil belajar diperoleh melalui sharing antar teman, antar kelompok dan antara yang tahu ke

yang belum tahu. Kegiatan ini akan terjadi bila tidak ada pihak yang dominan dalam komunikasi, tidak ada pihak yang merasa segan untuk bertanya dan tidak ada pihak yang menganggap dirinya yang paling tahu. Setiap pihak harus merasa bahwa setiap orang lain memiliki pengetahuan, pengalaman atau keterampilan yang berbeda yang perlu dipelajari.

5) Pemodelan (*Modelling*)

Maksud dari pemodelan adalah pembelajaran dilakukan dengan menampilkan model yang bisa dilihat, dirasa dan bahkan bisa ditiru oleh siswa. Dalam praktiknya guru bukan merupakan satu-satunya model. Karena model yang disampaikan akan menjadi standar kompetensi yang akan dicapai, maka jika guru tidak mampu menjadi model jangan sekali-kali memaksakan diri. Guru dapat mendatangkan model dari luar. Model tersebut bisa dari siswa yang dianggap mampu, atau para pakar ke dalam kelas.

6) Refleksi (*Reflection*)

Reflection adalah cara berfikir tentang apa-apa yang sudah kita lakukan di masa lalu. Refleksi merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima. Tujuan dari kegiatan refleksi ini adalah untuk melihat sudah sejauh mana pengetahuan yang dibangun sebelumnya dapat mengendap di benak siswa. Oleh sebab itu kegiatan refleksi ini harus selalu dilakukan sebelum guru mengakhiri proses pembelajaran untuk setiap kali pertemuannya.

7) Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assesment*)

Assesment adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Kegiatan ini perlu dilakukan guru untuk mengetahui dan memastikan bahwa siswa telah mengalami proses pembelajaran dengan benar.

Dan apabila dari hasil assessment ini diketahui siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kompetensi, maka guru harus segera mengambil tindakan yang tepat agar siswa dapat menguasai kompetensi yang telah ditetapkan.

c. Prinsip Ilmiah Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL)

Pembelajaran dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) menggunakan beberapa prinsip, yaitu prinsip kesaling bergantung, prinsip diferensiasi, dan prinsip pengaturan diri.

- a) Prinsip kesaling bergantung ini maksudnya ada keterkaitan antara mencari pemecahan masalah.
- b) Prinsip diferensiasi memberi kesempatan kepada siswa untuk menggali siswa itu unik.
- c) Prinsip pengaturan diri menuntut guru untuk mendorong setiap siswa pribadinya.³⁵

d. Tahapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL)

Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) memberikan penekanan pada penggunaan berpikir tingkat tinggi, transfer pengetahuan, pengumpulan, analisis, dan sintesis data dari berbagai sumber dan sudut pandang, serta sistem evaluasi yang menekankan pada *authentic assesment* yang diperoleh dari berbagai sumber dan pelaksanaannya terintegrasi dengan proses pembelajaran. Tahapan pembelajaran dalam *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat dilihat pada Tabel 2

³⁵ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi* (Jogjakarta: Ar-RuzzMedia, 2013), h. 181

Tabel 2
Tahapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning

Tema	Deskripsi
<i>Grouping</i>	Didalam modul bagian awal terdapat petunjuk kegiatan yang menerangkan pembagian kelompok dalam setiap pembelajaran, yaitu 3-4 orang secara heterogen yang akan ditentukan oleh pendidik
<i>Modeling</i>	Pendidik memberikan petunjuk-petunjuk didalam modul dengan kata-kata kunci didalam modul yang dapat membantu memahami materi selain diberikan secara langsung didalam kelas.
<i>Questioning</i>	Pendidik memberikan petunjuk-petunjuk didalam modul dengan kata-kata kunci didalam modul yang dapat membantu memahami materi selain diberikan secara langsung didalam kelas.
<i>Learning Community</i>	Proses pembelajaran kelompok dengan bertukar pemahaman dan pendapat dari masing-masing anggota kelompok
<i>Inquiry</i>	Pembuatan hipotesis sementara terhadap hal yang dipahami dengan mengerjakan setiap Activity yang disediakan oleh modul.
<i>Constructivism</i>	Mendapatkan kebenaran dari hipotesis yang sudah dilakukan, dibuktikan dengan mampu mengerjakan setiap latihan yang diberikan oleh modul.
<i>Authentic</i>	Penilaian selama proses pembelajaran dan sesudah
<i>Assessment</i>	pembelajaran, penilaian setiap aktivitas
<i>Reflection</i>	Modul menyediakan kunci jawaban dari setiap latihan yang diberikan sebagai bahan evaluasi hasil kerja setiap kelompok.

