

Implementasi Bahan Ajar Multimedia Berbasis Pendekatan Kontekstual terhadap Minat Belajar Siswa

Implementation of Contextual-Based Multimedia Teaching Materials on Students' Learning Interest

Agus Muzakki^{1*}, Ahmad Sam'un¹, Idham¹,

¹⁾ Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Qamarul Huda Badaruddin Bagu, Indonesia

^{*)} Email: zakkiworker@gmail.com.

Abstract: *This study aims to analyze the effect of using contextual-based multimedia teaching materials on students' learning interest in Indonesian language subjects. The research employed an experimental design with a one-group pretest-posttest model. Participants were 30 tenth-grade students. Research instruments included learning interest questionnaires, observation sheets, and documentation. Data were collected through pretests and posttests, then analyzed using the Paired Sample T-Test. The results revealed a significant increase in students' learning interest after the implementation of contextual-based multimedia teaching materials. These findings affirm that integrating multimedia with real-life contexts enhances student engagement. This study provides valuable implications for developing effective Indonesian language learning strategies in secondary schools.*

Keywords: *Contextual approach, Learning interest, Multimedia, Teaching materials*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan bahan ajar multimedia berbasis pendekatan kontekstual terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan model one group pretest-posttest. Partisipan penelitian terdiri dari 30 siswa kelas X. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar, lembar observasi, serta dokumentasi. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan uji Paired Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan minat belajar siswa setelah penggunaan bahan ajar multimedia berbasis kontekstual. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi multimedia dengan konteks kehidupan nyata siswa mampu meningkatkan keterlibatan belajar. Penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah.

Kata kunci: Bahan ajar, Minat belajar, Multimedia, Pendekatan Kontekstual

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang dialami peserta didik merupakan alasan utama keberhasilan tercapainya tujuan pendidikan [1],[2]. Dalam hal ini proses pembelajaran mencakup beberapa aspek penting, salah satunya strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan guru untuk menyampaikan dan mengajarkan materi pelajaran. Strategi pembelajaran mencakup metode dan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Menurut Geni, Sudarma, dan Mahadewi [2],[4],[7], secara umum masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian Magdalena [3],[5],[8] alasan metode konvensional masih dominan diterapkan adalah karena dianggap lebih mudah dan praktis untuk digunakan. Selain itu, faktor keterbatasan sumber daya teknologi juga menjadi alasan guru masih dominan menerapkan metode ini [6],[9]. Akan tetapi, metode ini banyak menuai kritikan lantaran cenderung pasif dan kurang interaktif karena siswa yang lebih banyak mendengarkan dan pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) [10],[12]. Pembelajaran dengan metode ini dapat berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran [11],[3]. Dengan siswa yang lebih banyak mendengarkan daripada terlibat aktif, proses pembelajaran akan menjadi monoton, yang pada akhirnya akan berdampak terhadap rendahnya minat belajar siswa, sekaligus mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri [14],[17].

Akselerasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah berkembang dalam berbagai bidang dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang Pendidikan [15],[18]. Perkembangan IPTEK yang begitu pesat pada abad 21 ini membawa inovasi dan peluang baru dalam dunia pendidikan, sekaligus menuntut guru untuk mampu berinovasi dalam proses pembelajaran dengan meninggalkan metode lama dan beralih ke metode baru yang lebih modern, dinamis, inovatif, dan interaktif, melalui pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa [16],[19],[20].

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SMP Negeri 3 Batukliang, guru masih menggunakan metode konvensional

sebagai metode dominan dalam proses pembelajaran. Dominasi penggunaan pembelajaran konvensional yang kurang relevan dengan perkembangan IPTEK yang begitu pesat jika dibiarkan berlarut-larut, dikhawatirkan akan berdampak terhadap rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa, yang pada gilirannya juga dapat berdampak pada inovasi dan kreativitas siswa [1],[3],[21],[22]. Maka untuk mengatasi potensi permasalahan tersebut diperlukan sebuah solusi berupa inovasi dalam proses pembelajaran, yang dalam hal ini adalah penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran.

