

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil belajar

Menurut Sudjana (2004: 14) “Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan”. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi atau belum. Penilaian merupakan upaya sistematis yang dikembangkan oleh suatu institusi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas proses pendidikan serta kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian (formatif), nilai ulangan tengah semester (sub sumatif), dan nilai ulangan semester (sumatif).

Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan psikomotor. Menurut Benyamin Bloom dalam Sudjana (2010) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah sebagai berikut.

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internasional.
- c. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketetapan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar menurut Sudjana (2004: 22) dibagi menjadi tiga macam hasil belajar yaitu: (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan juga pengertian, dan (3) sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan yang meliputi ranah kognitif (keterampilan), ranah afektif (pengetahuan), dan psikomotorik (sikap) yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah.

2. Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. (Gerlach & Ely, 1971 dalam Arsyad 2013:3) mengatakan bahwa 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. 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 atau verbal.

(Heinich, dkk, 1982 dalam Arsyad 2013:3) mengatakan “istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang di proyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran”.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi (Arsyad, 2013:25).

3. Media Pembelajaran

Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013:4) mengatakan “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain: buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”.

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, seperti: (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyampaikan informasi, dan (c) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan (Kemp dan Dayton, 1985:28 dalam Arsyad, 2013:23).

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya (Arsyad, 2013:30).

Manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar

- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan juga minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

4. Ciri - Ciri Media Pendidikan

Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2013:15) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

- a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

- b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

- c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditranspotasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut

disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

5. Macam-macam Media Pembelajaran

Leshin, dkk (1992) dalam Arsyad (2013:80) mengatakan bahwa ada beberapa media macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai berikut.

- a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dll), merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa.
- b. Media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja/latihan, dan lembaran lepas) teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.
- c. Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.
- d. Media berbasis audio visual, media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya.

- e. Media berbasis komputer, komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction (CMI)*.
- f. Pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar, perpustakaan merupakan pusat sarana akademis. Perpustakaan menyediakan bahan-bahan pustaka berupa barang cetakan seperti buku, majalah/jurnal ilmiah, peta, surat kabar, karya tulis, dll. Oleh karena itu perpustakaan dimanfaatkan oleh siswa untuk mencari berbagai informasi

6. Media Audio Visual

Media audio visual atau dalam istilah lain adalah media video. Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, video menambah suatu dimensi baru dalam pembelajaran. Hal ini karena karakteristik video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya. Seperti diketahui bahwa tingkat *retensi* (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan (Daryanto, 2011:86).

Suatu materi yang telah direkam dalam bentuk video dapat digunakan, baik untuk proses pembelajaran tatap muka (langsung) maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru. Karena kemampuan itulah teknologi video banyak digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran utama dalam sistem pendidikan, terutama di negara-negara maju.

Media audio dan audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Media audio visual dapat menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan sebagai berikut.

- a. Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar.
- b. Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi.
- c. Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa
- d. Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah.