Beberapa cara yang dapat ditempuh guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual, diantaranya:

- 1) Melakukan hubungan yang bermakna
- 2) Melakukan kegiatan-kegiatan yang dapat mendorong siswa menjalin hubungan antara sekolah dengan berbagai konteks dalam dunia nyata sebagai anggota masyarakat
- 3) Mendorong siswa agar dapat bekerja sama, saling berkomunikasi, dan saling mempengaruhi dengan

sesama anggota kelompoknya

- 4) Membantu siswa untuk dapat menggunakan pengetahuan akademisnya dalam konteks dunia nyata untuk suatu tujuan yang bermakna.³⁶

e. Kelebihan Dan Kekurangan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL)

Beberapa kelebihan dari pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL), diantaranya:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan nyata. Artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata.
- 2) diharapkan belajar melalui “mengalami” bukan “menghafal”
- 3) secara penuh, baik fisik maupun mental
- 4) hasil temuan mereka di lapangan
- 5) pemberian dari guru
- 6) pembelajaran yang bermakna.

Sedangkan kelemahan dari pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah sebagai berikut:

- a) kontekstual berlangsung
- b) situasi kelas yang kurang kondusif
- c) Guru lebih intensif dalam membimbing, karena dalam CTL guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi. Tugas guru adalah mengolah kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan yang baru bagi siswa. Siswa dipandang sebagai individu yang sedang berkembang.³⁷

³⁶ Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Op.Cit.*, h. 39-40

³⁷ Nurhidayah, Ahmad Yani, dan Nurlina, “Penerapan Model *Contextual Teaching Learning* (CTL) terhadap Hasil Belajar Fisika pada Siswa Kelas XI SMA Handayani Sungguminasa Kabupaten Gowa,” *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar* 4, no. 2 : 166

4. Reproduksi Pada Manusia

a. Alat Reproduksi pada Manusia

1) Alat Reproduksi Laki-laki

Alat reproduksi laki-laki terdiri atas testis, skrotum, vasdeferens, kantong sperma, epididimis, kelenjar prostat, uretra, dan penis.

a) Testis

Testis disebut juga dengan buah zakar. Testis terletak di luar tubuh di dalam suatu kantong yang disebut skrotum. Testis berfungsi menghasilkan sperma. Testis juga memiliki fungsi lain, yaitu membuat hormon testosteron.

2) Skrotum

Skrotum adalah kantong kulit yang melindungi testis dan berfungsi sebagai tempat bergantungnya testis.

3) Vas deferens

Vas deferens adalah sebuah tabung yang dibentuk dari otot. Vasdeferens membentang dari epididimis ke uretra.

a) Epididimis

Epididimis adalah saluran-saluran yang lebih kecil dari vas deferens. Alat ini mempunyai bentuk berkelok-kelok dan membentuk bangunan seperti topi. Epididimis berfungsi sebagai tempat pematangan sperma.

b) Vesikula seminalis

Alat ini berfungsi sebagai penampung spermatozoa dari testis.

c) Kelenjar prostat

Kelenjar prostat sebagai penghasil cairan basa untuk melindungi sperma dari gangguan luar.

d) Uretra

Uretra merupakan saluran sperma dan urine. Uretra berfungsi membawa sperma dan urine ke

luar tubuh.

e) Penis

Penis dibagi menjadi dua bagian, yaitu batang dan kepala penis. Pada bagian kepala terdapat kulit yang menutupinya, disebut preputium.. Penis tidak mengandung tulang dan tidak terbentuk dari otot. Pada bagian dalam penis terdapat saluran yang berfungsi mengeluarkan urine. Saluran ini untuk mengalirkan sperma keluar. fungsi penis, saluran pengeluaran sperma, dan urine.