Secara umum, multimedia dapat diartikan sebagai gabungan dari beberapa media seperti teks, gambar, audio, dan video yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Dalam pembelajaran, multimedia dapat menjadi sarana yang efektif dalam penyampaian pesan pembelajaran [4][22],[23]. Integrasi multimedia dalam pembelajaran akan mempermudah dan memperjelas penyampaian materi pembelajaran melalui dukungan penguatan materi berupa konten digital seperti teks, gambar, audio, maupun video [24],[25]. Hal tersebut tentu akan sangat bermanfaat terutama untuk materi-materi kompleks dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, multimedia dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa melalui variasi fitur yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan siswa, yang tentunya akan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif [26],[27]. Misalnya siswa dengan gaya belajar visual akan terbantu melalui tampilan gambar maupun video, siswa dengan gaya belajar auditif dapat memahami materi melalui audio, dan siswa dengan gaya belajar kinestetik dapat belajar melalui aktivitas interaktif seperti simulasi [28],[29]. Dengan fleksibilitas ini, multimedia dapat mengatasi kejenuhan dan meningkatkan minat belajar siswa, serta memastikan setiap siswa memiliki kesempatan untuk memahami materi sesuai cara yang paling nyaman menurut mereka [31],[32].

Selanjutnya, penggunaan multimedia dalam pembelajaran tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal tanpa dibantu dengan pendekatan pembelajaran [30],[32]. Hal ini dikarenakan multimedia hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam memfasilitasi penyampaian materi, sedangkan pendekatan pembelajaran merupakan strategi yang dirancang dan digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif [31],[33]. Dalam hal ini, pendekatan

yang direkomendasikan adalah pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) [34],[36].

Menurut Soimin dalam Utaminingsih & Shufa [35], pendekatan kontekstual merupakan pendekatan yang berbasis pada situasi dan kondisi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam penerapannya, pembelajaran kontekstual berusaha mengajak siswa ke dalam kehidupan sehari-hari mereka dengan mengaitkan materi yang diajarkan dan kondisi kehidupan nyata [35],[37]. Hal tersebut tentu akan membuat siswa lebih mudah dalam memahami dan mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, pendekatan kontekstual dapat membantu siswa dalam menghubungkan teori yang didapatkan di sekolah dan praktiknya dalam kehidupan mereka [6] [38],[39].

Bahan ajar multimedia berbasis pendekatan kontekstual merupakan bentuk inovasi dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi multimedia dengan prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual. Ginting, Sudarma, dan Sukmana [7] menjelaskan bahwa bahan ajar multimedia berbasis kontekstual merupakan bentuk pengembangan bahan ajar multimedia yang dikombinasikan dengan pendekatan kontekstual. Penggunaan multimedia dengan pendekatan kontekstual pada proses pembelajaran dapat mengarahkan siswa untuk memahami materi dengan menghubungkannya pada kehidupan sehari-hari yang didukung dengan visual maupun audio.

Penelitian pengembangan ini didukung oleh penelitian sebelumnya, yaitu penelitian Rebianti Agusman [8] yang menunjukkan bahwa video berbasis pendekatan kontekstual berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian lain oleh Rudi Hartanto [9] juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Binamu.

Mengacu pada uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan bahan ajar multimedia berbasis pendekatan kontekstual terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan bahan ajar yang menarik dan relevan, diharapkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga penelitian ini mengkaji sejauh mana bahan ajar kontekstual berbasis multimedia dapat mempengaruhi minat

belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen. metode penelitian eksperimen merupakan salah satu dari macam-macam metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk menguji efektif atau tidaknya variabel eksperimen [11]. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Batuliang, yang dimulai pada tanggal 6 Februari 2025 sampai tanggal 20 Februari 2025 pada periode semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik angket dan observasi. Teknik angket dilakukan dengan memberikan lembar angket skala likert 1 sampai 5 dengan alternatif jawaban 1=sangat tidak setuju, 2=tidak setuju, 3=netral, 4=setuju dan 5=sangat tidak setuju. Teknik angket digunakan untuk mendapatkan data minat belajar siswa, sedangkan observasi digunakan untuk mendukung temuan dari angket dengan melihat bagaimana perilaku siswa pada setiap sesi pembelajaran. Proses pengumpulan data dengan angket dilakukan dalam dua tahap, yaitu angket sebelum perlakuan dan angket sesudah perlakuan. Sedangkan observasi akan dilakukan di setiap sesi pembelajaran dengan format yang sudah ditetapkan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Batukliang. Sedangkan sampel penelitian adalah siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Batukliang. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik Cluster Sampling, yaitu siswa dibagi kedalam kelompok asli mereka dan dipilih satu kelompok secara acak. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua tahapan, yaitu:

a. Analisis data angket skala likert

Data angket skala likert dalam penelitian ini akan diperlakukan sebagai data kuantitatif dengan teknik analisis sebagai berikut.

