

---

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR**

**Nurhakim**

SMAN 3 Mukomuko Bengkulu, Bengkulu, Indoensia

Email: justice7814@gmail.com

---

**INFO ARTIKEL**

Diterima  
2 September 2020  
Direvisi  
15 November 2020  
Disetujui  
15 Desember 2020

---

**Kata Kunci:**

Model  
Pembelajaran  
Kontekstual,  
Media Interaktif,  
Motivasi, Hasil  
Belajar.

---

**ABSTRAK**

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan metode eksperimen atau yang disebut metode kuasi eksperimen yang dilaksanakan di dua sekolah SMAN yang ada di kabupaten Mukomuko, yaitu SMAN 03 Mukomuko sebagai kelas eksperimen dan SMAN 05 Mukomuko sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebanyak empat siklus di SMAN 03 Mukomuko diketahui bahwa kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran mengalami peningkatan selama dilakukan penerapan tindakan. Aktivitas belajar siswa dikelas yang mencerminkan motivasi belajar mengalami peningkatan mulai dari penerapan pertama sampai pada penerapan berikutnya seiring dengan meningkatnya kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran kontekstual. Disamping itu, penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran juga memperlihatkan peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif tidak hanya memperbaiki dan meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran, walaupun peningkatan baik motivasi maupun hasil belajar yang diperoleh tidak sebaik yang diharapkan tetapi masih pada kategori signifikan. Hal itu dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kemampuan guru, karakteristik siswa, lingkungan, dan faktor pola pikir. Penelitian ini juga menghasilkan sebuah model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif yang bersifat generik, artinya bahwa model pembelajaran ini dimungkinkan bisa diterapkan pada sekolah lain yang memiliki karakteristik yang sama dengan kelas eksperimen dalam penelitian ini..

**ABSTRACT**

*The study commonly aimed for implementing contextual teaching and learning model based interactive media that could be able to increase the students`s motivation and mastery of learning material. The study was held by using Classroom Action Research (CAR) and experiment method or can be called quasi experiment method in two senior high school at Mukomuko, namely SMAN 03 Mukomuko as experiment class and SMAN 05 Mukomuko as control class. Based on the result of this study of four*

---

**Keyword:**

*Contextual Teaching And Learning Model, Interactive Media, Motivation, Mastery Learning.*

*cycles at SMAN 03 Mukomuko, known that the teacher's competence in implementing instructional model increase as long as the action done. The students's activities which show students's motivation increased from the first action to the next actions in line with the increasing of teacher's competence in implementing the contextual teaching and learning model based interactive media. And also the students's mastery of the learning materials shows the increasing. It show that the implementing of contextual teaching and learning model based interactive media not only correct and increase the students's motivation, but also it would increase students's mastery of learning material although the increasing of motivation and students's mastery of learning material were not suitable with the researcher's hope yet, but it is still significant category. It was influenced by some factors, such as teacher's ability, student's character, environmental factor, and also student's mainstream. This study also produce a contextual teaching and learning model generically. It mean that the contextual teaching and learning model based interactive media can be possible to be implemented on the others school minimally have the same characteristics as the experiment class in this study. .*

**Pendahuluan**

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya (Dwi Atmanti, 2005). Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidik dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk. Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan, peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai dan terbuka. Kemajuan suatu bangsa, hanya dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Upaya meningkatkan mutu pendidikan itu diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat manusia Indonesia. Oleh karena itu untuk mencapai itu semua, pendidikan harus adaptif terhadap perubahan dan perjalanan zaman.

Dalam konteks perubahan atau pembaharuan atau perbaikan pendidikan, ada tiga isu utama yang perlu menjadi perhatian kita, yaitu pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, dan afektivitas metode pembelajaran. Kurikulum

pendidikan harus komprehensif, responsif terhadap dinamika sosial, relevan, tidak overload, dan mampu mengakomodasikan keberagaman keperluan dan kemajuan teknologi. Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas hasil pendidikan. Sehingga harus ditemukan strategi atau pendekatan pembelajaran yang efektif dikelas, yang lebih memberdayakan potensi siswa dikelas. Ketiga hal itulah yang harus menjadi fokus perbaikan dan pembaharuan pendidikan di daerah ini (UTAMI, 2021).

Diakui bahwa pendidikan adalah investasi terbesar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarannya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini di Negara Indonesia masih berkuat pada problematika atau permasalahan klasik yang sumber permasalahannya sulit diidentifikasi. Sehingga problematika ini setelah dicoba untuk dicari akar permasalahannya justru menemukan rangkaian mata rantai yang tidak jelas ujung dan pangkalnya. Namun hal yang sangat menjadi perhatian bangsa ini adalah tentang kualitas pendidikan yang tercermin dari kualitas lulusan.