4) Alat reproduksi wanita.

a) Vulva

Vulva merupakan daerah yang menyelubungi vagina. Vulva terdiri atas *mons pubis*, labia, klitoris, daerah ujung luar vagina, dan saluran kemih. *Mons pubis* adalah gundukan jaringan lemak yang terdapat di bagian bawah perut. Labia terdiri dari dua bibir, yaitu bibir luar dan bibir dalam. Bibir luar disebut labium mayora, merupakan bibir yang tebal dan besar. Sedangkan bibir dalam disebut labium minora, merupakan bibir tipis yang menjaga jalan masuk ke vagina.

b) Vagina

Vagina adalah saluran yang elastis, panjangnya sekitar 8-10 cm, dan berakhir pada rahim. Vagina dilalui darah pada saat menstruasi dan merupakan jalan lahir.

c) Serviks

Serviks disebut juga dengan mulut rahim. Serviks memproduksi cairan berlendir.

d) Rahim

Rahim disebut juga uterus. Alat ini memiliki

peranan yang besar dalam reproduksi wanita. Rahim berperan besar saat menstruasi hingga melahirkan. Rahim berfungsi sebagai tempat untuk perkembangan embrio menjadi janin. Dinding rahim memiliki banyak pembuluh darah sehingga dindingnya menebal ketika terjadi pertumbuhan janin.

e) Ovarium

Ovarium merupakan penghasil ovum, ovarium disebut juga dengan indung telur. Letak ovarium di sebelah kiri dan kanan rongga perut bagian bawah. Ovarium berhasil memproduksi sel telur jika wanita telah dewasa dan mengalami siklus menstruasi.

f) Tuba fallopi

Tuba fallopi disebut juga dengan saluran telur. Saluran ini menghubungkan rahim dengan ovarium melalui fimbria.

b. Fertilisasi dan Perkembangan Embrio

Ovum matang dilepas ovarium dan ditangkap rumbai-rumbai pada corong tuba fallopi. Jika ada sperma masuk, maka ovum dibuahi sperma. Ovum yang sudah dibuahi membentuk zigot, kemudian zigot bergerak menuju rahim. Jika ovum tidak dibuahi sperma, jaringan dalam dinding rahim yang telah menebal dan banyak pembuluh darah akan rusak dan luruh sehingga terjadi menstruasi.

Bersamaan dengan terjadinya pematangan ovum, sel-sel dinding rahim tumbuh menebal dan banyak pembuluh darah sehingga pada saat zigot datang dan menempel tidak terjadi gangguan. Pematangan ovum dan penebalan dinding rahim dipengaruhi hormon estrogen dan progesterone. Di rahim embrio berkembang selama 9 bulan untuk menjadi bayi. Tahap

perkembangan embrio :

- 1) Usia 4 minggu, sudah tampak pertumbuhan mata dan telinga.
- 2) Usia 8 minggu, sudah terbentuk janin yang mirip dengan bayi, mulai tampak tangan, jari tangan, hidung, dan kaki
- 3) Usia 10 minggu, panjang janin lebih kurang 6 cm dan terlihat seperti bayi. Ukuran kepalanya lebih besar dari pada ukuran badan.
- 4) Usia 16 minggu, panjang janin telah mencapai 40 cm dan memiliki organ yang sudah lengkap.
- 5) Usia 40 minggu, janin sudah siap untuk dilahirkan. Selama dalam rahim, embrio mendapatkan nutrisi dari induknya melalui plasenta. Plasenta mempunyai fungsi sebagai berikut.
- 6) Menyalurkan zat makanan dari induk ke embrio.
- 7) Mengalirkan zat-zat sampah dari embrio ke dalam darah induknya.
- 8) Melindungi janin dari berbagai zat racun atau kuman penyakit

c. Siklus Menstruasi

Menstruasi disebut juga haid merupakan pendarahan yang terjadi akibat luruhnya dinding sebelah dalam rahim (*endometrium*) yang banyak mengandung pembuluh darah. Lapisan endometrium dipersiapkan untuk menerima pelekatan embrio. Jika tidak terjadi pelekatan embrio, maka lapisan ini akan luruh, kemudian darah keluar melalui serviks dan vagina. Pendarahan ini terjadi secara periodik, jarak waktu antara menstruasi yang satu dengan menstruasi berikutnya dikenal dengan satu siklus menstruasi. Siklus menstruasi wanita berbeda-beda, namun rata-rata berkisar 28 hari. Hari pertama menstruasi dinyatakan

sebagai hari pertama siklus menstruasi. Siklus ini terdiri atas 4 fase, yaitu fase menstruasi, fase pra ovulasi, fase ovulasi, dan fase pasca ovulasi.