- 1) Pengumpulan data. Angket skala likert yang telah dijawab oleh responden pertama-tama akan dikumpulkan. Pengumpulan data dimaksudkan untuk memastikan semua data angket terkumpul dengan lengkap sehingga dapat

- memudahkan untuk proses pengelompokan dan pengolahan data.
- 2) Pengolahan data. Setelah proses pengumpulan data, hasil jawaban angket dari setiap siswa (responden) kemudian akan dihitung dengan: 1) pemeriksaan dan pemberian kode data angket, 2) tabulasi data.
 - 3) Analisis statistik. Analisis statistik dalam penelitian ini meliputi beberapa pengujian, yaitu 1) uji prasyarat (uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji homogenitas), 2) uji hipotesis, dengan teknik analisis statistik parametrik uji Paired Sampel T-Test dengan menggunakan perangkat SPSS 16.0 For Windows.
 - 4) Penyajian data. Penyajian data dilakukan dengan menggunakan tabel tabulasi data.
- b. Analisis data hasil observasi

Observasi digunakan untuk mendukung temuan data dalam angket. Observasi dilakukan dengan lembar observasi, dengan mencatat perilaku siswa selama pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar multimedia berbasis pendekatan kontekstual. Data hasil observasi akan diolah dan dianalisis secara deskriptif untuk melihat pola perilaku siswa, seperti tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, pemerhatian terhadap materi dan bentuk partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Data hasil observasi akan diperlakukan sebagai data kualitatif untuk memperkuat temuan dari angket.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

A. Uji Validitas Data

Uji validitas dilakukan dengan program SPSS 16.0 dengan teknik korelasi Pearson Product Moment terhadap 23 responden dengan menggunakan angket skala likert 1-5 dengan jumlah 12 butir pernyataan. Butir instrumen akan dinyatakan valid apabila nilai r -hitung $>$ r -tabel (uji 2 sisi nilai sig. $<$ 0.05) (Riinawati 2021:127). Berdasarkan jumlah responden yaitu 23 responden dan nilai signifikansi yang digunakan yaitu 5% maka nilai r -tabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0.413 (Kamilah, 2015). Hasil uji coba menunjukkan bahwa dari 12 butir angket semuanya dinyatakan valid.

Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Pernyataan	R-Hitung	Keterangan
P1	0.83	Valid
P2	0.504	Valid
P3	0.662	Valid
P4	0.615	Valid
P5	0.815	Valid
P6	0.557	Valid
P7	0.595	Valid
P8	0.733	Valid
P9	0.741	Valid
P10	0.74	Valid
P11	0.466	Valid
P12	0.828	Valid
Jumlah	1	Valid

B. Uji Reliabilitas Data

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 16.0. Uji reliabilitas dilakukan dengan teknik Cronbach's Alpha dengan pengambilan keputusan apabila nilai Cronbach's Alpha $>$ 0,70 (Halin, 2018:175). Hasil uji coba menunjukkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha 0.88.

C. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data merupakan uji statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan sebagai syarat uji statistik parametrik. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 16.0. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari nilai taraf signifikansi 0.05 pada uji normalitas *Shapiro Wilk*. Berdasarkan nilai signifikansi *Shapiro Wilk* menunjukkan nilai sebesar 0.915 pada *pretest* dan 0.426 pada *posttest* yang berarti data sudah berdistribusi normal, karena nilai signifikansi $>$ 0.05.

D. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas atau uji kesamaan dua varians merupakan uji statistik yang digunakan untuk melihat apakah data

homogen atau tidak dengan cara membandingkan kedua varian data. Uji homogenitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* angket minat belajar siswa, untuk mengetahui apakah data tersebut homogen atau tidak. Uji homogenitas data akan dilakukan dengan program SPSS 16.0 dengan analisis *Test of Homogeneity of Variances*. Data akan dianggap homogen apabila probabilitas (Sig) > 0.05.