Terkait dengan mutu lulusan, khususnya pendidikan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) sampai saat ini masih jauh dari apa yang kita harapkan (Subijanto, 2014). Betapa kita masih ingat dengan hangat akan standarisasi Ujian Nasional (UN), dengan standar kelulusan mata pelajaran 4,00 dan kumulatif 5.5 masih dikeluhkan oleh para pendidik dan bahkan oleh orang – orang tua siswa sendiri, karena dengan standar yang masih minim itu sekalipun, anak atau siswanya belum bisa lulus. Hal lucu yang sebenarnya tidak perlu terjadi.

Melihat kondisi rendahnya prestasi atau hasil belajar siswa tersebut beberapa upaya dilakukan salah satunya adalah perbaikan proses pengajaran yang terus dilakukan, banyak dilakukan pelatihan pelatihan, sosialisasi sosialisasi tentang pendidikan kekinian, pengenalan metode pembelajaran yang baru yang salah satunya adalah dengan penerapan pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif. diharapkan siswa dapat meningkatkan aktifitas belajarnya, motivasi belajar, sehingga terjadi proses mengikuti perkembangan baik dalam hal perkembangan metode belajar maupun media pembelajaran dengan harapan siswa mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi.

Pelajaran bahasa inggris pada umumnya dianggap oleh siswa sebagai pelajaran yang sulit dan tidak disukai. Para siswa selalu mengkategorikan pelajaran bahasa inggris sebagai momok seperti halnya mata Pelajaran Matematika, Fisika, dan lain-lain. sehingga akibatnya nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris tidak lebih baik dari mata pelajaran lainnya yang juga dianggap sulit bahkan dibawah rata rata nilai mapel yang sama sama dianggap sulit oleh siswa. Pada umumnya sebagian besar siswa mengatakan bahwa bahasa inggris adalah mata pelajaran yang sulit, hal ini disebabkan karena banyak faktor seperti keterbatasan sarana yang dibutuhkan guru bahasa inggris, lingkungan belajar, anggapan masyarakat yang kurang

baik terhadap mapel bahasa inggris, dan yang terpenting adalah faktor guru atau kemampuan guru dalam menyampaikan materi kadang tidak menarik atau tidak kreatif.

Permasalahan ini muncul bukan hanya karena kemampuan dan motivasi belajar siswa yang kurang, tetapi juga faktor lingkungan belajar yang kurang mendukung, dalam hal ini adalah kreativitas guru bahasa Inggris dalam mengelola pembelajaran, karena pengelolaan proses pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Guru berperan sebagai perantara ilmu pengetahuan dan sebagai motivator dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka guru sebagai pengelola pembelajaran harus mampu mengemas pembelajaran yang efektif dan kreatif serta bermakna bagi siswa. Pembelajaran akan memiliki makna, jika pembelajaran yang dikemas guru dapat dinikmati oleh siswa dan dapat memotivasi siswa. (Rahayu, E. S. & Nuryata, 2011) menegaskan bahwa, mengajar adalah bagaimana menata lingkungan agar siswa termotivasi dalam mengikuti dan menggali makna dan ilmu pengetahuan serta mampu menghargai perbedaan yang ada.

Permasalahan pembelajaran bahasa inggris adalah permasalahan yang diawali dari kesalahpahaman siswa atau bahkan guru dalam memandang mata pelajaran bahasa Inggris yang disamakan dengan mata pelajaran yang lain. Sehingga model atau metode pembelajaran yang digunakan sering kali kurang tepat, karena bahasa bukanlah ilmu yang harus dihafal, namun bahasa adalah keterampilan yang harus diterapkan dan digunakan, sehingga akan tepat jika metode atau model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran yang tepat yang dalam hal ini salah satu pilihannya adalah model pembelajaran kontekstual (Chatib, 2009).

Ada kecenderungan dalam dunia pendidikan dewasa ini untuk kembali pada

pemikiran bahwa peserta didik akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan secara alamiah. Belajar akan lebih bermakna bagi peserta didik, jika siswa “mengalami” sendiri apa yang dipelajari bukan “mengetahui” nya. Pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetensi “mengingat” atau “menghafal” dalam jangka pendek saja, tetapi gagal dalam membekali peserta didik memecahkan persoalan-persoalan dalam kehidupan jangka Panjang (Susilawati, 2014).

Pada saat ini di sekolah-sekolah telah mulai diperkenalkan atau menggunakan model pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning) dengan berbagai tipe dan jenisnya seperti tipe Jigsaw, STAD, dan lainnya, disisi lain ada juga model pembelajaran Contextual Teaching And Learning dengan 7 komponennya seperti constructivisme, modeling, questioning, inquiry, dan lain. Dalam hal ini model-model tersebut berkolaborasi dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Dalam proses pembelajaran, setidaknya TIK menempati tiga peranan penting, yakni sebagai konten pembelajaran (standar kompetensi), sebagai media pembelajaran, dan sebagai alat belajar. Berdasarkan pemahaman ini maka model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif dapat dikatakan sebagai media yang mempunyai potensi yang sangat besar dalam membantu proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif (Rahayu, E. S. & Nuryata, 2011).

### Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, (*Classroom Action Research*) dan eksperimen atau disebut kuasi eksperimen yaitu penelitian yang bersifat kolaboratif yang dilaksanakan dengan mengikuti prosedur penelitian berdasarkan pada prinsip Kemmis S. MC Toggar R (1988) dalam (Rosmini, 2014) pada penelitian PTK, yang mencakup kegiatan perencanaan (*planning*), tindakan

(*action*), observasi (*observation*), refleksi (*reflection*) atau evaluasi (Arikunto, 2012). Keempat kegiatan ini berlangsung secara berulang dalam bentuk siklus yang dilakukan dengan cara berkolaborasi antara peneliti dengan Guru bahasa Inggris SMA Negeri 03 Mukomuko.

Sesuai dengan pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan meliputi :

- a. Efektifitas implementasi model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif di kelas tindakan.
- b. Aktivitas peneliti dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi model pembelajaran kontekstual.
- c. Evaluasi hasil belajar siswa berupa Pre-test dan post-test yang dilakukan sebelum dan sesudah proses pembelajaran
- d. Motivasi siswa belajar menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif melalui observasi dan angket.
- e. Faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif.

Data yang dikumpulkan diperoleh dengan menggunakan observasi langsung, angket atau kuisioner motivasi, pre-test dan post-test, wawancara (Hastono, 2001).

### Hasil dan Pembahasan

#### A. Desain Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Interaktif

##### 1 Analisis Pemetaan Kompetensi dasar

Kegiatan ini dilakukan untuk menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sesuai dengan waktu dan kurikulum sehingga bisa memberikan gambaran akan tingkat kesulitan dan posisi SK atau KD tersebut. Kemudian setelah itu dilakukan pengembangan indikator indikator yang akan dicapai atau dikuasai oleh peserta didik selama satu atau lebih pertemuan pembelajaran

yang tentunya dengan pertimbangan SK dan KD yang telah dipetakan, kegiatan ini sering disebut dengan kegiatan analisis instruksional. Yang pada akhirnya disimpulkan bahwa analisis instruksionalnya adalah mengikuti model pengelompokan atau gabungan dari prosedural dan hirarki.

## 2 Analisis Standar Kompetensi dan kompetensi dasar.

Dalam kegiatan ini dilakukan analisis SK dan KD menjadi sesuatu yang perlu dilakukan, karena untuk mengetahui peta SK dan KD itu. Khususnya dalam mata pelajaran bahasa Inggris untuk menentukan SK dan KD tersebut masuk pada kompetensi apa dari empat kompetensi yang ada dalam pelajaran bahasa Inggris yaitu reading, speaking, listening, dan writing sehingga hasil analisis ini bisa digunakan sebagai landasan untuk melakukan pengembangan indikator dari SK dan KD tersebut. Tentunya juga mempertimbangkan kondisi peserta didik, baik kemampuan maupun karakteristik peserta didik.

## 3 Pengembangan indikator

Kegiatan pengembangan indikator dilakukan dengan berpedoman pada hasil pemetaan SK dan KD. Dengan ketentuan tingkat kesulitan yang terdapat pada SK dan KD tidak dilangkahi oleh kesulitan pada pencapaian indikator yang dikembangkan. Selain itu juga bahwa indikator harus dirumuskan dalam kata kata operasional yang terukur dan dapat diamati serta harus mempertimbangkan kesulitan indikator yang dikembangkan, tidak boleh lebih tinggi dibanding dengan peta SK dan KDnya. Hasil dari pemetaan SK dan KD akan memberikan gambaran kompetensi apa yang akan dikuasai selama dua atau lebih jam pelajaran. Sehingga indikator yang dikembangkan harus sejalan dengan kompetensi yang akan dicapai.

## 4 Menyusun silabus

Hasil seluruh proses yang telah dilakukan pada tahapan-tahapan sebelumnya dijadikan dasar dalam penyusunan silabus. Hasil pemetaan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) serta pengembangan Indikator menjadi dasar awal dalam menyusun silabus. Komponen silabus terdiri dari: Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), Indikator, pengalaman belajar atau kegiatan inti, sumber atau bahan, dan penilaian (dan [Kebudayaan, 2008](#)).

## 5 Menyusun Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP)

RPP yang dirancang dan dibuat merupakan realisasi dari pengalaman belajar peserta didik yang telah ditetapkan dalam silabus pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. PP No. 19 tahun 2005 SNP (Pasal 20) RPP ini disusun berdasarkan komponen-komponen yang ada dalam silabus yang meliputi:

- a. Identitas RPP (Nama mata pelajaran, Kelas, semester, pertemuan, alokasi waktu yang diperlukan).
- b. Standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) serta indikator yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.
- c. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam satu atau lebih pertemuan.
- d. Materi pokok (yang dalam hal ini materi pokok terlampir karena berbentuk lembar belajar siswa dan dalam bentuk media interaktif)
- e. Strategi pembelajaran (strategi atau metode pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi atau menjelaskan tentang kegiatan siswa selama proses pembelajaran)
- f. Langkah-langkah pembelajaran. komponen ini terdiri dari (eksplorasi, kolaborasi, dan konfirmasi). Dalam komponen ini dijelaskan kegiatan pembelajaran

secara konkret yang harus dilakukan guru atau siswa dalam berinteraksi dengan materi atau media.