5. Sparkol Video Scribe

Sparko Videoscribe merupakan *Whiteboard animation video* atau sering disebut dengan *sketch videos*, *doodle video scribing* atau *eksplainer videos*, namun kebanyakan kita nyaman menyebutnya dengan *Whiteboard animation* (animasi papan tulis). Animasi papan tulis merupakan seorang seniman membuat kertas sketsa gambar dan teks di atas papan tulis, atau sejenis kanvas. Papan tulis tersebut digunakan untuk menggambarkan narasi atau sebuah skrip. Pelukis tersebut mengolah sesuai dari skrip dari awal hingga akhir. Dari skrip tersebut dapat diedit durasi penampilannya sehingga sesuai dengan penyampaian materi. Penampilan *Whiteboard Animation* lebih tepat disebut dengan *time-lapse* atau *Stop Motion Videos* karena penggunaan animasi jarang digunakan.

a. Fungsi dari *Sparkol videoscibe* terbatas sehingga dapat dinyatakan sebagai berikut:

- 1) Untuk menarik perhatian dari pengunjung *Blog dan Website*
- 2) Untuk penawaran Afiliasi
- 3) Untuk mempromosikan jasa *online* dan *offline*.
- 4) Untuk media pembelajaran

b. Prinsip-Prinsip Pengembangan Sparkol Videoscribe

Membuat *videoscribe* yang memerlukan beberapa tahapan yaitu :

- 1) Proses perencanaan yang matang

Dalam tahap perencanaan terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya adalah :

- a) Pahami pesan yang ingin disampaikan

Memahami pesan yang ingin disampaikan merupakan langkah awal yang sangat penting untuk diperhatikan karena jika kita tidak

memahami pesan yang ingin disampaikan maka bagaimana pesan tersebut dapat diterima oleh *audiene*.

b) Mengatur cara penyampaian

Setelah memahami pesan yang ingin disampaikan, langkah selanjutnya adalah mengatur bagaimana pesan yang kita buat dapat disampaikan, dalam menyampaikan sebuah pesan banyak cara yang dapat dilakukan salah satunya dengan menggunakan visualisasi gambar-gambar disertai dengan narasi yang simpel tapi mengena pada isi pesan yang ingin disampaikan. Selain itu dalam menyampaikan sebuah pesan harus memperhatikan kesan apa yang ingin dibangun dalam setiap visualisasi, apakah visualisasi tersebut sesuai dengan apa yang ingin disampaikan, dan yang paling penting mengetahui siapa *audience* yang melihat pesan tersebut.

c) Susunlah apa yang ingin dilakukan Setelah memahami pesan dan mengetahui bagaimana cara penyampaian, ada baiknya semua ide dan pemikiran-pemikiran ini dibuat list dan disusun secara rapi, agar memudahkan dalam proses pembuatan *videosome*.

2) Membuat *story telling*

Dalam proses komunikasi yang baik membutuhkan adanya suatu cara yang efektif digunakan untuk menyampaikan pesan, salah satunya adalah *storytelling*. Buatlah *story telling* yang menarik untuk diperhatikan oleh *audience*. *story telling* yang menarik dapat dilakukan dengan cara membangun atau membangkitkan perasaan yang baik pada *audience*, hal ini dapat dilakukan dengan menambahkan narasi yang mengajak *audience* terlibat dalam visualisasi

yang ditampilkan. Dalam membuat *story telling* memerlukan beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti menggunakan bahasa yang mudah dipahami, sopan dan menginspirasi *audience*, selain itu gunakan bahasa yang interaktif, hal ini dilakukan agar *audience* merasaterlibat dalam visualisasi yang ditampilkan.

3) Memulai membuat konten

Setelah membuat perencanaan yang matang dan membuat *story telling* yang menarik, langkah selanjutnya adalah mulai membuat konten-konten yang merupakan suatu bentuk implementasi dari kedua tahap sebelumnya.³⁸ Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat konten diantaranya adalah

