Education, Language, and Culture (EDULEC)
e-ISSN : 2809-3135
p-ISSN : 2809-6088
Volume.5 Issue.1 April 2025, PP: 90-106
DOI: https://doi.org/10.56314/edulec.v5i1.308

Efektivitas Pendekatan Kontekstual dengan Media Interaktif Animasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 2 Manggarai Timur

Komalasari[1], Abdul Wahid[2], Kamal[3]
[1]Pendidikan Guru Sekolah Dasar/FKIPS/Universitas Islam Makassar, Indonesia
E-mail: malamangela01@gmail.com
[2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar/FKIPS/Universitas Islam Makassar, Indonesia
E-mail: abdulwahidherlang@gmail.com
[3]Program Studi Teknik Informatika/Fakultas Teknik/Universitas Islam Makassar, Indonesia
E-mail: kamalptk35@gmail.com

Received; *24 April 2025,* ***Accepted***; *28 April 2025,* ***Published***; *30 April 2025*

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pendekatan kontekstual dengan media interaktif animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MIN 2 Manggarai Timur. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Disebut dengan kuantitatif karena data-data yang terkumpul dalam penelitian ini dapat dianalisis dengan menggunakan analisis statistik. Teknik pengumpulan data melalui teknik pembagian angket, observasi dan teknik tes hasil belajar. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 2 Manggarai Timur yang berjumlah 20 orang siswa terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat peningkatan Evektifitas Pendekatan Kontekstual dengan Media Interaktif Animasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 2 Manggarai Timur. Hal ini ditunjukkan dengan terjadinya peningkatan nilai rata-rata dari hasil belajar siswa menggunakan soal *PreTest* yakni 49,85% kemudian meningkat pada soal *PostTest* yakni menjadi 68,35%. Hasil angket siswa pada saat pembelajaran juga mengalami peningkatan, hal dapat dilihat pada hasil angket media interaktif animasi terdapat 17 siswa atau 85% berada pada kategori baik dan 3 siswa atau 15% berada pada kategori cukup, sedangkan pada hasil angket motivasi belajar terdapat 15 siswa atau 75% berada pada kategori baik dan 5 siswa atau 25% berada pada kategori cukup, dan terakhir angket hasil belajar terdapat 11 siswa atau 55% berada pada kategori baik dan 9 siswa atau 45% berada pada kategori cukup. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Interaktif Animasi dapat meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 2 Manggarai Timur.

Kata kunci: Pendekatan Kontekstual, Media Interaktif Animasi, Motivasi, Hasil Belajar

Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

Publisher By : CV. Eureka Murakabi Abadi | Jl. Mappala Blok A4/3 Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia
The article is published with Open Access at : https://jurnal-eureka.com/index.php/edulecj | Email : edulec.journal@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahtraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Usaha untuk meningkatkan pembangunan sumber daya manusia melalui pendidikan perlu mendapat perhatian khusus (Asdar, Ramadani, et al., 2024). Undang-undang Pendidikan No 20. Tahun 2003 pada pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berfungsi mengembangkan kemampuan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertjuan untuk mrngembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa berakal mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan peka terhadap tantangan zaman (Asdar et al., 2024). Jadi jelaslah pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja agar anak didik memiliki sikap dan kepribadian yang baik. Sehingga penerapan pendidikan harus diselegarakan sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional berdasarkan UU No 20/2003.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam membangun manusia Indonesia seutuhnya (Nurhikmah et al., 2023). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlakmulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan bagian penting dari proses pembangunan nasional yang ikut meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu negara. Pendidikan juga merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia dimana pengembangan kecakapan dan kemampuan diyakini sebagai faktor pendukung upaya manusia dalam mengarungi kehidupan (Kamal, 2019).

Pendidikan haruslah memimpin da membimbing manusia untuk memperoleh kejelasan tentang dirinya sendiri dan apa yang terkandung dalam dirinya sendiri, perdamaiyan dengan alam dan kesatuan dengan tuhan. Oleh karena itu, anak harus memiliki pengetahuan tentang dirinya sendiri, tentang alam dan tentang hukum perkembangan organik. Anak harus mempergunakan huukm tersebut mencapai keselarasan dengan dirinya sendiri, dengan alam dan pernyataan yang umum dalam pernyataan yang khusus. Dengan demikian, tujuan semua pendidikan, semua pengajaran dan latihan adalah mewujudkan yang tidak terbatas dalam bentuk yang teratas, yang abadi dalam bentuk sementara, yang suci dalam bentuk dan melalui kehidupan manusia, dengan melalui perawatan terhadap sifat kerohanianya yang asli (Mudya, 2014).