- g. Alat dan media yang digunakan untuk memperjelas penyampaian materi pembelajaran dan memperlancar pencapaian kompetensi dasar atau lebih rincinya mencapai indikator yang telah ditentukan. Kemudian sumber bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan.
- h. Penilaian (berisi instrumen dan prosedur yang akan digunakan untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik, serta menentukan tindak lanjut dari hasil pencapaian yang diperoleh).

Dalam Permendiknas No.41 dinyatakan bahwa ada sebelas komponen yang harus ada dalam silabus diantaranya adalah: Identitas Mapel, SK, KD, Indikator, tujuan, materi pembelajaran, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian dan sumber belajar.

## B. Pelaksanaan Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Interaktif

Pelaksanaan pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif adalah merupakan inti dari aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru, yang dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan rencana atau rancangan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Pada tahapan ini diharapkan dapat melihat kekurangan atau kelebihan dari rancangan desain yang telah disusun, oleh karena itu kemampuan guru dalam menerapkannya sangat dibutuhkan, karena yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini adalah pada kemampuan guru untuk menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan, tetapi harus disadari bahwa dalam pembelajaran kontekstual, guru bukanlah satu-satunya model tetapi salah satu dari model yang diharapkan kehadirannya.

Berdasarkan hasil penerapan yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa

tingkat keberhasilan guru dalam menerapkan model pembelajaran kontekstual sangat bergantung pada tingkat pemahaman dan kemampuan guru terhadap konsep dari pembelajaran kontekstual itu sendiri. Berdasarkan hasil observasi pada penerapan pertama terlihat guru mengalami kesulitan dalam menerapkan model pembelajaran yang direncanakan sendiri, hal ini terlihat dari: (1) belum terkomunikasikannya SK dan KD serta indikator dengan jelas kepada siswa. (2) alokasi waktu setiap kegiatan tidak jelas, sehingga terjadi kekurangan di satu kegiatan dan kelebihan pada kegiatan yang lain. (3) pembagian kelompok tidak teratur dengan baik, sehingga banyak memakan waktu. (4) refleksi tidak sempat dilakukan karena kekurangan waktu. (5) kegiatan presentasi hasil kerja kelompok tidak bisa dilakukan secara sempurna. (6) guru mempersiapkan diri untuk mengajar butuh waktu yang lama karena tidak dipersiapkan dengan matang, baik perlengkapannya maupun perangkatnya.

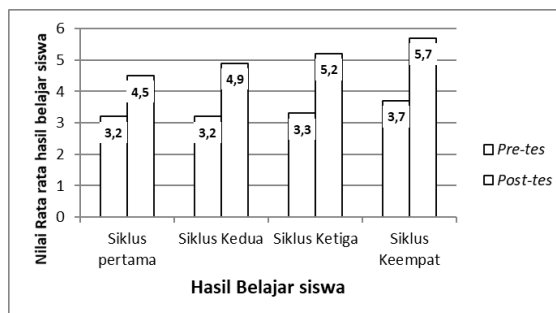
Hasil temuan yang diperoleh pada penerapan pertama ini selanjutnya didiskusikan bersama dengan guru melalui proses refleksi, dan dari hasil refleksi diketahui bahwa kesulitan atau kekurangan guru dalam menerapkan model pembelajaran kontekstual itu dikarenakan pertama guru kurang mempelajari RPP yang telah dirancang sebelumnya dengan baik, kedua pemahaman guru akan model pembelajaran yang akan digunakan masih kurang, walaupun telah dilakukan diskusi tentang pemahaman model pembelajaran dengan 2 guru observer, ketiga media interaktif yang digunakan terlalu panjang durasi waktunya.

Seiring dengan pelaksanaan penerapan model, kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran kontekstual mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini terjadi seiring dengan meningkatnya pemahaman guru akan model pembelajaran kontekstual dan meningkat pula keterampilan guru menerapkannya. Disamping itu kemampuan guru dalam menjalankan media interaktif juga mempengaruhi proses pembelajaran.

Secara umum terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif, hal itu dikarenakan rekomendasi yang diberikan pada setiap siklusnya lebih mengarah pada peningkatan efektifitas pelaksanaannya saja, bukan pada penambahan kegiatan atau tukar kegiatan tetapi justru hanya memperbaiki kualitas penerapannya saja, seperti pada penerapan pertama tidak dilakukan kegiatan menyampaikan SK, KD dan Indikator, maka pada penerapan berikutnya harus disampaikan, pada siklus pertama pembagian kelompoknya tidak beraturan dan memakan waktu banyak, maka pada siklus berikutnya hal itu tidak boleh terulang kembali dengan dilakukan beberapa perbaikan dan penekanan atau meningkatkan efektifitas kegiatan dengan memaksimalkan kegiatan yang dilakukan guru dan siswa.