Berdasarkan uji tersebut tersebut diketahui bahwa nilai probabilitas (Sig) pada *Based on Mean* adalah 0.861 yang artinya lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki varians yang sama atau homogen.

E. Uji Homogenitas

Pengujian hipotesis merupakan prosedur pengambilan keputusan yang didasarkan pada analisis data. Uji ini dilakukan untuk menerima atau menolak hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh bahan ajar multimedia berbasis pendekatan kontekstual terhadap minat belajar siswa, dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut.

- a. Jika nilai probabilitas (*Sig. 2-tailed*) > 0.05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan bahan ajar multimedia berbasis pendekatan kontekstual terhadap minat belajar siswa.
- b. Jika nilai probabilitas (*Sig. 2-tailed*) < 0.05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh penggunaan bahan ajar multimedia berbasis pendekatan kontekstual terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis uji *Paired Sampel T Test* pada tabel 4.5, dapat dilihat bahwa nilai probabilitas (*Sig. 2-Tailed*) adalah 0.010, yaitu lebih kecil dari 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh bahan ajar multimedia berbasis pendekatan kontekstual terhadap minat belajar siswa pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Batukliang.

F. Data Hasil Observasi

Selain angket, data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi. Data hasil observasi diperlakukan sebagai data

kualitatif untuk mendukung temuan dari data angket. Observasi dilakukan dengan melihat dan mencatat aktivitas belajar siswa di kelas selama perlakuan berlangsung. Lembar observasi berisi berbagai aspek-aspek yang harus diamati, seperti keaktifan siswa, interaksi antara siswa dan guru, serta penggunaan bahan ajar multimedia oleh siswa dengan menggunakan lembar observasi. Instrumen lembar observasi digunakan secara sistematis dengan format yang telah disiapkan, untuk memastikan konsistensi dalam pengumpulan data. Observasi dilakukan di setiap sesi pembelajaran.

Berdasarkan data hasil observasi, tidak ditemukan adanya penurunan minat belajar siswa, malah menunjukkan kestabilan dan kecenderungan peningkatan pada beberapa indikator. Hal tersebut ditunjukkan siswa melalui perhatian, keterlibatan dan antusiasme siswa saat pembelajaran berlangsung. Adapun data hasil observasi dapat dilihat pada lampiran.

3.2 Pembahasan

Setelah dilakukan pengujian terhadap data yang telah dikumpulkan, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan bahan ajar multimedia berbasis pendekatan kontekstual terhadap minat belajar siswa. Penggunaan bahan ajar multimedia berbasis pendekatan kontekstual memberikan pengaruh positif terhadap tingkat minat belajar siswa, yang dimana terjadi peningkatan minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan bahan ajar multimedia berbasis pendekatan kontekstual. Berdasarkan hasil pengolahan data uji hipotesis, diketahui bahwa nilai probabilitas (*Sig. 2-Tailed*) adalah 0.10 atau lebih kecil dari 0.05, sehingga pengambilan keputusan uji hipotesis adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya bahan ajar multimedia berbasis pendekatan kontekstual berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Selain itu, data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, yang digunakan secara sistematis dengan format yang telah disiapkan, untuk memastikan konsistensi dalam penelitian. Selain itu lembar observasi, menggunakan format skala likert 1-5 dengan alternatif

skor, 1 (tidak terlihat), 2 (jarang terlihat), 3 (kadang-kadang terlihat), 4 (sering terlihat) dan 5 (selalu terlihat). Lembar observasi berisi indikator-indikator minat belajar siswa, dengan jumlah indikator sebanyak 12 indikator. Adapun hasil yang diperoleh dari data hasil observasi menunjukkan adanya konsistensi dan kecenderungan peningkatan pada beberapa indikator.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan hasil analisis data observasi, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan bahan ajar multimedia berbasis pendekatan kontekstual terhadap minat belajar siswa, yang dimana pengaruh tersebut berkorelasi positif yaitu adanya peningkatan minat belajar siswa setelah diberi perlakuan bahan ajar multimedia berbasis pendekatan kontekstual terhadap minat belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [40],[41] yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran video berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Binamu.