Sekolah adalah salah satu instansi pendidikan formal yang membantu terus mengembangkan potensi (Afni et al., 2024). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, kepribadian, kecerdasan, ahlak, mulia, serta keterampilan yang diperlukan diriya, masyarakat,

bangsa dan negara. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat (Fajrin et al., 2023). Pendidikan menjadi kebutuhan mutlak dalam kehidupan manusia, yang harus terus dipenuhi sepanjang hidup. Tanpa pendidikan, manusia sulit untuk hidup dan berkembang sesuai dengan aspirasi mereka untuk kemajuan, kesejahteraan, dan kebahagiaan (Rama & Kamal, 2023).

Pendekatan kontekstual (*Contextul Teaching and Learning /CTL*) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Jubhari et al., 2022). Dengan konsep ini hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakana bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer dari guru ke siswa. Strategi pembelajaran lebih di pentingkan daripada hasil (Nurhaedah, 2012).

Motivasi merupakan proses yang menggabungkan persepsi individu terhadap tiga faktor: harapan untuk sukses, nilai tugas subjektif, dan minat intrinsic Putra 2014; (Wahid et al., 2023). Salah satu faktor mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, telah muncul inofasi baru dalam membentuk media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa (Munawir & Ismi, 2024). Pada dasarnya motivasi merupakan dorongan yang menyebabkan terjadinya tingkahlaku atau perbuatan. Ketika seseorang memberikan motivasi kepada orang lain, bisa diartikan ia telah memberikan daya dorong sehingga seseorang yang dimotivsi tersebut dapat bergerak.

Media pembelajaran interakif adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memungkinkan interaktif dua arah antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran inrteraktif menyediakan berbagai alat dan sumber daya seperti, vidio, simulasi komputer, permainan edukatif dan *platform online* yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Media interaktif yang baik dapat membuat peserta didik memiliki motivasi belajar yang meningkat karena kesesuainya antara media sangat berdampak terhadap keberhasilan suatu media interaktif yang digunakan. Semakin baik media pembelajaran maka semakin baik pula kemampuan peserta didik untuk menerima pembelajaran dalam aspek pendidikan. Motivasi diperlukan karena dapat menjadi semangat untuk peserta didik agar bisa mengikuti pembelajaran dengan antusias. Aadanya motivasi belajar akan membimbing peserta didik untuk dapat menjadi diri mereka lebih baik atau sebaliknya (Ainur et al., 2023).

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Disebut dengan kuantitatif karena data-data yang terkumpul dalam penelitian ini dapat dianalisis dengan menggunakan analisis statistik. "penelitian kuantitatif yaitu suatu penelitian yang datanya berupa angka yang digunakan sebagai alat untuk menemukan sebuah keterangan" (Margono, 2010). Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, tabel, grafik atau tampilan lainnya (Zuhari, 2016).

Selanjutnya mengumpulkan data menggunakan instrumen angket dan instrument tes sebagai metode pokok, kemudian menggunakan analisis statistik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti akan memberikan angket dan soal tes tersebut kepada sampel yang telah di tentukan, yakni pada kelas V, angket tersebut berisikan pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Setelah dilakukan penstoran pada hasil angket dan soal tes, maka langkah berikutnya adalah melakukan pencatatan hasil belajar Bahasa Indonesia pada hasil evaluasi.

Data-data yang diperoleh merupakan data numerik dari hasil angket dan instrument tes yang ditunjukkan kepada responden, dan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis statistik untuk mendapatkan kesimpulan.

1. Hasil Uji Validitas

Adapun hasil uji validitas angket Media Interaktif Animasi di bawah ini:

No.	Item Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	IP_1	0,081	0,444	Tidak valid
2.	IP_2	0,622	0,444	Valid
3.	IP_3	0,067	0,444	Tidak valid
4.	IP_4	0,481	0,444	Valid
5.	IP_5	0,638	0,444	Valid
6.	IP_6	0,577	0,444	Valid

Berdasarkan tabel di atas, menunjukan bahwa dari 6 item pernyataan angket media interaktif animasi terdapat 4 item pernyataan yang valid. Karena nilai korelasi *product moment* (r hitung) untuk masing-masing item pernyataan lebih besar (>) dari r tabel sebesar 0,444 (taraf signifikansi 5% dan N=20). Dan 2 item pernyataan yang tidak valid karena nilai korelasi *product moment* (r hitung) untuk masing-masing item pernyataan lebih kecil (<) dari r tabel sebesar 0,444. Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan 4 item penyataan tersebut untuk dijadikan angket media interaktif animasi di kelas V MIN 2 Manggarai Timur.