C. Dampak Penerapan Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Interaktif

Dampak dari penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif terhadap hasil belajar siswa dilihat dari hasil pre-test dan post-test siswa setiap siklus menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Pada siklus pertama hasil belajar meningkat 13 % pada siklus kedua meningkat 17% pada siklus ketiga meningkat 19% dan pada siklus keempat meningkat 20%. Hasil belajar siswa dilakukan analisis untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran yang dilakukan setelah penerapan model pembelajaran kontekstual. Hasil belajar diketahui dari hasil evaluasi belajar siswa berupa tes yang dilakukan disetiap akhir pembelajaran. Sebagaimana tergambar pada gambar rata-rata hasil belajar siswa setiap siklus berikut ini.



Gambar 1  
Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa Per Siklus

Data hasil belajar siswa ini diperoleh dari evaluasi belajar yang di berikan kepada siswa sebelum proses pembelajaran dilakukan (Pre-test) yang dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi sebelum menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif, kemudian diakhir pembelajaran juga diberikan post-test untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil yang diperoleh kemudian dilakukan analisis menggunakan Uji t dua sampel independen, hal ini dilakukan untuk mengetahui dampak atau efektifitas penerapan model pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar siswa.

Berikut ini adalah tabel hasil analisis uji t terhadap hasil belajar siswa pada setiap siklusnya.

Tabel 1  
Hasil Uji t Perolehan Rata-rata Skor Pre-test dan Post-test

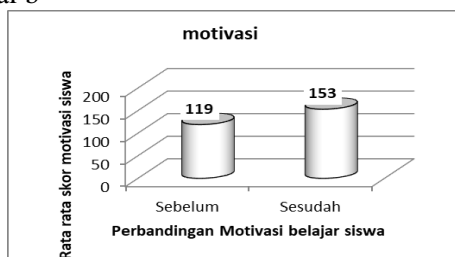
Siklus	variabel	N	Rata rata	Std.	Nilai t	dk
Pertama	Pre test	26	3,2	1,378	9,70	25
	Post test		4,5			
Kedua	Pre test	26	3,2	1,735	8,75	25
	Post test		4,9			
Ketiga	Pre test	26	3,3	1,815	6,66	25
	Post test		5,2			
Keempat	Pre test	26	3,7	1,582	8,99	25
	Post test		5,7			

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan siswa khususnya dalam



kompetensi membaca, hal ini ditunjukkan hasil t hitung pada siklus pertama dan seterusnya dimana hasil t hitung nya lebih besar dibandingkan dengan nilai t tabel. Pada siklus pertama diperoleh t hitung adalah 9,70, siklus kedua diperoleh t hitung 8,75, siklus ketiga diperoleh t hitung 6,66, pada siklus keempat diperoleh t hitung 8,99, ini menunjukkan bahwa t hitung yang diperoleh pada setiap siklus menunjukkan peningkatan yang signifikan pada taraf signifikansi 95%.

Dampak dari penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif terhadap motivasi belajar bahasa Inggris siswa dilihat dari peningkatan skor hasil angket motivasi yang diberikan kepada siswa menunjukkan kondisi motivasi siswa belajar bahasa Inggris sebelum perlakuan sudah berada pada kategori “Cukup” yaitu diperoleh skor rata-rata jumlah 119 atau skor rata-rata sebesar 2,97 yang berdasarkan rating scale atau rentang skala lima dalam kategori “Cukup”, kemudian skor hasil angket motivasi yang diberikan setelah dilakukan tindakan mencapai skor rata-rata 160,5 berada dalam kategori “Baik”. Data ini memperkuat data motivasi yang diperoleh dari hasil observasi berada pada kategori “Kurang” dan menjadi “Baik” pada siklus terakhir. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi yang signifikan antara sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan. Sebagaimana tergambar pada grafik motivasi dari hasil angket yang diberikan sebelum penerapan dan setelah penerapan selesai b



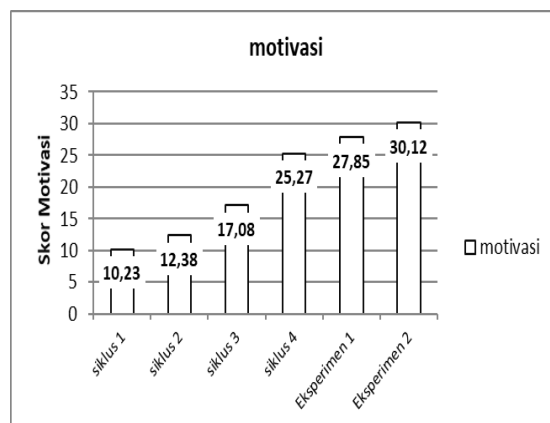
Gambar 2

Grafik Skor rata-rata motivasi Siswa Berdasarkan Angketerikut ini.

Hasil skor motivasi belajar siswa ini diperoleh dari angket motivasi yang di berikan kepada siswa sebelum adanya tindakan atau perlakuan yang dimaksudkan untuk mengetahui kondisi motivasi belajar siswa dalam belajar bahasa Inggris yang

menggunakan metode pembelajaran kebanyakan atau metode konvensional, kemudian angket motivasi itu juga diberikan kepada siswa setelah mendapat perlakuan atau tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif.

