



# Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pembelajaran Informatika Kelas VII A MTS Nurul Hikam

Dwi Citra Irawan

STKIP PGRI SITUBONDO

Dyan Yuliana

STKIP PGRI SITUBONDO

Siti Seituni

STKIP PGRI SITUBONDO

Alamat: Jl. Argopuro, Mimbaan Tengah, Mimbaan, Kec. Panji, Kabupaten Situbondo, Jawa Timur 68323

Korespondensi penulis: [pitikpitik23@gmail.com](mailto:pitikpitik23@gmail.com)

**Abstract.** : This study aims to examine the effectiveness of contextual learning based on animated video in increasing students' learning interest in informatics subjects. The research was motivated by the low interest in learning among seventh-grade students at MTs Nurul Hikam, indicated by a lack of enthusiasm and active engagement during lessons. This study employed a descriptive qualitative approach with data collected through observation, interviews, and documentation. The animated video media was developed using Canva and validated by content and media experts before being implemented in the classroom. The results showed that the use of animated videos in contextual learning created a more engaging learning atmosphere, facilitated better understanding of the material, and increased active student participation. Both teachers and students responded positively to this learning method. The study concludes that contextual learning supported by animated video is effective in enhancing students' interest in learning. The implication of this research highlights the importance of utilizing contextual digital media to support innovative learning in informatics education at the secondary level.

**Keyword:** Contextual Learning; Animated Video; Learning Interest; Informatics; Students

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pembelajaran kontekstual berbasis video animasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran informatika. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik kelas VII A MTs Nurul Hikam, yang ditandai dengan kurangnya antusiasme dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Media video animasi dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan divalidasi oleh ahli materi serta ahli media sebelum diterapkan dalam proses

Received August 5, 2025; Revised 2 November, 2025; Accepted November 15, 2025

\*Corresponding author, [pitikpitik23@gmail.com](mailto:pitikpitik23@gmail.com)

pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran kontekstual mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, memfasilitasi pemahaman materi, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif. Guru dan peserta didik merespons positif metode pembelajaran ini. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual berbasis video animasi efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Implikasi dari hasil ini menunjukkan pentingnya pemanfaatan media digital yang kontekstual untuk mendukung inovasi dalam pembelajaran informatika di tingkat pendidikan dasar.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Kontekstual; Video Animasi; Minat Belajar; Informatika; Peserta Didik

## LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat.(A. Rahman et al., 2022) Salah satu elemen penting dalam pembangunan suatu negara adalah pendidikan. Dalam konteks Indonesia, Pendidikan yang baik diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia unggul yang mampu berkontribusi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, selain membantu mencapai tujuan pribadi dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Video animasi bergerak satu frame ke frame lainnya dalam jangka waktu tertentu untuk memberikan kesan bergerak. Selain itu, terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar, seperti suara dialog atau pecakapan, dan suara lainnya (Galuh et al., 2023). Video animasi dalam pembelajaran kontekstual berfungsi sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik. pembelajaran kontekstual mendorong peserta didik untuk mengingat pengetahuan yang diperoleh dengan situasi nyata di sekitar mereka. Dan Video animasi dapat menggambarkan situasi sehari-hari yang relevan dengan materi pelajaran, sehingga siswa dapat melihat bagaimana konsep-konsep yang dipelajari digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Video animasi dapat membantu siswa memahami topik dan meningkatkan semangat mereka untuk belajar. (Khan & Mangkurat, 2023). Adanya video animasi juga dapat membantu siswa yang memiliki gaya belajar audio-visual. Ini juga membantu agar aktivitas belajar tidak terlalu monoton dan tidak terlalu terfokus pada verbalitas Hal ini membantu siswa mengakui dan memahami pentingnya materi pelajaran.

Hasil dari pengamatan yang dilakukan peserta didik kelas VII A MTs Nurul Hikam menunjukkan bahwa terdapat beberapa masalah minat belajar, seperti banyaknya peserta didik yang kurang semangat dan juga kurang dalam merespon materi yang disampaikan pada saat proses pembelajaran berlangsung Selain itu, suasana pembelajaran yang terlalu menegangkan, membosankan, monoton dan juga kurang menarik dapat menimbulkan rendahnya minat belajar pada peserta didik. Sehingga harus melakukan metode pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Untuk mengatasi permasalahan minat belajar yang terjadi pada peserta didik Kelas VII A MTs Nurul Hikam, memerlukan adanya media pembelajaran yang menarik seperti metode Pembelajaran kontekstual dengan video animasi. Metode ini bisa menjadi salah satu metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan minat belajar karena dengan metode ini peserta didik dapat melihat gambar menarik yang dijelaskan secara langsung sehingga pembelajaran tidak menegangkan, membosankan, monoton dan juga menjadi lebih menarik. Selain untuk meningkatkan minat belajar Pembelajaran kontekstual juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih mengingat pengetahuan yang diperoleh dengan situasi nyata di sekitar mereka.