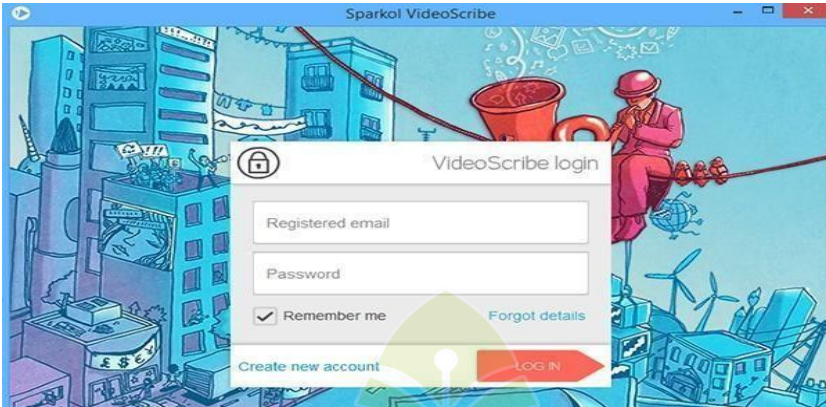
- a) Download aplikasi *Sparkol Videoscribe* dari internet
- b) Lakukan instal *Sparkol Videoscribe* di laptop
- c) Jika sudah terinstal klik ikon *Sparkol Videoscribe* maka akan ada petunjuk penggunaannya.
- d) Setelah memahami petunjuk penggunaan maka klik tanda silang dibagian bawah dari petunjuk tersebut
- e) Tambahkan gambar, tulisan, music, ataupun rekaman melalui ikon yang tersedia pada sisi sudut kanan
- f) Susun projek video yang akan digunakan untuk pembelajaran
- g) Lalu klik save untuk menyimpan video tersebut pada ikon di sisi sudutkiri
- h) Simpan video tersebut dengan format yang diharapkan.³⁹

³⁸ Air, dkk.. *How To Design Your Own Whiteboard Animation*. Bristol, UK : Sparkol Books(2015) h. 7

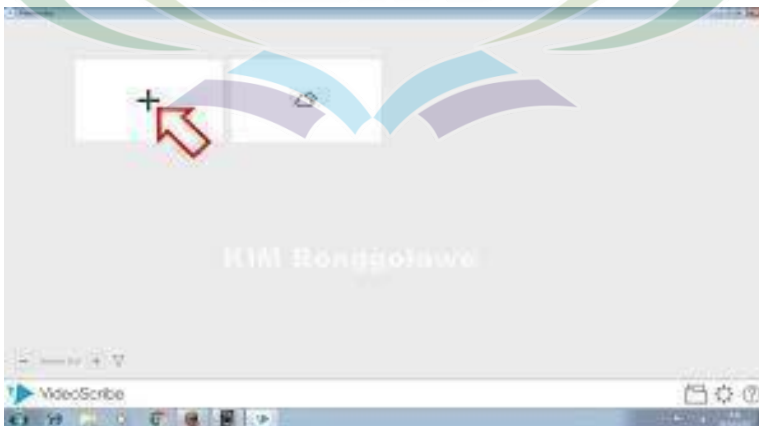
³⁹Erlia Dwi P, Loc. Cit

c. Gambar tampilan sparkol *videoscribe*

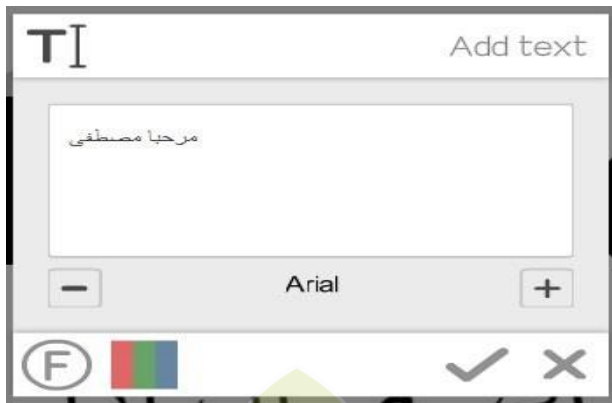
Gambar 2.1
Gambar tampilan jendela awal dari sparkol *videoscribe*



Gambar 2.2
Gambar tampilan untuk memulai membuat sebuah project



Gambar 2.3
Gambar tampilan untuk memasukan text



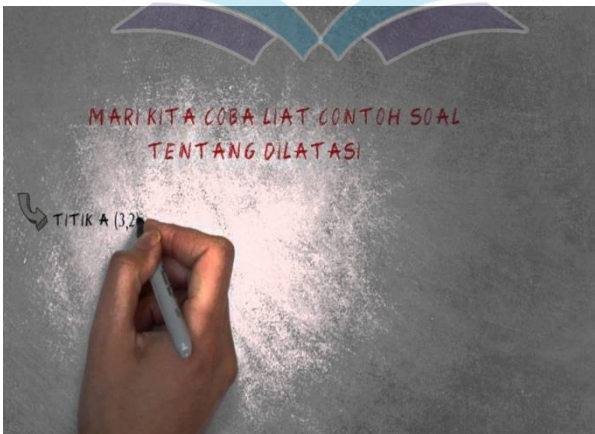
Gambar 2.4
Gambar contoh animasi yang terdapat pada sparkol videoscribe