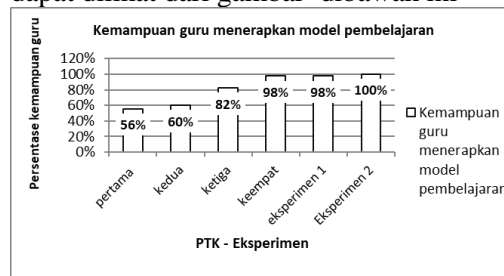
Data motivasi hasil angket tersebut diperkuat oleh data motivasi yang diperoleh menggunakan observasi kelas setiap siklus untuk mengetahui kondisi motivasi siswa setiap siklusnya, apakah terjadi peningkatan motivasi dari siklus yang satu kesiklus yang lain, dari hasil observasi yang dilakukan observer 2 ini diperoleh data sebagaimana tergambar dalam grafik berikut ini.



Gambar 3

Kondisi Perkembangan Motivasi Siswa Per Siklus

Peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris siswa kelas X ini terjadi seiring dengan peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran kontekstual yang dipadukan dengan media interaktif. Peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran tersebut dapat dilihat dari gambar dibawah ini



Grafik 4

Kemampuan Guru Dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Model Kontekstual



#### D. Pola Akhir Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Interaktif

Penerapan model pembelajaran dilakukan sebanyak empat siklus tindakan untuk menemukan pola pembelajaran model kontekstual berbantuan media interaktif yang ideal atau yang paling baik. Pada pertemuan pertama kemampuan guru masih sangat rendah dalam menerapkan model pembelajaran berdasarkan skor rata-rata hasil observasi yaitu 2,57. Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan model dengan cara memperbaiki proses sesuai dengan anjuran atau rekomendasi yang dibuat oleh observer dan peneliti pada siklus pertama, yaitu mencapai skor rata-rata 3,00. pertemuan berikutnya juga terjadi peningkatan yang relatif baik dan hampir mendekati ideal yaitu memperoleh skor rata-rata hasil observasi 4,05. Pada pertemuan keempat, rekomendasi yang disepakati pada siklus ketiga menjadi perhatian guru dalam mempersiapkan dan memperbaiki proses pembelajaran sehingga pada pertemuan selanjutnya skor kemampuan guru mencapai rata-rata 4,9.

Model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif yang ideal tergambar seperti berikut ini: pembelajaran diawali dengan membaca doa yang dipimpin oleh ketua kelas, kemudian dilanjutkan guru melontarkan pertanyaan-pertanyaan pembuka menanyakan kehadiran atau kelengkapan kelas kemudian dilanjutkan mengabsen siswa secara perorangan. Guru mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pemandu untuk mengetahui kesiapan siswa belajar dan dilanjutkan dengan menyampaikan SK dan KD serta indikator pembelajaran, setelah itu guru melakukan appersepsi tentang materi yang akan disampaikan dan dilanjutkan dengan materi, materi disampaikan dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi interaktif, setelah itu guru membuka media interaktif untuk dijawab dan dipecahkan, selanjutnya guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa, kemudian memberikan tugas dan menjelaskan tugasnya. Selama siswa bekerja berdiskusi dalam kelompok masing

masing, guru melakukan penilaian afektif siswa baik dari kerja kelompoknya maupun perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah itu guru meminta kepada semua kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya secara bergiliran dimana satu kelompok presentasi maka kelompok yang lain menanggapi dan seterusnya. Kemudian dilanjutkan dengan guru bersama sama siswa mengkaitkan materi yang telah dipelajari dengan kehidupan nyata siswa dan setelah itu guru mengajak siswa untuk merefleksi kegiatan belajar yang sudah dilakukan kemudian dilanjutkan dengan ulangan dan pemberian tugas rumah serta diakhiri dengan penutup.

#### E. Faktor-Faktor Pendukung Dan Penghambat Pelaksanaan Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Interaktif

Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor, diantaranya adalah faktor guru, siswa, sarana dan prasarana serta lingkungan tentunya. Berdasarkan hasil temuan penelitian yang diperoleh pada tahap ujicoba maupun pelaksanaan ujicoba ditemukan bahwa faktor faktor diatas juga bisa menghambat dan mendukung keberhasilan proses penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif.

##### 1. Faktor Guru

Guru adalah merupakan komponen yang sangat menentukan dalam keberhasilan implementasi model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif. Keberhasilan implementasi model pembelajaran kontekstual ini terutama berhubungan dengan kualitas atau kemampuan yang dimiliki oleh guru. Berikut ini ada beberapa aspek yang mempengaruhi kemampuan guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif.

##### 2. Pandangan dan Pemahaman Guru tentang Model Pembelajaran Kontekstual

Pandangan dan pemahaman guru terhadap pembelajaran kontekstual sangat mempengaruhi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran

tersebut. Guru yang menganggap bahwa mengajar hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran akan berbeda dengan guru yang menganggap mengajar adalah sesuatu proses pemberian bantuan atau perantara siswa dengan ilmu .