Untuk mengkaji lebih dalam mengenai penggunaan metode pembelajaran kontekstual dengan video animasi dalam kegiatan pembelajaran, peneliti tertarik untuk mengambil judul “Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII A MTs Nurul Hikam”.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **2.1.2.1 Video Animasi dengan Canva**

Video animasi ini dibuat menggunakan aplikasi canva. Yang saat ini telah banyak digunakan di sosial media oleh para editor maupun para pelajar untuk menyelesaikan tugas dalam membuat video, foto, poster, dan lain lain. Aplikasi canva merupakan aplikasi desain grafis online untuk perangkat desktop atau PC dan android yang mudah digunakan. Canva adalah sebuah platform sekaligus aplikasi yang menyediakan berbagai alat untuk membuat desain grafis dan publikasi secara online. Diperkenalkan pada tahun 2013, Canva kini menjadi salah satu aplikasi favorit karena kemudahannya, bahkan bagi pengguna pemula. Canva bisa diakses lewat situs

web, aplikasi di komputer, maupun ponsel, sehingga memudahkan kita berkarya kapan saja dan di mana saja. Dengan kemudahan akses dan penggunaannya, tidak heran jika Canva menjadi pilihan utama bagi mereka yang ingin membuat konten visual tanpa harus memiliki keahlian khusus. Selain mudah digunakan, Canva juga menawarkan ribuan template yang sangat membantu pemula. Aplikasi ini dapat digunakan secara gratis, namun ada juga versi berbayar yang menyediakan fitur dan template tambahan yang lebih lengkap. (Faridah Hayati, 2020).

### **2.1.3.1 Minat Belajar**

Minat belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Menurut (al fuad) Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, antara lain sebagai berikut:

**A. Faktor dalam diri peserta didik (internal)**

1. Aspek Jasmaniah

Aspek jasmani meliputi keadaan fisik atau kesehatan tubuh dari peserta didik. Kondisi fisik yang sehat sangat mendukung keberhasilan dalam belajar dan dapat memengaruhi motivasi belajar. Namun, jika terdapat gangguan kesehatan pada fisik, terutama pada indera penglihatan dan pendengaran, hal tersebut secara otomatis dapat mengurangi minat belajar pada individu tersebut.

2. Aspek Psikologis (kejiwaan)

Aspek psikologis (kejiwaan) faktor psikologis meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat,dan motif. Pada pembahasan berikut tidak semua faktor psikologis yang dibahas, tetapi hanya sebagian saja yang sangat berhubungan dengan minat belajar.

**B. Faktor dari luar peserta didik (Eksternal)**

1. Keluarga

Keluarga memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat belajar pada anak. Sebagaimana kita ketahui, keluarga adalah lembaga pendidikan pertama bagi anak. Cara orang tua mengajar dapat memengaruhi motivasi belajar anak. Orang tua harus selalu siap membantu anak, terutama ketika anak mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

2. Sekolah

Faktor internal sekolah meliputi metode pengajaran, kurikulum, fasilitas belajar, sumber belajar, media pembelajaran, serta hubungan antara peserta didik dengan teman-temannya, guru, dan staf sekolah, termasuk berbagai kegiatan kokurikuler. Pengetahuan dan pengalaman yang disampaikan di sekolah harus dilakukan melalui proses pengajaran yang baik.

### 3. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat mencakup hubungan dengan teman-teman saat bergaul, berbagai aktivitas di dalam masyarakat, serta lingkungan tempat tinggal. Kegiatan akademik akan lebih efektif jika disertai dengan aktivitas di luar sekolah. Berbagai kegiatan dalam masyarakat dapat membantu meningkatkan minat belajar pada anak.

## METODE PENELITIAN

### 3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kombinasi kuantitatif dan kualitatif. Mengombinasikan metode kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian biasanya dikenal sebagai metode gabungan. Pendekatan ini memanfaatkan kelebihan kedua metode untuk mendapatkan pemahaman yang lebih lengkap dan komprehensif terhadap fenomena yang diteliti. Dalam metode gabungan, kedua jenis data ini dikumpulkan dan dianalisis secara bersama-sama atau bertahap untuk saling melengkapi hasil penelitian. Metode kuantitatif digunakan saat uji kelayakan pada video animasi sebelum dijadikan sebagai media pembelajaran. Metode kualitatif digunakan untuk mengetahui hasil dari penelitian pembelajaran kontekstual dengan video animasi untuk meningkatkan minat belajar.

Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Menurut (V. Wiratna Sujarweni, 2024) Metode penelitian kuantitatif adalah metode yang lebih fokus pada pemahaman mendalam terhadap suatu masalah dibandingkan dengan melihat masalah tersebut untuk tujuan penelitian yang bersifat generalisasi.

“*Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Alasan pemilihan sampel dengan menggunakan purposive sampling adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan yang penulis tentukan,

oleh karena itu penulis memilih teknik purposive sampling. Dari hasil purposive sampling didapat 6 sampel yang digunakan dalam penelitian ini. (Ernayani, 2023).

### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Mts Nurul Hikam kelas VII A, yang terletak di Jl. Kh. Moh. Rois Rt.02 Rw.08, Kesambirampak, Kec. Kapongan. Sekolah ini dipilih karena telah menerapkan teknologi video animasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran informatika. Mts Nurul Hikam memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan teknologi modern, meskipun menghadapi tantangan dalam koneksi internet. Lingkungan sekolah yang beragam secara demografis juga memberikan konteks yang kaya untuk menganalisis bagaimana penggunaan Metode Pembelajaran kontekstual dengan video animasi mempengaruhi proses belajar mengajar di kelas VII A. Waktu penelitian dilakukan kurang lebih selama 1 bulan, mulai dari bulan April hingga Mei 2025.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan beberapa macam teknik, diantaranya:

#### **1. Observasi**

Observasi adalah merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau prilaku objek sasaran (Hasibuan et al., 2023). Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang digunakan apabila jumlah responden yang diamati dalam suatu survei tidak banyak. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan di kelas VII A MTs Nurul Hikam. Observasi dilakukan dengan cara mengamati permasalahan peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

#### **2. Wawancara**

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan dengan tujuan tertentu, melibatkan dua pihak atau lebih. Dalam proses ini, peneliti bertindak sebagai pewawancara yang mengajukan pertanyaan, mengevaluasi jawaban, meminta klarifikasi, mencatat, serta menggali informasi lebih mendalam. (V. Wiratna Sujarweni, 2014). Narasumber yang terlibat pada penelitian ini sebanyak 7 responden, meliputi guru mata pelajaran informatika Bapak Mutawakkil s.pd dan 6 peserta didik yang dipilih berdasarkan tingkat pencapaian akademik mereka. Peserta

didik tersebut meliputi dua peserta didik yang menunjukkan prestasi unggul, yaitu Ayu Nurul Jannah dan Luluk Susanti; dua peserta didik yang menunjukkan prestasi sedang, yaitu Dwi Anisa Putri dan Istiqomah Auliya Sari; serta dua peserta didik yang menunjukkan prestasi rendah, yaitu Wulandari dan Siti Nur Aini.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kumpulan catatan terkait hasil pekerjaan. Dokumentasi menyimpan deskripsi tertulis mengenai sebuah program, meliputi nama program, fungsi program, input/output yang diperlukan, kemungkinan dituliskan dalam bentuk algoritma, serta bagaimana struktur datanya. (Purwono, 2017).

Pada dokumentasi peneliti melampirkan instrumen penelitian, surat izin penelitian, foto atau gambar saat observasi dan penelitian berlangsung, hasil ringkasan wawancara, dan hasil pengolahan data. dokumentasi dalam penelitian ini berfungsi sebagai pelengkap dan bukti validitas data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang diteliti tersedia sepenuhnya. Ketajaman dan keakuratan penggunaan alat analisis sangat menentukan keakuratan kesimpulan. Oleh karena itu, kegiatan analisis data merupakan kegiatan yang tidak dapat diabaikan dalam proses penelitian. Data kualitatif adalah data mentah dari dunia empiris. Data kualitatif datang dalam bentuk deskripsi rinci, kutipan langsung dan dokumen kasus. Data-data tersebut dikumpulkan sebagai narasi terbuka (open narrative), tanpa berusaha mengklasifikasikan fenomena kedalam kategori-kategori standar yang telah ditentukan, seperti jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner. Data kualitatif bersifat ekstensif dan terperinci dan karena itu panjang. Oleh karena itu, analisis data kualitatif bersifat spesifik, terutama untuk meringkas dan menggabungkan informasi ke dalam suatu aliran analisis yang mudah dipahami oleh pihak lain (Millah et al., 2023).