Sedangkan hasil uji validitas angket motivasi belajar di bawah ini:

No.	Item Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	IP_1	0,598	0,444	Valid
2.	IP_2	0,529	0,444	Valid
3.	IP_3	0,281	0,444	Tidak valid

4.	IP_4	0,051	0,444	Tidak valid
5.	IP_5	0,741	0,444	Valid
6.	IP_6	0,681	0,444	Valid
7.	IP_7	0,152	0,444	Tidak valid

Berdasarkan tabel di atas, menunjukan bahwa dari 7 item pernyataan angket media interaktif animasi terdapat 4 item pernyataan yang valid. Karena nilai korelasi *product moment* (r hitung) untuk masing-masing item pernyataan lebih besar (>) dari r tabel sebesar 0,444 (taraf signifikansi 5% dan N=20). Dan 3 item pernyataan yang tidak valid karena nilai korelasi *product moment* (r hitung) untuk masing-masing item pernyataan lebih kecil (<) dari r tabel sebesar 0,444. Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan 4 item penyataan tersebut untuk dijadikan angket media interaktif animasi di kelas V MIN 2 Manggarai Timur.
Sedangkan hasil uji validitas angket hasil belajar di bawah ini:

No.	Item Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	IP_1	0,712	0,444	Valid
2.	IP_2	0,573	0,444	Valid
3.	IP_3	0,495	0,444	Valid
4.	IP_4	0,222	0,444	Tidak valid
5.	IP_5	0,083	0,444	Tidak valid

Berdasarkan tabel di atas, menunjukan bahwa dari 5 item pernyataan angket media interaktif animasi terdapat 3 item pernyataan yang valid. Karena nilai korelasi *product moment* (r hitung) untuk masing-masing item pernyataan lebih besar (>) dari r tabel sebesar 0,444 (taraf signifikansi 5% dan N=20). Dan 2 item pernyataan yang tidak valid karena nilai korelasi *product moment* (r hitung) untuk masing-masing item pernyataan lebih kecil (<) dari r tabel sebesar 0,444. Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan 3 item penyataan tersebut untuk dijadikan angket media interaktif animasi di kelas V MIN 2 Manggarai Timur.

Sedangkan untuk instrument tes akan dijelaskan melalui tabel berikut ini.

No.	Item Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	Soal_1	0,572	0,444	Valid
2.	Soal_2	0,576	0,444	Valid
3.	Soal_3	0,048	0,444	Tidak valid
4.	Soal_4	0,588	0,444	Valid
5.	Soal_5	0,611	0,444	Valid
6.	Soal_6	0,013	0,444	Tidak valid
7.	Soal_7	0,039	0,444	Tidak valid
8.	Soal_8	0,482	0,444	Valid
9.	Soal_9	0,503	0,444	Valid
10.	Soal_10	0,603	0,444	Valid
11.	Soal_11	0,121	0,444	Tidak valid
12.	Soal_12	0,497	0,444	Valid
13.	Soal_13	0,524	0,444	Valid
14.	Soal_14	0,181	0,444	Tidak valid
15.	Soal_15	0,611	0,444	Valid

16.	Soal_16	0,068	0,444	Tidak valid
17.	Soal_17	0,539	0,444	Valid
18.	Soal_18	0,509	0,444	Valid
19.	Soal_19	0,674	0,444	Valid
20.	Soal_20	0,539	0,444	Valid

Berdasarkan tabel di atas, menunjukan bahwa dari 20 soal Bahasa Indonesia terdapat 14 item soal yang valid. Karena nilai korelasi *product moment* (r hitung) untuk masing-masing soal lebih besar (>) dari r tabel sebesar 0,444 (taraf signifikansi 5% dan N=20). Dan 6 item soal yang tidak valid karena nilai korelasi *product moment* (r hitung) untuk masing-masing soal lebih kecil (<) dari r tabel sebesar 0,444. Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan 14 soal tersebut untuk dijadikan instrument tes di kelas V MIN 2 Manggarai Timur.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Hasil penelitian tersebut akan diolah pada sistem *Statistical Package for Social Science* (SPSS) (Arikunto, 2010).

Uji Reliabilitas Angket Media Interaktif Animasi

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded[a]	0	,0
	Total	20	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,145	6

Dari tabel di atas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,145. Nilai ini lebih kecil dari r tabel (taraf signifikansi 5% dan N=20) yaitu 0,444. Angka ini menunjukan bahwa item pernyataan ini terbukti tidak reliabel untuk digunakan karena r hitung < r tabel (0,145< 0,444).