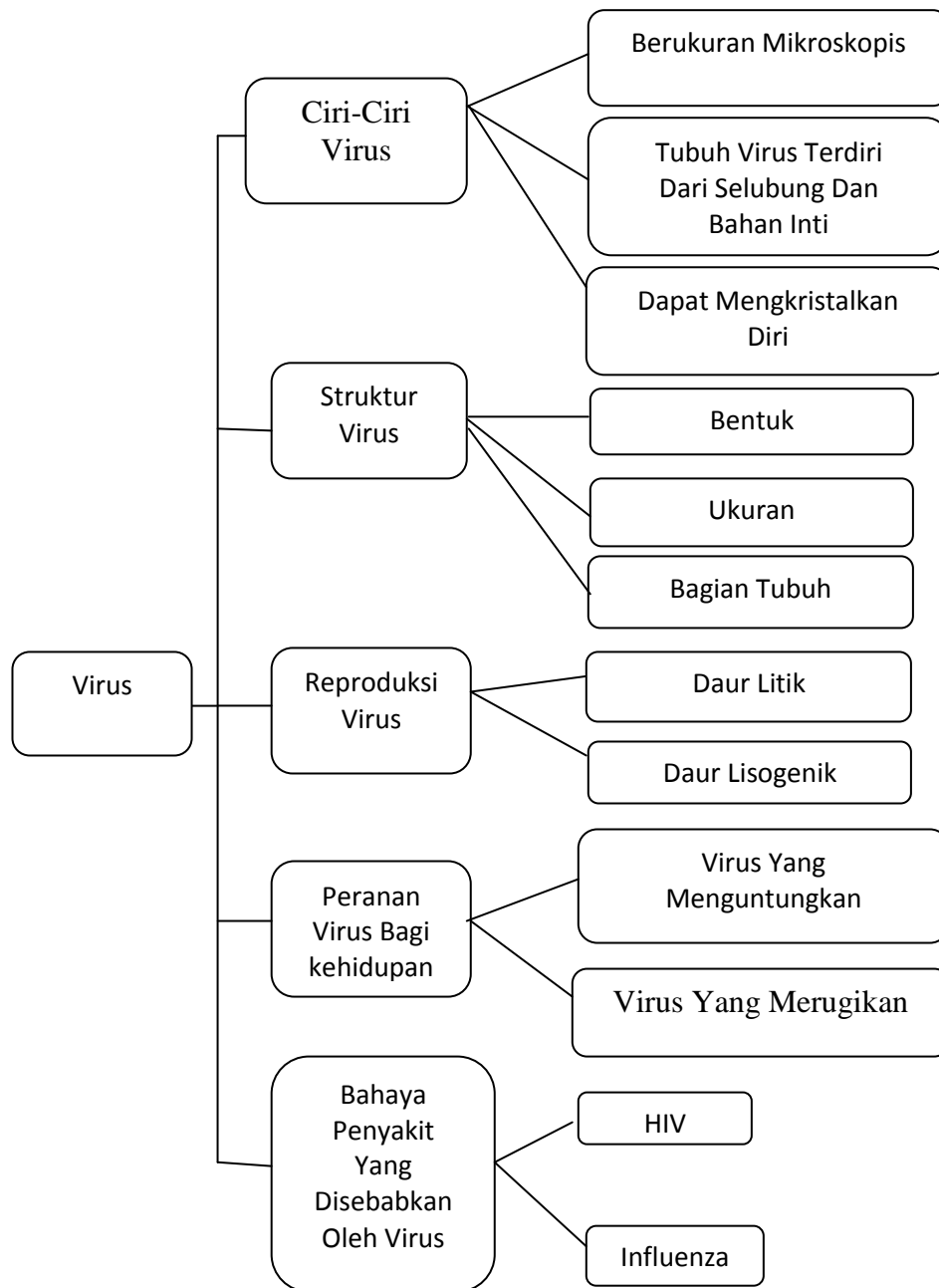
Program audio dapat pula dijadikan kegiatan di rumah. Untuk membuat kegiatan mendengar di luar kelas atau di rumah lebih efektif dan produktif, berbagai teknik dapat digunakan, antara lain: 1) melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan yang berhubungan dengan pemilihan rekaman-rekaman dan siaran radio yang baik; 2) menghubungkan kegiatan mendengar di luar kelas dengan tugas-tugas sekolah, seperti mendorong siswa untuk membuat laporan atau diskusi berdasarkan hasil kegiatan mendengar di rumah, atau dengan

memberi rekomendasi buku-buku yang berkaitan program drama atau opera penting; dan 3) mendiskusikan dan memeriksa cara di mana kebiasaan belajar di rumah bisa di tingkatkan (Arsyad 2013:141).

B. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti

1. Keluasan dan Kedalaman Materi

Penerapan media audio visual akan diterapkan pada konsep virus, meliputi ciri-ciri virus, struktur virus, reproduksi virus, peranan virus bagi kehidupan dan bahaya penyakit yang disebabkan oleh virus. Pedalaman materi virus dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut.



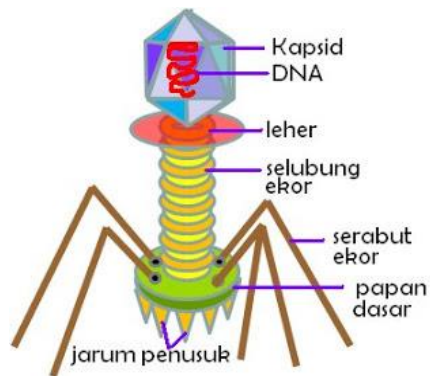
Gambar 2.1: Keluasan dan Kedalaman Materi

a. Ciri-ciri virus

Virus mempunyai ciri-ciri yang tidak dimiliki oleh organisme lain. Virus hanya dapat berkembang biak di sel-sel hidup lain (sifat virus parasit obligat) karenanya, Virus dapat dibiakkan pada telur ayam yang berisi embrio hidup. Untuk bereproduksi virus hanya memerlukan asam nukleat saja. Ciri lainnya, virus tidak dapat bergerak maupun melakukan aktivitas metabolisme sendiri. Selain itu virus tidak dapat membelah diri. Virus tidak dapat diendapkan dengan sentrifugasi biasa, tetapi dapat dikristalkan (dalam Syamsuri dkk, 2007:52).