Gambar 2.5
Gambar contoh tampilan sparkol *videscribe*
yang berisi materi pelajaran



Gambar 2.6
Gambar tampilan untuk menyimpa projek
yang sudah diproses



d. Kekurangan *Sparkol videoscribe*

Sparkolvideoscribe memiliki banyak kelebihan sebagaimana yang telah di bahas di atas, namun tidak menutup kemungkinan *sparkolvideoscribe* juga memiliki kekurangan. Kekurangan aplikasi *sparkolvideoscribe* yaitu tidak dapat melakukan editing video seperti menggabungkan beberapa video menjadi satu video memotong video, dan lam lam-nya sehingga masih membutuhkan aplikasi lain.⁴⁰

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini seperti yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Erlia Dwi Pratiwi program studi pendidikan Fisika Universitas Negeri Raden Intan Lampung dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pokok Bahasan Kinematika Geraka Di Perguruan Tinggi*, kesamaan penelitian ini dan penelitian saya lakukan adalah pada media yang akan saya gunakan menggunakan *sparkol*, sedangkan perbedaannya terdapat pada materi yang akan dibahas, penambahan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, dan sasaran penelitiannya.⁴¹

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Sunarti pendidikan, ilmu pengetahuan sosial Program Pasca Sarjana Universitas Kanjuruhan Malang dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Sparkol Pada Pokok Bahasan Perumusan Dasar Negara Pada Mata Pelajaran Pkn*. Pada penelitian ini persamaan dengan penelitian yang saya lakukan adalah penggunaan software *sparkol*

⁴⁰ Yunita Bouato, Ftryane Lihawa, Rusiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *SPARKOL VIDEOSCRIBE* Yang Diintegrasikan Dengan *WONDERSHARE FILMORA* Pada Matapelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam", *Jambura Geo Education Journal* 1, no. 2(2020): 71-79.

⁴¹ Erlia Dwi P, Op.Cit

vedioscribe yang merupakan basis atau dasar dari media yang dikembangkan. Sedangkan perbedaanya adalah terdapat pada pokok bahasan, penggunaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan sasaran penelitian.⁴²

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fitria Rahmawati, Soegimin dan Suparman kardi, program studi pendidikan sains Program Pasca Sarjana Universitas Surabaya dengan judul *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Videoscribe Pada Materi Kalor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Kedungwaru*. Pada penelitian ini persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah dalam penggunaan sparkol *videoscribe* sebagai basis dari produk yang dikembangkan. Sedangkan perbedaanya terletak pada pendekatan menggunakan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), materi pelajaran, sasaran penelitian dan penggunaan model inkuiri yang dikembangkan oleh penelitian ini.⁴³

C. Kerangka Berfikir

Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan kurangnya pemahaman konsep materi, siswa lebih mengutamakan metode menghafal, mengingat, dan menimbun informasi. Pembelajaran siswa masih berpusat pada guru semata, siswa belum mampu mengaitkan materi dengan masalah yang ada dilingkungan sekitarnya, dengan adanya relevansi dengan lingkungan sekitar siswa diharapkan mampu menambah wawasan dan tidak hanya berpusat pada buku cetak dan guru saja. Guru belum menggunakan media elektronik apapun selain menggunakan buku cetak, sehingga pemahaman materi tidak tersampaikan secara maksimal dan wawasan berpusat hanya pada media buku. Penggunaan media video dipandang sangat penting dalam