Maka, item pernyataan di atas tidak reliabel dengan jumlah 6 item pernyataan.

Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded[a]	0	,0
	Total	20	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,339	7

Dari tabel di atas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,339. Nilai ini lebih kecil dari r tabel (taraf signifikansi 5% dan N=20) yaitu 0,444. Angka ini menunjukan bahwa item pernyataan ini terbukti tidak reliabel untuk digunakan karena r hitung < r tabel (0,339< 0,444).
Maka, item pernyataan di atas tidak reliabel dengan jumlah 7 item pernyataan.

Uji Reliabilitas Angket Hasil Belajar

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded[a]	0	,0
	Total	20	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,013	5

Dari tabel di atas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,013. Nilai ini lebih kecil dari r tabel (taraf signifikansi 5% dan N=20) yaitu 0,444. Angka ini menunjukan bahwa item pernyataan ini terbukti tidak reliabel untuk digunakan karena r hitung < r tabel (0,013< 0,444).
Maka, item pernyataan di atas tidak reliabel dengan jumlah 5 item pernyataan.

Uji Reliabilitas Tes

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded[a]	0	,0
	Total	20	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,997	20

Dari tabel di atas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,997. Nilai ini lebih besar dari r tabel (taraf signifikansi 5% dan N=20) yaitu 0,444. Angka ini menunjukan bahwa soal ini terbukti reliabel untuk digunakan karena r hitung > r tabel (0,997> 0,444).
Maka, soal di atas reliabel dengan jumlah 14 soal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dipaparkan data hasil penelitian dan pembahasan pembelajaran pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian tersebut akan diolah dengan menggunakan sistem *Statistical Package for Social Science* (SPSS) pada siswa kelas V MIN 2 Manggarai Timur. Data pada setiap instrumen angket maupun instrumen tes yang berupa soal tes *Pretest* dan *Posttest*

dipaparkan secara terpisah yang bertujuan untuk melihat perbedaan, persamaan dan perkembangan hasil belajar siswa.

1. **Analisis Data Angket**

a. Media interaktif animasi

Pengambilan data media interaktif animasi siswa berupa angket, dianalisis dengan menggunakan data deskriptif. Data tersebut dapat di lihat pada tabel berikut:

Hasil Angket Media Interaktif Animasi

Statistics

Media Interaktif Animasi

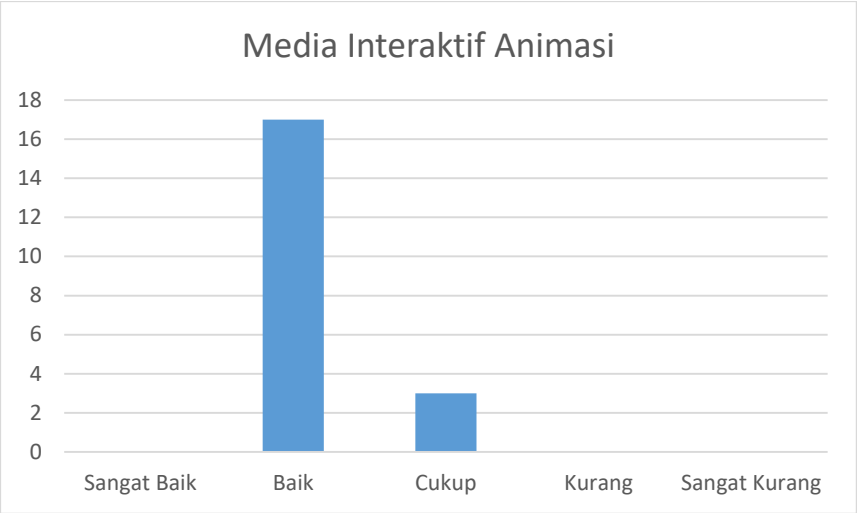
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		20,50
Median		21,00
Mode		21
Std. Deviation		,889
Range		3
Minimum		19
Maximum		22
Sum		410

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa angket media interaksi animasi memiliki mean atau rata-rata nilai hasil belajar 20,50 dari skor ideal 22 yang dicapai oleh siswa berada pada kategori baik. Standar deviasi 889, hasil ini menunjukkan distribusi tersebar dari skor minimum 19 sampai dengan skor maksimun 22 dengan rentang atau range 3. Modus 21 dan median 21,00.