b. Struktur virus

- 1). virus bersifat aseluler (tidak mempunyai sel);
- 2). virus berukuran amat kecil, jauh lebih kecil dari bakteri, yakni berkisar antara 20 m μ - 300m μ (1 mikron = 1000 milimikron). Untuk mengamatinya diperlukan mikroskop elektron yang pembesarannya dapat mencapai 50.000 X;
- 3). virus hanya memiliki salah satu macam asam nukleat (RNA atau DNA);
- 4). virus umumnya berupa semacam hablur (kristal) dan bentuknya sangat bervariasi. Ada yang berbentuk oval, memanjang, silindris, kotak dan kebanyakan berbentuk seperti kecebong dengan "kepala" oval dan "ekor" silindris; dan
- 5). tubuh virus terdiri atas: kepala, kulit (selubung atau kapsid), isi tubuh, dan serabut ekor. Gambar dan Penjelasannya sebagai berikut.



Gambar 2.2: Struktur Sel (Sumber: www.wikipedia.com)

- (a) kepala virus berisi DNA dan bagian luarnya diselubungi kapsid;
- (b) kapsid adalah selubung yang berupa protein, Kapsid terdiri atas bagian - bagian yang disebut kapsomer, misalnya,kapsid pada TMV dapat terdiri atas satu rantai polipeptida yang tersusun atas 2.100 kapsomer. Kapsid juga dapat terdiri dari protein - protein monomer identik, yang masing - masing terdiri dari rantai polipeptida; dan
- (c) isi tubuh yang kering disebut virion adalah bahan genetik yakni asam nukleat DNA atau RNA (dalam Syamsuri dkk, 2007:53).

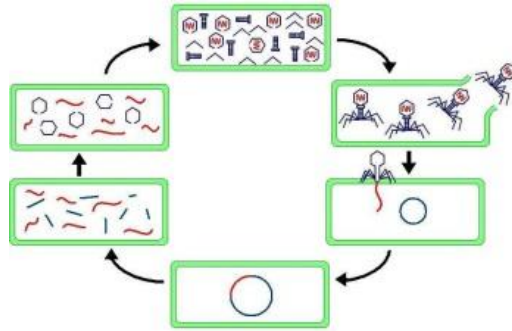
c. Reproduksi virus

Reproduksi virus secara umum terbagi menjadi 2 yaitu siklus litik dan siklus lisogenik, yaitu:

1) Proses-proses pada siklus litik

Siklus litik dianggap sebagai cara reproduksi virus yang utama karena menyangkut penghancuran sel inangnya. Siklus litik, secara umum mempunyai

tiga tahap yaitu adsorpsi & penetrasi, replikasi (biosintesis) dan lisis. Setiap siklus litik dalam prosesnya membutuhkan waktu dari 10-60 menit



Gambar 2.3: Siklus Litik (Sumber: www.wikipedia.com)

a). Adsorpsi & penetrasi

Tahap adsorpsi yaitu penempelan virus pada inang. Virus mempunyai reseptor protein untuk menempel pada inang spesifik

b). Replikasi (biosintesis)

Setelah menempel, virus kemudian melubangi membran sel inang dengan enzim lisozim. Setelah berlubang, virus akan menyuntikkan DNA virusnya ke dalam sitoplasma sel inang untuk selanjutnya bergabung dengan DNA sel inang tersebut..

Molekul-molekul protein (DNA) yang telah terbentuk kemudian diselubungi oleh kapsid, kapsid dibuat dari protein sel inang dan berfungsi untuk memberi bentuk tubuh virus.

c). Lisis

Tahap lisis terjadi ketika virus-virus yang dibuat dalam sel telah matang. Ratusan virus-virus kemudian akan berkumpul pada membran sel dan

menyuntikkan enzim lisosom yang menghancurkan membran sel dan menyediakan jalan keluar untuk virus-virus baru. Sel yang membrannya hancur itu akhirnya akan mati dan virus-virus yang bebas akan menginvasi sel-sel lain dan siklus akan berulang kembali (dalam Syamsuri dkk, 2007:56).

2) Proses-proses pada siklus lisogenik

Tahapan dari siklus hampir sama dengan siklus litik, perbedaannya yaitu sel inangnya tidak hancur (mati) tetapi disisipi oleh asam nukleat dari virus. Tahap penyisipan tersebut kemudian membentuk provirus (dimana materi genetik virus dan sel inang bergabung).