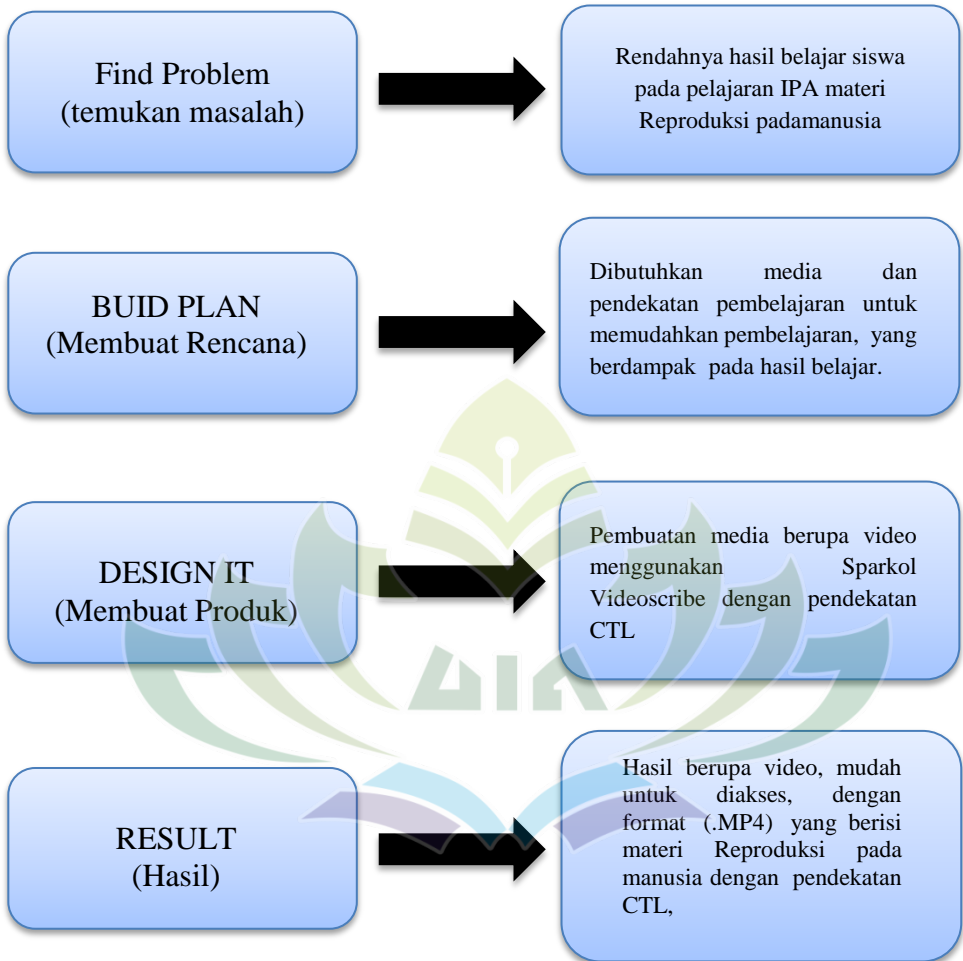
⁴² Sri Sunami, "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Sparkol Pada Pokok Bahasan Perumusan Dasar Negara Pada Mata Pelajaran PKN," *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS* 10, no. 3 (2016): 363–372.

⁴³ Fitria Rahmawati, W. W. Soegimin, dan Soeparman Kardi, Loc.Cit

kegiatan belajar mengajar, selain itu proses belajar mengajar menggunakan pendekatan dapat meningkatkan penguasaan materi yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Penggunaan media dan pendekatan pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan guru untuk lebih meningkatkan kualitas mengajar, dan sebagai referensi yang bisa digunakan guru lain dalam menyampaikan materi pelajaran.

Oleh karena itu diperlukan perubahan dalam proses belajar mengajar untuk lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan media Sparkol Video Scribe yang dibantu dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL). Dengan mengembangkan aplikasi Videoscribe sebagai media belajar, penyampaian materi dapat dikemas semenarik mungkin dengan ide-ide yang kreatif, cerita, dan penjelasan yang mudah dipahami. Penggunaan Sparkol Videoscribe sebagai media pembelajaran diharapkan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik, serta dengan penambahan pendekatan CTL lebih menarik perhatian peserta didik karena langsung menganalogikan lingkungan sekitar dengan materi yang disampaikan. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berfikir dapat digambarkan sebagai berikut :





DAFTAR PUSTAKA

- Ana Kurnia Sari, “ *Pengembangan LKS Memanfaatkan Laboratorium Virtual Pada Materi Optik Fisis Dengan Pendekatan Saintifik*” (Jurnal Pembelajaran Fisik., Vol.3, No.2, 2015)
- Anas Irwan, Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Praktikum Fisika, “*Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol.3 No.1 (2015) h.4
- Andi Rahmi, “Penerapan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya Magnet di Kelas V SDN 2 Labuan Labo Toli-toli,” *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 4, no. 9 : 161
- Auliya Rahman Akmil, Armiati, dan Yusmet Rizal, “Implementasi CTL Dalam Meningkatkan Pemecahan Konsep Matematika Siswa,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2012) : 25
- Ari, dkk.. *How To Design Your Own Whiteboard Animation*. Bristol, UK : Sparkol Books (2015) h. 7
- Bachren Zaini, Pengembangan Media Interaktif *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di PAUD SAHABAT, vol.1 no.2 (2017)
- Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kata Pena, 2016).h.2