Hasil Angket Media Interaksi Animasi (X1)

Skor	Kategori	Frekuensi	Percent
81-100	Sangat Baik	0	0%
61-80	Baik	17	85%
41-60	Cukup	3	15%
21-40	Kurang	0	0%
0-20	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari 20 siswa, terdapat 17 siswa berada pada kategori baik dengan *percent* 85%, dan 3 siswa berada pada kategori cukup dengan *percent* 15%. Hasil angket media interaktif animasi, menunjukkan bahwa pengaruh media interaktif animasi bagi siswa lebih dominan pada kategori sangat baik karena siswa menggunakan media interaktif animasi.



Skor Kategori Angket media interaktif animasi

Objek dari penelitian media interaktif animasi untuk melihat langsung efektivitas media interaktif animasi bagi siswa dalam menjalin kegiatannya di sekolah. Pada hasil gambar di atas dari 20 siswa, terdapat 17 siswa berada pada kategori baik, dan 3 siswa berada pada kategori cukup antusias dan semangat dalam belajar. Maka dapat diketahui kategori dari masing-masing nilai termasuk kategori baik dalam menerapkan media interaktif animasi di sekolah, sebaiknya terus dilaksanakan karena sebagai penunjang perkembangan otak dan semangat dalam belajar, siswa juga senang dan nyaman dalam kelas yang selalu memperhatikan dan karaketeristik dari siswa yang senang dipuji.

b. Motivasi belajar

Hasil Angket Motivasi Belajar

Statistics

Motivasi Belajar

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		21,55
Median		22,00
Mode		22
Std. Deviation		2,114
Range		8
Minimum		18
Maximum		26
Sum		431

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa angket motivasi belajar memiliki mean atau rata-rata nilai hasil belajar 21,55 dari skor ideal 26 yang dicapai oleh siswa berada pada kategori baik. Standar deviasi 2,114, hasil ini menunjukkan distribusi tersebar dari skor minimum 18 sampai dengan skor maksimun 26 dengan rentang atau range 8. Modus 22 dan median 22,00.

Hasil Angket Motivasi Belajar (X2)

Skor	Kategori	Frekuensi	Percent
81-100	Sangat Baik	0	0%
61-80	Baik	15	75%
41-60	Cukup	5	25%
21-40	Kurang	0	0%
0-20	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari 20 siswa, terdapat 15 siswa berada pada kategori baik dengan *percent* 75%, dan 5 siswa berada pada kategori cukup dengan *percent* 25%. Hasil angket motivasi belajar, menunjukkan bahwa pengaruh motivasi belajar bagi siswa lebih dominan pada kategori sangat baik karena siswa menggunakan motivasi belajar.



Skor Kategori Angket motivasi Belajar

Objek dari penelitian motivasi belajar untuk melihat langsung efektivitas motivasi belajar bagi siswa dalam menjalin kegiatannya di sekolah. Pada hasil gambar di atas dari 20 siswa, terdapat 15 siswa berada pada kategori baik, dan 5 siswa berada pada kategori cukup antusias dan semangat dalam belajar. Maka dapat diketahui kategori dari masing-masing nilai termasuk kategori baik dalam motivasi belajar di sekolah.

c. Hasil belajar

Hasil Angket Hasil Belajar

Statistics

Hasil Belajar

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		13,90
Median		14,00
Mode		13
Std. Deviation		1,210
Range		4
Minimum		12

Maximum	16
Sum	278

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa angket hasil belajar memiliki mean atau rata-rata nilai hasil belajar 13,90 dari skor ideal 16 yang dicapai oleh siswa berada pada kategori baik. Standar deviasi 1,210, hasil ini menunjukkan distribusi tersebar dari skor minimum 12 sampai dengan skor maksimun 16 dengan rentang atau range 4. Modus 13 dan median 14,00.

Hasil Angket Hasil Belajar (Y)

Skor	Kategori	Frekuensi	Percent
81-100	Sangat Baik	0	0%
61-80	Baik	11	55%
41-60	Cukup	9	45%
21-40	Kurang	0	0%
0-20	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari 20 siswa, terdapat 11 siswa berada pada kategori baik dengan *percent* 55%, dan 9 siswa berada pada kategori cukup dengan *percent* 45%. Hasil angket hasil belajar, menunjukkan bahwa pengaruh hasil belajar bagi siswa lebih dominan pada kategori cukup karena siswa menggunakan hasil belajar.



Skor Kategori Angket Hasil Belajar

Objek dari penelitian hasil belajar untuk melihat langsung efektivitas hasil belajar bagi siswa dalam menjalin kegiatannya di sekolah. Pada hasil gambar di atas dari 20 siswa, terdapat 11 siswa berada pada kategori baik, dan 9 siswa berada pada kategori cukup antusias dan semangat dalam belajar. Maka dapat diketahui kategori dari masing-masing nilai termasuk kategori baik dalam meningkatkan hasil belajar di sekolah.