### 3.5 Keabsahan Data

Meskipun triangulasi adalah metode untuk menghilangkan keraguan, banyak orang masih belum memahami makna sebenarnya dan tujuan triangulasi dalam perisetan. (Sriwijaya, 2020).

Dua jenis triangulasi digunakan dalam penelitian ini: triangulasi sumber data dan triangulasi teknik. Data yang dikumpulkan dari berbagai sumber dievaluasi untuk

triangulasi sumber data. Triangulasi metode ini untuk mengevaluasi validitas data dilakukan dengan cara mengecek data sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, kemudian dicek kembali dengan observasi, dokumentasi

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **4.1 Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada hari Selasa tanggal 17 Juni 2025 di MTs Nurul Hikam dengan tujuan untuk mendeskripsikan efektivitas dan respons peserta didik terhadap metode pembelajaran kontekstual dengan media video animasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika di kelas VII A MTs Nurul Hikam. Data diperoleh melalui observasi saat proses pembelajaran dan wawancara dengan guru mata pelajaran serta enam orang peserta didik. Sebagai upaya memberikan gambaran yang lebih rinci terkait penelitian ini, berikut disajikan interpretasi hasil penelitian yang menggambarkan efektivitas metode pembelajaran serta respons peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

#### **4.1.1 Hasil Validasi Uji Ahli Materi dan Media**

Dari hasil uji validasi ahli media dan materi menyatakan video animasi layak digunakan dalam penelitian pembelajaran kontekstual dengan video animasi yang akan dilaksanakan di kelas VII A MTs. Nurul Hikam.

#### **4.1.2 Efektivitas Pembelajaran Kontekstual dengan Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik**

Hasil penelitian ini didapatkan dari observasi dan wawancara. Narasumber yang terlibat pada penelitian ini sebanyak 7 responden, meliputi guru mata pelajaran informatika Bapak Mutawakkil, S.Pd dan 6 peserta didik yang dipilih berdasarkan tingkat pencapaian akademik mereka. Peserta didik tersebut meliputi dua peserta didik yang menunjukkan prestasi unggul, yaitu Ayu Nurul Jannah dan Luluk Susanti; dua peserta didik yang menunjukkan prestasi sedang, yaitu Dwi Anisa Putri dan Istiqomah Auliya Sari; serta dua peserta didik yang menunjukkan prestasi rendah, yaitu Wulandari dan Siti Nur Aini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa video animasi yang digunakan dalam pembelajaran dianggap sangat membantu dalam

penyampaian materi. Materi yang disampaikan relevan dan terintegrasi dengan baik melalui media video animasi, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik secara maksimal. Selain itu, kualitas video yang digunakan dinilai sesuai dan menarik. Sejalan dengan hasil wawancara dari guru mata pelajaran informatika kelas VII A di MTs Nurul Hikam yakni bapak Mutawakkil, S.Pd mengungkapkan bahwa metode pembelajaran kontekstual dengan video animasi "*tentu sangat relevan dan cocok karena peserta didik tidak hanya fokus belajar akan tetapi bisa sambil menonton video dan mengaitkan teori dengan situasi nyata, yang membuat suasana pembelajaran tidak begitu membosankan saat pembelajaran informatika berlangsung, sehingga tumbuhlah sedikit demi sedikit minat untuk belajar pada peserta didik yang belajar menggunakan metode pembelajaran kontekstual dengan video animasi pada pembelajaran informatika*". Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran kontekstual dengan video animasi sangat relevan dan cocok digunakan dalam pembelajaran informatika. Selain itu, beliau juga menyampaikan bahwa metode ini mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik karena mereka dapat melihat langsung gambaran perangkat keras yang dibahas dalam materi melalui video animasi yang ditampilkan. Hal ini tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan, yang secara tidak langsung berdampak positif terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Informatika.

Seluruh peserta didik juga menunjukkan antusiasme dan ketertarikan yang tinggi ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari perhatian peserta didik yang terpusat pada materi yang disajikan melalui video animasi, serta sikap positif yang ditunjukkan selama pembelajaran. Suasana kelas cenderung kondusif dan menyenangkan, tidak terlihat adanya ketegangan atau kejemuhan di antara peserta didik. Seperti halnya disampaikan oleh Luluk Susanti "*saat belajar menggunakan metode pembelajaran kontekstual dengan video animasi, saya merasa lebih mudah memahami materi dan lebih bersemangat untuk belajar dalam jangka waktu yang lebih panjang, karna belajar dengan metode ini sangatlah menyenangkan*". Selain itu Dwi Anisa Putri juga mengutarakan "*pembelajaran kontekstual dengan video animasi ini sangat menarik dan menyenangkan bagi saya karena selain bisa belajar lebih santai metode ini juga menjadikan suasana kelas yang asyik*". Wulandari juga mengucapkan "*saya sangat*