- Endrik Nurrohman, Siti Zubaidah dan Heru Kuswantoro, “Pengembangan Modul Pembelajaran Budidaya Tanaman Kedelai dengan Pendekatan Kontekstual untuk Siswa SMK Pertanian,” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 2, no. 7 (2017) : 1004
- Erlia Dwi Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis SparkolVideoscope Pokok Bahasan Kinematika Gerak di Perguruan Tinggi” (UINRaden Intan Lampung, 2017).h.9
- Fitri Ramadhani, *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Biologi Berorientasi Pendekatan Konstekstual Pada Materi Pewarisan Sifat Untuk Kelas IX*, Jurnal Pendidikan, Vol.5 No.1, (2014) h. 57
- Fredi Ganda Putra, “Eksperimentasi Pendekatan *Kontekstual* Berbantuan *Hands On Activity* (HOA) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik,” *Al- Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2017) : 74.
- Herawati, “Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi,” *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro* 1, no. 1 (2016): 28–36.
- Indyra Fransisca, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscope Pada Pelajaran IPA Dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD, J- PGSD*, vol.6 n0.11 (2018)
- Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi* (Jogjakarta: Ar- Ruzz Media, 2013), h. 181

Jumiati, M. Sari, D. Akmalia, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model NHT Pada Materi Gerak Tumbuhan Di Kelas VIII SMP SEI Putih Kampar”. *Lectura* (September, 2011). h.170

Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), h. 38

Kevin Mahendrani, Pengembangan *Booklet* Etnosains Fotografi Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa SMP, *Unnes Science Education Jurnal*, (2015) h.3

Lia Angela, *Pengembangan Modul Biologi Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X Madrasah Aliyah*, JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains), (2018)

Lia Pradilasari, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, vol.07, no.01

Mawarni Nehe, Pargaulan Siagian, dan Mulyono, “The Development of Learning Device Based Contextual Teaching Learning (CTL) Assisted Autograph to Improve the Ability of Problem Solving Mathematics Class X SMA Negeri 1 Telukdalam,” *Journal of Education and Practic* 8, no. 19 (2017) : 111

Minarni, “Pemanfaatan *Media* Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Video Scribe Untuk Anak Kelas 2 Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)* 5, no. 1

Norhayati, “ *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Contextual Teaching and Learning* untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah siswa madrasah tsanawiyah, vol.1 no 1 (2018) h.20

Nunik Nurlatipah, Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kela VII SMPN 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem, *Csience Education*, vol. 5 no.2 (2015)

Nurhidayah, Ahmad Yani, dan Nurlina, “Penerapan Model *Contextual Teaching Learning* (CTL) terhadap Hasil Belajar Fisika pada Siswa Kelas XI SMA Handayani Sungguminasa Kabupaten Gowa,” *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar* 4, no. 2 : 166

Rika Aprianti dkk, Pengembangan Modul Berbasis *Contextual Teaching And Learning (CTL) Dilengkapi Dengan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA*, Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) vol.4 (2015) h.1

Rosdawita, “Pembelajaran Menyimak Berbasis Pendekatan Kontekstual,” *Pena* 3, no. 2 (2013) : 76

Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (bandung: Alfabeta, 2014).

Ruli Dwi Nastiti, et. al. Development Module of Reaction Rate Based on Multiple Representations. *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol. 1 No. 2 (2012), h. 9.

Sri Haryati, “Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan,” 2013. h.13

Sri Sunarni, “Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Sparkol Pada Pokok Bahasan Perumusan Dasar Negara Pada Mata Pelajaran PKN,” *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS* 10, no. 3 (2016): 363–372.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT. Renika Cipta, 2016).

Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development / R&D)* (Bandung: ALFABETA, 2016).

Wahyu, Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar PKN pada Siswa Kelas X dan XI di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, vol.4 no.7 (2014) h.8.

Zulyadaini, “A Development of Students’ Worksheet Based on Contextual Teaching and Learning,” *International Journal of Learning, Teaching and Education Research* 16, no. 6 (2017) : 65.