2. Analisis Data Hasil Belajar Tes Soal Bahasa Indonesia

Pelaksanaan hasil belajar siswa, peneliti melakukan pengujian pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan guru menerapkan motivasi belajar terhadap siswa, yang dianalisis dalam bentuk deskriptif dan dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

Hasil Belajar Test Bahasa Indonesia

Statistics

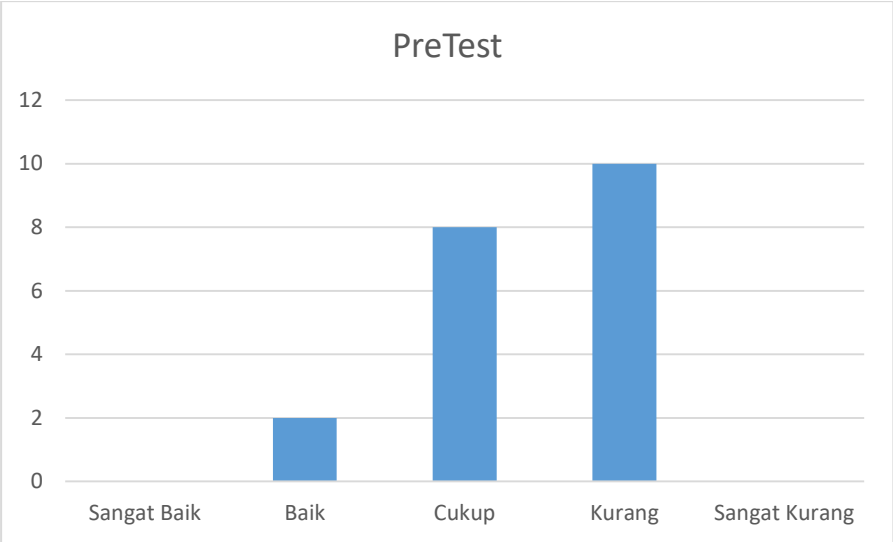
		PreTest	PostTest
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		49,85	68,35
Median		53,00	66,00
Mode		40	73
Std. Deviation		10,604	7,415
Range		33	26
Minimum		33	60
Maximum		66	86
Sum		997	1367

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada pretest memiliki mean atau rata-rata nilai 49,85 dari skor ideal 100 yang mungkin dicapai oleh siswa berada pada kategori kurang. Standar deviasi 10,604, hasil ini menunjukkan distribusi tersebar dari skor minimum 33 sampai dengan skor maksimun 66 dengan rentang atau range 33. Modus yaitu 40 dan median 53,00. Sedangkan pada posttest memiliki mean atau rata-rata nilai 68,35 dari skor ideal 100 yang mungkin dicapai oleh siswa berada pada kategori baik. Standar deviasi 7,415, hasil ini menunjukkan distribusi tersebar dari skor minimum 60 sampai dengan skor maksimun 86 dengan rentang atau range 26. Modus yaitu 73 dan median 66,00. Untuk pengkategorian siswa pada *pretest* dan *posttest* di jelaskan pada tabel sebagai berikut:

Hasil Belajar *PreTest*

Skor	Kategori	Frekuensi	Percent
81-100	Sangat Baik	0	0%
61-80	Baik	2	10%
41-60	Cukup	8	40%
21-40	Kurang	10	50%
0-20	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan hasil belajar *pretest*, menunjukkan bahwa siswa di sekolah masih banyak mendapat kategori kurang yaitu 10 siswa dengan *percent* 50%, hanya sedikit siswa memiliki keberhasilan belajar cukup yaitu 8 siswa dengan *percent* 40%, dan terdapat 2 orang siswa memiliki keberhasilan belajar kategori baik dengan *percent* 10% sehingga diberikan motivasi belajar supaya bisa mendapatkan pengoptimalan dalam belajar.