Penelitian yang dilakukan dapat membuktikan bahwa penggunaan bahan ajar multimedia berbasis pendekatan kontekstual berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hasil tersebut tidak terlepas dari pelaksanaan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini. Adapun pelaksanaan penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

A. Pengantar Pembelajaran

Pengantar pembelajaran merupakan bagian penting dalam pembelajaran. Pengantar pembelajaran merujuk pada bagian awal pembelajaran yang berfungsi untuk memperkenalkan topik pembelajaran secara umum, menarik minat siswa, dan memberikan gambaran tentang apa yang akan dipelajari. Pada bagian ini peneliti memberikan gambaran awal tentang materi yang akan dipelajari yaitu “menciptakan puisi”. Selain itu peneliti juga memberikan motivasi pembelajaran berupa tujuan pembelajaran dan bagaimana mengaplikasikan pembelajaran ini dalam kehidupan sehari-hari.

B. Penyampaian materi pembelajaran

Proses penyampaian materi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan bahan ajar multimedia

berbasis pendekatan kontekstual, dengan siswa terlibat aktif di dalamnya. Dalam proses ini siswa memperhatikan bahan ajar yang digunakan selama proses pembelajaran, serta memberikan respon melalui ekspresinya terhadap bahan ajar dan penjelasan yang diberikan.

Bahan ajar multimedia yang digunakan dalam penelitian ini berupa PPT (Power Point), video pembelajaran, audio pembacaan puisi dan website pembelajaran. Elemen ini digunakan pada sub bab “Menemukan Pesan dalam Puisi”. Pada bagian ini peneliti menggunakan chat WhatsApp sebagai elemen kontekstual. Pada bagian ini peneliti menjelaskan bahwa pesan yang terkandung dalam puisi kadang seperti pesan chat dalam kehidupan sehari-hari, pesan tersebut kadang memiliki makna lain, tidak seperti apa yang ditulis, sama seperti puisi. Pemilihan elemen ini didasarkan pada bagaimana dekatnya media sosial (WhatsApp) dengan kehidupan sehari-hari siswa [21],[24]. Hasilnya siswa terlihat antusias saat peneliti menjelaskan materi pada bagian ini, yang ditunjukkan dengan ekspresinya.

Selain itu, pengaplikasian pendekatan kontekstual juga dilakukan peneliti dengan memperkenalkan salah seorang sastrawan lokal bernama Irma Argyanti dengan pusinya yang berjudul “Mandalika” pada bahan ajar berbasis website.



Gambar 1. Elemen Kontekstual Bahan Ajar

Pengaplikasian lain juga dilakukan peneliti dengan menampilkan sebuah film pendek berjudul “Jendela Dunia”. Film tersebut menceritakan tentang anak sekolah yang rajin membaca. Film tersebut dapat diakses pada link berikut.

<https://youtu.be/6oIXvstq78o?si=dICu9bGZUqZ2KzHk>

Selain itu pendekatan kontekstual juga digunakan saat memberikan tugas kepada peserta didik. Dimana peserta didik diminta untuk membuat sebaait puisi tentang apa yang mereka rasakan hari ini.