Siklus lisogenik secara umum mempunyai tiga tahap, yaitu adsorpsi dan penetrasi, penyisipan gen virus dan pembelahan sel inang.

a) Adsorpsi dan penetrasi

Virus menempel pada permukaan sel inang dengan reseptor protein yang spesifik lalu menghancurkan membran sel dengan enzim lisozim, virus melakukan penetrasi pada sel inang dengan menyuntikkan materi genetik yang terdapat pada asam nukleatnya ke dalam sel.

b) Penyisipan gen virus

Asam nukleat dari virus yang telah menembus sitoplasma sel inang kemudian akan menyisip ke dalam asam nukleat sel inang, tahap penyisipan tersebut kemudian akan membentuk provirus (pada bakteriofage disebut profage). Sebelum terjadi pembelahan sel, kromosom dan provirus akan bereplikasi.

c) Pembelahan sel inang

Sel inang yang telah disisipi kemudian melakukan pembelahan, provirus yang telah bereplikasi akan diberikan kepada sel anakan dan siklus inipun akan kembali berulang sehingga sel yang memiliki profage menjadi sangat banyak (dalam Syamsuri dkk, 2007:56)

d. Peranan virus dalam kehidupan

Beberapa virus ada yang dapat dimanfaatkan dalam rekombinasi genetika. Melalui terapi gen, gen jahat (penyebab infeksi) yang terdapat dalam virus diubah menjadi gen baik (penyembuh) disebut vaksin. Contohnya pembuatan vaksin polio, rabies, hepatitis B, influenza, cacar, dan vaksin MMR (Measles, Mumps, Rubella) untuk cacar gondong, dan campak.

Pada umumnya virus bersifat merugikan. Virus sangat dikenal sebagai penyebab penyakit infeksi pada manusia, hewan, dan tumbuhan. Sejauh ini tidak ada makhluk hidup yang tahan terhadap virus. Tiap virus secara khusus menyerang sel-sel tertentu dari inangnya. Virus dapat menginfeksi tumbuhan, hewan, dan manusia sehingga menimbulkan penyakit (dalam Syamsuri dkk, 2007:61).

e. Bahaya penyakit yang disebabkan oleh virus

1) HIV

AIDS (Acquired Immune Deficiency Syndrome) adalah penurunan sistem kekebalan tubuh yang disebabkan oleh virus HIV (Human Immunodeficiency Virus). Virus HIV adalah virus kompleks yang mempunyai 2 molekul RNA di dalam intinya. Virus tersebut diduga kuat berasal dari virus kera Afrika yang telah

mengalami mutasi. Walaupun AIDS sangat mematikan, penularannya tidak semudah penularan virus lain. Virus HIV tidak ditularkan melalui kontak biasa seperti jabat tangan, pelukan, batuk, bersin, peralatan makan dan mandi, asalkan tidak ada luka di kulit.

Virus HIV dapat masuk ke dalam tubuh melalui luka di kulit atau selaput lendir. Penularannya dapat terjadi melalui hubungan seksual, transfusi darah, dan penggunaan jarum suntik yang tidak steril. Gejala awal ditandai oleh pembesaran nodus limfa. Penyakit yang umumnya diderita adalah pneumonia, diare, kanker, penurunan berat badan, dan gagal jantung. Pada penderita, virus HIV banyak terkonsentrasi di dalam darah dan cairan mani. Sekali virus menginfeksi penderita, virus akan tetap ada sepanjang hidup penderita (dalam Syamsuri dkk, 2007:65)

2) Influenza

Penyebab influenza adalah virus orthomyxovirus yang berbentuk seperti bola. Virus influenza ditularkan lewat udara dan masuk ke tubuh manusia melalui alat pernapasan. Virus influenza pada umumnya menyerang hanya pada sistem pernapasan. Terdapat tiga tipe serologi virus influenza, yaitu tipe A, B, dan C. Tipe A dapat menginfeksi manusia dan hewan, sedangkan B dan C hanya menginfeksi manusia. Gejala influenza adalah demam, sakit kepala, pegal linu otot, dan kehilangan nafsu makan, Orang yang terserang influenza biasanya akan sembuh dalam 3 sampai 7 hari.

Penanggulangan virus ini telah diusahakan oleh beberapa ahli dengan pembuatan vaksin. pendekatan terbaru adalah dengan pemakaian mutan virus

hidup yang dilemahkan untuk mendorong agar respon kekebalan tubuh meningkat. Pencegahan terhadap penyakit influenza adalah dengan menjaga daya tahan tubuh dan menghindari kontak dengan penderita influenza (dalam Syamsuri dkk, 2007:62).