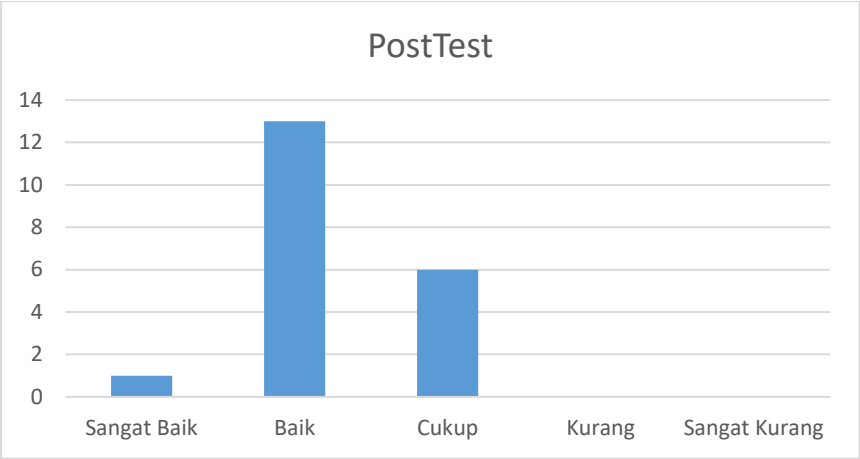
Skor Kategori PreTest

Penelitian *pretest* dengan melihat langsung motivasi belajar di dalam kelas. Hal ini sangat masih di bawah keberhasilan atau ketuntasan belajar siswa yang masih kurang semangat dalam belajar sehingga perlu adanya perlakuan dari peningkatan dan penguatan dari karakter dan siswa dapat mengembangkan kompetensinya dengan antusias belajar. Berdasarkan gambar tersebut, maka dapat diketahui kategori dari masing-masing nilai 2 siswa baik, 8 siswa cukup dan 10 siswa kurang sebelum memotivasi siswa dalam belajar. Hal ini perlu peningkatan pada motivasi belajar karena masih ada siswa yang masih kurang dalam belajar.

Hasil Belajar PostTest

Skor	**Kategori**	**Frekuensi**	**Percent**
81-100	Sangat Baik	1	5%
61-80	Baik	13	65%
41-60	Cukup	6	30%
21-40	Kurang	0	40%
0-20	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan hasil belajar *posttest*, menunjukkan bahwa siswa di sekolah banyak mendapat kategori baik yaitu 13 siswa, 1 siswa mendapat kategori sangat baik dan 6 siswa mendapat kategori cukup, sehingga dengan diberikan motivasi dalam belajar siswa menjadi lebih senang belajar untuk itu memperkuat motivasi belajar siswa sangat efektif untuk meningkatkan semangat belajar siswa.



Skor Kategori *PostTest*

Berdasarkan gambar di atas, maka dapat diketahui kategori dari masing-masing nilai. 1 siswa termasuk kategori sangat baik, 13 siswa termasuk kategori baik dan 6 siswa termasuk kategori cukup setelah diberikan perlakuan dengan memotivasi siswa dalam belajar, hal ini perlu peningkatan pada hasil pemberian *posttest* dengan melihat hasil belajar siswa di dalam kelas, dengan aktivitas guru yang memberikan motivasi kepada siswa dalam belajar dan memberikan reward dengan bentuk memberikan bintang karena telah menjawab pertanyaan dan pujian berupa ucapan "sangat pintar atau hebat" atas keberhasilan mengerjakan tugas. Hal ini sangat baik digunakan dalam pembelajaran yang jika di awal kegiatan pembelajaran perlu memotivasi siswa baik itu memberikan seputar pelajaran maupun secara interpersonal.

3. Analisi Data dengan Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis

a. Uji Normalitas

Hasil Uji Normalitas Data Media Interaktif Animasi, Motivasi Belajar dan Hasil Belajar.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			20
Normal Parameters[a,b]	Mean		,0000000
	Std. Deviation		1,14320253
Most Extreme Differences	Absolute		,134
	Positive		,134
	Negative		-,075
Test Statistic			,134
Asymp. Sig. (2-tailed)[c]			,200[d]
Monte Carlo Sig. (2-tailed)[e]	Sig.		,441
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,428
		Upper Bound	,453

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi 0,200 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Hasil Uji Homogenitas Data Media Interaktif Animasi, Motivasi Belajar dan Hasil Belajar.

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Angket	Based on Mean	6,754	2	57	,002
	Based on Median	3,582	2	57	,034
	Based on Median and with adjusted df	3,582	2	36,031	,038
	Based on trimmed mean	7,169	2	57	,002

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi 0,002 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Hasil *One Sample T-Test* Nilai Media Interaktif Animasi, Motivasi Belajar dan Hasil Belajar

One-Sample Test

	Test Value = 0						
			Significance			95% Confidence Interval of the Difference	
	t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Lower	Upper
Media Interaktif Animasi	103,181	19	<,001	<,001	20,50000	20,0842	20,9158
Motivasi Belajar	45,578	19	<,001	<,001	21,55000	20,5604	22,5396
Hasil Belajar	51,391	19	<,001	<,001	13,90000	13,3339	14,4661