Kondisi ini pula yang ditemukan pada penelitian tentang implementasi model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif ini. Berawal dari pemahaman guru tentang model pembelajaran kontekstual yang kurang, kemudian pemaduan model dengan TIK dalam hal ini adalah media interaktif yang terkesan dipaksakan, memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap kemampuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang telah direncanakan. Kondisi inilah yang tentu akan mempengaruhi kualitas ataupun kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran. Hal itu terlihat ketika dilakukan observasi pada ujicoba awal atau pertama. Guru masih terlihat kaku dan bingung dalam memadukan antara model dengan media yang disiapkan, tetapi setelah dilakukan ujicoba beberapa kali baru terlihat tidak kaku dan bingung lagi bahkan sudah terbiasa.

### 3. Latar Belakang Pendidikan guru

Latar belakang pendidikan yang dimiliki oleh guru juga merupakan salah satu yang punya pengaruh dalam keberhasilan pembelajaran. Sehubungan dengan hal itu sebenarnya guru mempunyai kualifikasi standar guru SMA yaitu sudah sarjana (S1). namun keterbatasan pemahaman dan pandangan guru tersebut dipengaruhi oleh kurangnya guru mengikuti pelatihan-pelatihan baik berhubungan dengan pengembangan diri maupun pelatihan pelatihan yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan mengajar. Sebenarnya ada sebuah wadah yang dimiliki guru mata pelajaran bahasa inggris untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam mengajar yaitu forum MGMP mata pelajaran, tetapi forum tersebut belum banyak memberi

kontribusi positif terhadap guru dalam meningkatkan kemampuan dan diri disebabkan program yang direncanakan tidak berjalan.

### 4. Pengalaman Mengajar

Pengalaman mengajar guru yang bersangkutan baik guru yang bertugas sebagai observer maupun sebagai pelaksana penelitian, mempunyai pengalaman kerja yang terbilang cukup lama yaitu 7 tahun, sedangkan guru yang bertugas sebagai observer 3 tahun dan 4 tahun. Kondisi ini tentu sangat mempengaruhi keberhasilan penerapan model pembelajaran kontekstual. Hal ini tentu berhubungan dengan tingkat pemahaman guru akan karakteristik siswa SMA dan penguasaan guru terhadap keterampilan mengajarnya. Asumsinya adalah bahwa guru yang memiliki pengalaman mengajar lama akan memiliki tingkat pemahaman akan karakter siswa dan penguasaan terhadap keterampilan mengajar yang lebih jika dibandingkan dengan guru yang memiliki pengalaman mengajar yang belum lama.

### 5. Faktor Siswa

Siswa adalah manusia yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Khususnya siswa SMA adalah manusia yang berada pada tahap peralihan dan pertumbuhan, mereka memiliki karakter yang berbeda beda satu sama lain, irama pertumbuhannyapun tidak selalu sama, sehingga perbedaan-perbedaan itu pula tentu harus menjadi perhatian seorang guru dalam memperlakukan mereka dalam proses pembelajaran. Karakter yang berbeda baik dalam hal kemampuan, sikap, mental dan yang lainnya yang dimiliki siswa dikelas, menjadi tantangan bagi guru untuk memecahkan masalah tersebut karena harus dipahami bahwa hal itu mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam keberhasilan pembelajaran.

### 6. Faktor Sarana dan Prasarana

Berdasarkan hasil studi dokumentasi awal yang dilakukan , diketahui bahwa sekolah tempat penulis melakukan penelitian secara umum

memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai atau memenuhi syarat minimum sebagai suatu pusat pendidikan, karena sekolah tersebut telah memiliki ruang belajar, ruang kepala sekolah, ruang tata usaha, ruang labor IPA, ruang labor komputer, ruang perpustakaan, mushalla, kantin, kamar kecil (WC), tempat parkir, halaman luas, gudang yang tergolong semuanya dalam kategori baik.

Dalam penerapan model pembelajaran kontekstual secara umum tidak terlalu membutuhkan sarana prasarana yang banyak, bahkan dalam kondisi seminimal mungkin pun proses pembelajaran kontekstual masih bisa dilaksanakan, tetapi model pembelajaran itu berbantuan media interaktif yang artinya berhubungan dengan teknologi seperti Laptop, LCD, Komputer, Speaker, arus Listrik, dan tentunya ruangan belajar. Sehubungan dengan hal tersebut, bahwa kelengkapan sarana dan prasarana untuk penerapan model pembelajaran kontekstual yang berbantuan media interaktif sangat dibutuhkan dan akan berpengaruh terhadap keberhasilan baik dalam hal proses maupun hasil belajar.

#### 7. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi penerapan model pembelajaran kontekstual adalah bisa dilihat dari dukungan kepemimpinan kepala sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa respon kepala sekolah terhadap penelitian ini sangat baik dan sangat mendukung, dengan harapan ada peningkatan pemahaman guru terhadap model pembelajaran yang ada termasuk model pembelajaran kontekstual.