4. KESIMPULAN

Bahan ajar adalah materi yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran, berfungsi sebagai pedoman bagi guru dan siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar multimedia berbasis pendekatan kontekstual berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Hasil uji t memperoleh nilai Sig. $0,010 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh signifikan. Temuan ini diperkuat observasi yang menunjukkan peningkatan minat belajar siswa setelah diberi perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar multimedia berbasis pendekatan kontekstual berpengaruh terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Batukliang tahun ajaran 2024/2025.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian dan penulisan artikel ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. T. Sibarani, A. Tumanggor, A. B. Tarigan, N. Silvina, T. P. M. Banjarnahor, Henniwati, and Kairuddin, "The Effect of Interactive PPT-Based Learning Media with a Contextual Approach on Student Learning Interest in Statistics Material in Class X SMA Negeri 1 Deli Tua," *J. Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, vol. 9, no. 2, 2025.
- [2] N. K. F. Widianita and I. W. Sujana, "Multimedia Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia," *J. Media dan Teknologi Pendidikan*, vol. 4, no. 3, pp. 358–368, 2024.
- [3] S. Fauziyah, I. G. W. Sudatha, and I. K. Sudarma, "Interactive Learning Multimedia Using Contextual Approach for Students in Fifth Grade of Elementary School," *J. Pedagogi dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 2, pp. 369–380, 2024.
- [4] C. Pradnyawati and N. W. Rati, "Interactive Multimedia Based on a Contextual Approach to Material Changes in the Form of Objects," *Mimbar Ilmu*, vol. 28, no. 2, pp. 255–264, 2023.
- [5] K. N. Cahyani and G. N. S. Agustika, "Contextual-Based Interactive Economic Learning Media for Fifth Grade Students," *J. for Lesson and Learning Studies*, vol. 7, no. 2, pp. 345–355, 2024.
- [6] E. Karyati and I. Ristiani, "Implementation of Audio Visual Multimedia-Based Teaching Materials Using a Contextual Approach in Learning Writing Skills," *J. Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, vol. 4, no. 5, pp. 75–84, 2025.
- [7] F. H. Daulay and M. Ridhatullah, "The Influence of Interactive Multimedia Teaching Materials on Cognitive Learning Outcomes: A Meta-Analysis," *J. Penelitian Pendidikan IPA*, vol. 9, no. 8, pp. 387–396, 2023.
- [8] Y. Kurniasih, S. M. Leksono, and A. Nestiadi, "Development of Learning Video Media Based on Contextual Teaching Learning on the Theme of My Environment Is Polluted," *PENDIPA J. of Sci. Educ.*, vol. 9, no. 2, pp. 403–412, 2025.
- [9] A. Rohimah, D. Dzarna, A. M. Susetyo, and N. F. SMK, "Improving Students' Interest and Learning Outcomes through Contextual Learning," *EDUCASIA: J. Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, vol. 10, no. 1, 2025.
- [10] A. Wibowo, D. Setiawan, and T. Rambe, "Development of Interactive Learning Media Based on Contextual Learning for PKN Students," *Sensei Int. J. of Educ. & Linguistics*, vol. 2, no. 2, pp. 362–377, 2022.
- [11] L. Wahyuningsih and D. P. Parmiti, "3D Interactive Multimedia with a Contextual Approach in English Subjects," *Int. J. of Elementary Education*, vol. 7, no. 3, pp. 437–447, 2023.
- [12] T. Putra and T. R. Rambe, "Development of Interactive Multimedia Based on a Contextual Approach to Mathematics Learning," *Pedagogik J. of Islamic Elementary School*, vol. 6, no. 2, 2024.
- [13] E. S. Hastuti, A. F. Hindriana, and A. Y. Ismail, "Development of Contextual Visual Media in Increasing the Scientific Literacy of Middle School Students," *Quagga: J. Pendidikan dan Biologi*, vol. 17, no. 1, 2024.
- [14] S. Silfia, D. G. Miktam, D. Septiawan, Y. Rahmi, and R. R. Ardi, "The Effect of Video-Based Learning Media on the Learning Interest of Elementary School Students," *KnE Social Sciences*, vol. 9, no. 30, pp. 209–222, 2024.
- [15] M. A. Agustis, W. Mataheru, and N. C. Huwaa, "The Effect of Contextual Teaching and Learning Model Based on Ethnomathematics