Berdasarkan tabel di atas, terlihat nilai signifikan dari media interaktif animasi, motivasi belajar dan hasil belajar adalah 0,001. Nilai peningkatan dari sebelum dan sesudah perlakuan terjadi peningkatan seperti pada lower media interaktif animasi adalah 20,0842 menjadi upper 20,9158, pada lower motivasi belajar adalah 20,5604 menjadi upper 22,5396 dan peningkatan hasil belajar dari lower 13,3339 menjadi upper 14,4661. Sehingga nilai *Sig. (2-tailed)*< 0,05. Diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil belajar terhadap motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, efektivitas pendekatan kontekstual dengan media interaktif animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa menjadi lebih aktif dan semangat belajar karena adanya dorongan dan juga penyediaan pendukung seperti media interaktif, memotivasi secara langsung, pemberian penguatan berupa pujian atau video pembelajaran yang menarik dan pemberian *Ice Breaking* sebelum dan sesudah belajar sehingga siswa tidak bosan dalam belajar, sehingga terlihat nilai signifikan dari media interaktif animasi, motivasi belajar dan hasil belajar adalah 0,001. Nilai dari sebelum dan sesudah perlakuan terjadi peninggkatan seperti pada lower media interaktif animasi adalah 20,0842 menjadi upper 20,9158, pada lower motivasi belajar adalah 20,5604 menjadi upper 22,5396 dan peningkatan hasil belajar dari lower 13,3339 menjadi upper 14,4661, sehingga nilai *Sig. (2-tailed)*< 0,05. Diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil belajar terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis adalah terdapat efektivitas pendekatan kontekstual dengan media interaktif animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MIN 2 Manggarai Timur.

REFERENSI

Afni, N., Wahid, A., & Hastati, S. (2024). *Implementasi Program Literasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasa*.

Ainur, R. D., Rokayah, Y. D., Dwi, A., & Kaukaba, Q. S. (2023). *Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Motifasi Belajar*". Pendidikan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negri Malang.

Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta.

Asdar, A., Ramadani, A. M., & Suryanti, S. (2024). Perbandingan Efektivitas Pendekatan Integratif Model Fragmented dan Model Connected Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik di SD Islam Al Azhar 68 Summarecon Mutiara Makassar. *EDULEC : Education, Language, and Culture Journal*, *4*(3), 337–350. https://doi.org/10.56314/edulec.v4i3.276

Asdar, Muhammad Asdam, Nursamsilis Lutfin, Elsayani Grestiani Limbong, & Tuan Nordin Bin Tuan Kechik. (2024). Effectiveness of the Sequenced Type of Integrative Learning Model in Teaching Writing of West Wawonii Elementary School Students. *IJOLEH : International Journal of Education and Humanities*, *3*(1), 26–43. https://doi.org/10.56314/ijoleh.v3i1.223

Fajrin, S. N., Ilmi, N., & Wahid, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V UPT SPF SD Inpres Kapasa Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, *6*(3).

Kamal. (2019). Penerapan Aplikasi Packet Tracer Pada Kompetensi Troubleshooting Jaringan Di Smk Tek Kom Makassar. *Jurnal ILTEK*, *14*(1).

Mudya, H. R. (2014). *Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-dasar Pendidikan Pada Umumnya dan Pendidikan di*. Rajawali Pers.

Munawir, R. A., & Ismi, K. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.

Nurhaedah. (2012). *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) Dalam Pembelajran Bagi Guru-guru*. UNM.

Nurhikmah, H., Saman, A., Pattaufi, Sujarwo, & Mawarni, S. (2023). Blended Learning and Computers Self-efficacy Towards Students Learning Outcomes. In R. Harold Elby Sendouw, T. Pangalila, S. Pasandaran, & V. P. Rantung (Eds.), *Proceedings of the Unima International Conference on Social Sciences and Humanities (UNICSSH 2022)* (Vol. 698, pp. 106–114). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-35-0_14

Rama, B., & Kamal, A. S. (2023). Nahdlatul Ulama, Tokohnya Kegiatan Dalam Duniapendidikandan Perkembangan Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, *1*(2).

Wahid, A., Raoda, R., & Setiawan, I. P. (2023). Implementasi Program Literasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UIM. *Jurnal Al-Musannif*, *5*(1).

Yuriatson Jubhari, Nursyam, Luana Sasabone, Rosmiaty, & Tuan Nordin Bin Tuan Kechik. (2022). The Students' Perception on Teaching Narrative Writing Skills through Contextual Teaching and Learning (CTL) Approach. *IJOLEH : International Journal of Education and Humanities*, *1*(2), 140–151. https://doi.org/10.56314/ijoleh.v1i2.80

Zuhari, et al. (2016). *Pedoman Penelitian Karya Ilmiah*. Rjawali Perss.