Lingkungan adalah aspek penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran seperti kreatifitas guru dalam mengajar, ketersediaan sarana, ketersediaan buku pelajaran, tempat bermain dan lainnya akan menjadi sesuatu yang sangat penting ketika model pembelajaran yang digunakan guru berhubungan mereka

semua, lingkungan adalah gudang besar yang harus ditata dan disusun dengan rapi sehingga dapat menciptakan suasana yang akan mewarnai jiwa siswa, oleh karena itu lingkungan belajar khususnya kemampuan guru harus senantiasa dikembangkan.

#### 8. Keterbatasan Penelitian

Penulis menyadari bahwa penulisan tesis yang berjudul "Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar" ini masih memungkinkan ditemukannya kekurangan atau bahkan mungkin keterbatasan. media interaktif yang dibuat oleh peneliti mungkin masih ada keterbatasan dalam hal model, atau animasi sehingga dalam pembuatan media ini tidak murni buatan sendiri, tetapi juga memanfaatkan media yang sudah ada yang didapat dari situs PSB yang kemudian dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan konteks.

#### Kesimpulan

Hal terpenting yang dilakukan dalam mendesain pembelajaran kontekstual adalah pemahaman terhadap model yang akan diterapkan tersebut baik dalam tataran konsep maupun aplikatif. Berikut ini adalah desain atau pola model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif yang dihasilkan dari penerapan yang telah dilakukan. Desain model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif diawali dengan orientasi yang terdiri dari kegiatan memantau kesiapan siswa untuk belajar, memotivasi siswa, mengajukan pertanyaan-pertanyaan pemandu untuk menghubungkan siswa dengan materi yang akan disampaikan. Kemudian kegiatan eksplorasi yang terdiri dari menjelaskan materi pembelajaran, berdiskusi interaktif dengan siswa pada materi pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan pertanyaan pendek indikator kognitif siswa, kegiatan kolaborasi yang terdiri dari pembagian kelompok, diskusi kelompok, presentasi hasil

kerja, dan guru melakukan penilaian autentik. Dan kegiatan konfirmasi yang terdiri dari kegiatan evaluasi belajar, refleksi dan pemberian tugas pengayaan.

Penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadi motivasi tersendiri bagi siswa dalam mengikuti materi pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah media pembelajaran yang digunakan, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan. Hal ini dapat dilihat pada grafik 4.20 tentang perkembangan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran kontekstual setiap siklus yang diiringi dengan peningkatan hasil belajar siswa setiap siklusnya.

Pada tahap kuasi eksperimen dalam penelitian ini diperoleh informasi bahwa penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini bisa dilihat dari hasil analisis yang dilakukan menggunakan statistik uji t untuk mengetahui efektifitas penerapan model pembelajaran kontekstual dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Dari hasil analisis diketahui bahwa semakin baik kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif maka peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran juga semakin baik. Artinya bahwa semakin baik kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran maka semakin baik pula hasil belajar siswa dan peningkatannya terjadi secara signifikan.

Faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan media interaktif yakni Faktor Guru, Faktor siswa, Faktor lingkungan.

#### Bibliografi

Arikunto, S. (2012). *Penelitian tindakan*

*kelas*. [Google Scholar](#)

Chatib, M. (2009). *Sekolahnya manusia: sekolah berbasis multiple intelligences di Indonesia*. Kaifa. [Google Scholar](#)

dan Kebudayaan, K. P. (2008). *Panduan umum pengembangan silabus*. Jakarta. [Google Scholar](#)

Dwi Atmanti, H. (2005). Investasi sumber daya manusia melalui pendidikan. *Jurnal Dinamika Pembangunan (JDP)*, 2(Nomor 1), 30–39. [Google Scholar](#)

Hastono, S. P. (2001). Analisis data. *Depok: Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia*. [Google Scholar](#)

Rahayu, E. S. & Nuryata, I. M. (2011). *Pengembangan soft skills*. Sekarmita. [Google Scholar](#)

Rosmini, A. (2014). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ipa Kelas V: Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SDN Rancamalang 3 Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung Tahun Pelajaran 2013-2014*. Universitas Pendidikan Indonesia. [Google Scholar](#)

Subijanto, S. (2014). Studi Jajak Pendapat Kebijakan Pendidikan Menengah Universal\*. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 20(1), 14–29. [Google Scholar](#)

Susilawati, M. (2014). Penerapan Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Konsep Operasi Bilangan. *Disampaikan Pada Seminar Nasional Universitas Udayana*. [Google Scholar](#)

Utami, B. B. (2021). Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kompetensi Menulis Surat Lamaran Pekerjaan Melalui Pembelajaran Dengan Metode Kontekstual Pada Siswa Kelas Xii Aph3 Smk Negeri 2 Pacitan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran: Kajian Teori Dan Praktik*

**Copyright holder :**

Nurhakim (2021).

**First publication right :**

Action Research Literate

**This article is licensed under:**