- on the Students' Interest," in *Proc. 1st Int. Conf. Math. & Math. Educ. (ICMMEd 2020)*, 2021, pp. 492–496.
- [16] A. Wibowo, A. A. Yus, and D. Setiawan, "Analysis of the Effectiveness of Learning Multimedia Based on Contextual Learning in Elementary Schools," *Indonesian J. of Advanced Research*, vol. 1, no. 1, 2025.
- [17] A. Rismaningtyas, A. Slamet, and Y. K. S. Pranoto, "Implementation of Contextual-Based Teaching Materials on Various Work Themes of Primary School Students," *J. of Primary Education*, vol. 9, no. 1, pp. 110–119, 2020.
- [18] I. Khoirunisa, R. Y. Purwoko, and T. Anjarini, "Multimedia Interaktif Berbasis Contextual Teaching Learning pada Materi Pecahan Sederhana," *Edukasiana: J. Inovasi Pendidikan*, vol. 3, no. 2, 2023.
- [19] T. Rumahenga, C. T. Kereh, and H. S. Wattimena, "Implementasi Model Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Flipbook Digital," *Polygon: J. Ilmu Komputer dan IPA*, vol. 3, no. 2, 2024.
- [20] S. Maslahah, I. Ishartiwi, Mumpuniarti, and Y. I. Normawati, "Contextual Teaching and Learning-Based Functional Academic Teaching Materials for Teachers Educating Students with Visual Impairment," *J. Prima Edukasia*, vol. 7, no. 2, 2020.
- [21] N. Septiani and E. C. M. Asih, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning," *Plusminus: J. Pendidikan Matematika*, vol. 4, no. 1, 2021.
- [22] N. F. K. Wardani, Sunardi, and Suharno, "Context-Based Thematic Teaching Materials to Improve Elementary Students' Learning Achievements," *J. Pendidikan Indonesia*, vol. 9, no. 2, 2020.
- [23] S. D. Ayuriantyanti and H. D. Surjono, "Development of Interactive Learning Multimedia by Applying Contextual Teaching and Learning," *ELINVO (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, vol. 8, no. 2, 2023.
- [24] N. D. Setyaningsih and S. Rahmawati, "Implementation of Contextual-Based Digital Teaching Materials in Physics Education," *J. Innov. Science Education*, vol. 5, no. 1, 2024.
- [25] L. A. Pramesti and M. Sujana, "Design of Contextual Interactive Multimedia for Enhancing Student Engagement," *J. Educational Multimedia and Technology*, vol. 6, no. 2, pp. 112–121, 2023.
- [26] F. Rahma, D. Wulandari, and T. Syafrudin, "Contextual Learning Using Multimedia to Increase Students' Motivation in Biology," *J. Pendidikan Sains Indonesia*, vol. 11, no. 3, pp. 212–220, 2024.
- [27] J. R. Putri and B. Sutrisno, "Development of Contextual-Based Learning Video to Improve Learning Interest," *Innov. in Learning Technology Journal*, vol. 2, no. 4, pp. 98–107, 2022.
- [28] I. N. Adnyani and N. L. Darmayanti, "Interactive Contextual Multimedia in English Learning to Improve Student Enthusiasm," *J. Teknologi Pembelajaran Indonesia*, vol. 5, no. 1, 2023.
- [29] H. P. Tanjung, D. Sitompul, and E. Lumbanraja, "The Effectiveness of Contextual-Based Multimedia Teaching Materials on Student Learning Interest in Economics," *J. Educational Innovation and Research*, vol. 4, no. 2, pp. 120–129, 2025.
- [30] A. Nugroho, R. Lestari, and M. W. Rahayu, "Development of Contextual-Based Digital Learning Materials to Increase Student Learning Interest in Mathematics," *Int. J. Instructional Media and Technology*, vol. 10, no. 1, pp. 1–12, 2025.
- [31] A. Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal*, vol. 5, no. 2, pp. 93–196, 2017.
- [32] K. H. Y. W. Geni, I. K. Sudarma, and L. P. P. Mahadewi, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD," *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, vol. 8, no. 2, pp. 1–16, 2020.
- [33] M. Magdalena, "Kesenjangan Pendekatan Model Pembelajaran Konvensional dengan Model Pembelajaran Contextual Terhadap Hasil Belajar Pancasila di Program Studi Teknik Akademi Maritim Indonesia-Medan," *Universitas Dharmawangsa Jurnal Warta*, Medan, 2018.
- [34] T. Gunawan, *Buku Ajar Multimedia*. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2024.
- [35] S. Utaminingsih and N. K. F. Shufa, *Model Contextual Teaching and Learning*. Kudus, 2019.
- [36] Hamruni, "Konsep Dasar dan Implementasi Pembelajaran Kontekstual," *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 12, no. 2, pp. 177–188, 2015.
- [37] D. A. Ginting, K. I. Sudarma, and Sukmana, "Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *Indonesian Journal of Instruction*, vol. 2, no. 3, pp. 133–143, 2021. doi: 10.23887/iji.v2i3.50951

- [38] R. Agusman, *Pendekatan Kontekstual Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Zat dan Wujudnya di Kelas VII SMPN 8 Kuala Nagan Raya*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, 2017.
- [39] R. Hartono, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019.
- [40] K. Abdullah, et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- [41] Riinawati, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Yogyakarta, Thema Publishing, 2021.