2. Karakteristik Materi

Karakteristik materi virus masuk ke dalam golongan IPA yaitu dalam pembelajaran biologi. Kompetensi dasarnya yaitu KD 3.3 mendeskripsikan ciri-ciri, replikasi dan peran virus bagi kehidupan.

Materi virus cukup sulit dipahami siswa, karena materi ini abstrak. pada materi virus dibahas mengenai struktur dalam virus yang cukup rumit dan berukuran sangat kecil sehingga kurang efektif jika diajarkan hanya dengan bercerita/ceramah saja tanpa dipadu dengan model atau media pembelajaran lain. Pada penelitian ini, menggunakan media audio visual yang bisa memperlihatkan secara jelas bagian-bagian terkecil yang menyusun suatu virus.

3. Bahan dan Media

Penggunaan bahan dan media pada pembelajaran materi virus menggunakan media audio visual yaitu berupa animasi ciri-ciri virus, struktur virus, reproduksi virus, peranan virus bagi kehidupan dan bahaya penyakit yang ditimbulkan oleh virus.

Proses pembelajaran menggunakan media audio visual dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Karena perkembangan IPTEK saat ini sangat

berpengaruh pada gaya belajar peserta didik, peserta didik senang melihat tayangan materi pembelajaran berupa video di youtube.

4. Sistem Evaluasi

a. Penilaian Kognitif

Pada ranah kognitif yaitu berupa tes dengan format pilihan ganda. Format tes ini digunakan pada *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui dan mengukur nilai hasil belajar peserta didik dalam judul yang telah ditentukan penulis baik sebelum dan sesudah penerapan media audio visual dalam proses pembelajaran.

Tabel 2.1: Penilaian Kognitif

Aspek	Skor
Siswa menjawab benar semua	100
Siswa menjawab benar 10	40
Siswa menjawab benar 5	20
Siswa menjawab benar 1	4
Skor maksimal	100

Penilaian:

Soal PG : $25 \times 1 = 25$

Skor maksimal = 100

Nilai siswa = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor}} \times 100$

b. Penilaian Afektif

Penilaian sikap yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan teknik observasi perilaku pada saat proses pembelajaran.

Tabel 2.2: Penilaian Afektif

No	Nama Siswa	Kriteria/Aspek					Jumlah Skor	Nilai
		a	B	c	d	e		
1	A							
2	B							
3							

Kriteria:

- a. Bekerjasama
- b. Tanggung jawab
- c. Kejujuran
- d. Kerajinan
- e. Tenggang rasa

***) Ketentuan:**

- 1 = jika peserta didik belum memperlihatkan perilaku yang tertera dalam indikator
- 2 = jika peserta didik mulai memperlihatkan perilaku yang tertera dalam indikator, tetapi belum konsisten
- 3 = jika peserta didik mulai konsisten memperlihatkan perilaku yang tertera dalam indikator

4 = jika peserta didik terus menerus konsisten memperlihatkan perilaku yang tertera dalam indikator

Penilaian :

Jumlah Skor X 100

20

Nilai efektif:

BT (Belum Terlihat)	<25	= D
MT (Mulai Terlihat)	26-50	= C
MB (Mulai Berkembang)	51-75	= B
MK (Menjadi Kebiasaan)	76-100	= A

c. Penilaian Psikomotor

Penilaian psikomotor Untuk mengukur ranah psikomotor pada penelitian ini adalah penilaian pada saat siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.

Tabel 2.3: Penilaian Psikomotor

No	Nama Siswa	Kriteria/Aspek					Jumlah Skor	Nilai
		a	B	c	d	e		
1	A							
2	B							
3							

Kriteria:

- a. keaktifan bertanya
- b. Keterampilan pengumpulan data
- c. Sigap membentuk kelompok untuk berdiskusi
- d. Keterampilan mengemukakan pendapat
- e. Fokus dalam mengamati video pembelajaran

***) Ketentuan:**

1 = jika peserta didik belum memperlihatkan perilaku yang tertera dalam indikator

2 = jika peserta didik mulai memperlihatkan perilaku yang tertera dalam indikator, tetapi belum konsisten

3 = jika peserta didik mulai konsisten memperlihatkan perilaku yang tertera dalam indikator

4 = jika peserta didik terus menerus konsisten memperlihatkan perilaku yang tertera dalam indikator

Penilaian :

Jumlah Skor X 100

20

Nilai efektif:

BT (Belum Terlihat)	<25	= D
MT (Mulai Terlihat)	26-50	= C
MB (Mulai Berkembang)	51-75	= B
MK (Menjadi Kebiasaan)	76-100	= A