*menyukai metode pembelajaran kontekstual dengan video animasi karena saya dapat belajar sambil menonton video animasi”.*

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran dan peserta didik, serta hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, diperoleh bahwa metode pembelajaran kontekstual dengan media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika. Bapak Mutawakkil, S.Pd mengucapkan “*metode pembelajaran kontekstual dengan video animasi merupakan ide yang sangat sesuai untuk meningkatkan minat belajar peserta didik karna dengan metode ini peserta didik pasti lebih bersemangat lagi untuk belajar dan mudah mengingat karena perangkat terlihat langsung disekitar mereka pada saat pembelajaran informatika. Selain itu, metode ini juga dapat memperdalam pemahaman dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran*”.

Pada penelitian ini juga terdapat pretest dan posttest yang dilakukan saat penelitian. Berikut hasil pretest dan posttest dari para siswa yang hadir saat penelitian berlangsung:

No	Nama siswa	17 Juni 2025	pretest	posttest
1	Aisatul Mariyah	Hadir	70	90
2	Annisa Zulfa Daniyah F	Hadir	60	90
3	Ayu Nurul Jannah	Hadir	75	100
4	Bunga Inaraniya	Hadir	70	90
5	Chelsi Puspita Sari	Hadir	60	80
6	Della Nur Asmaul Husna	Hadir	70	85
7	Dwi Anisa Putri	Hadir	50	80
8	Eka Nur Rohma	Hadir	60	80
9	Firda Tri Yuli Anggraini	-	-	-
10	Ikal Pratiwi Ramadani	Hadir	60	85
12	Istigomah Auliya Sari	Hadir	50	80
13	Khoaisul Fausulizzain	Hadir	60	80

14	Luluk Susanti	Hadir	75	100
15	Lyli Ramadan	Hadir	70	85
16	Novita Riski Imalia	-	-	-
17	Risma Nurjazila F	-	-	-
18	Safroh Laila Nur Mahrifah	-	-	-
19	Setia Ningrum	-	-	-
20	Siti Nur Aini	Hadir	40	70
21	Wulandari	Hadir	45	70
22	Zahratul Aulia	Hadir	60	80
<b>Total Nilai Peserta Didik</b>			975	1.345

Jumlah siswa = 22 - 5 = 17

Total pretest = 975

Total posttest = 1.345

Skor ideal = 100

Rata - rata skor:  $X = \text{total skor} : \text{jumlah siswa}$

Rata - rata skor pretest:  $X = 975 : 17 = 57,3$

Rata - rata skor posttest:  $X = 1.345 : 17 = 79,1$

#### **4.1.3 Respons Peserta didik dan Guru terhadap Metode Pembelajaran Kontekstual dengan Video Animasi**

Guru mengungkapkan bahwa respon peserta didik sangat positif. Kelas menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan suasana belajar lebih menyenangkan. Peserta didik juga menunjukkan keterlibatan yang baik. Seperti yang diungkapkan oleh bapak Mutawakkil, S.Pd “*respon peserta didik sangat positif, peserta didik merasa proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dan peserta didik sangat bersemangat dan santai saat belajar menggunakan metode pembelajaran kontekstual dengan video animasi selain itu, suasana kelas juga terlihat tidak begitu monoton dan menegangkan saat pembelajaran berlangsung*”.

Ini menandakan bahwa penggunaan metode pembelajaran kontekstual dengan bantuan media video animasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Mereka tidak hanya menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga mampu memahami materi dengan lebih mudah karena disajikan dalam konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, interaksi antara guru dan peserta didik menjadi lebih dinamis, dan suasana kelas pun berubah menjadi lebih kondusif untuk pembelajaran yang kolaboratif dan menyenangkan. Keberhasilan ini menjadi bukti bahwa inovasi dalam strategi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik secara signifikan.

## **4.2 Pembahasan**

### **4.2.1 Hasil Validasi Uji Ahli Materi dan Media**

Berdasarkan hasil penilaian validasi yang telah di lakukan oleh uji ahli materi dan media video animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran informatika dikarenakan kualitas video animasi yang masih dapat dilihat dan didengar dengan cukup baik saat digunakan dalam kelas. Hal ini terbukti dari kualitas video yang cukup baik, ukuran huruf dan font yang cukup jelas untuk dibaca serta suara yang cukup jelas untuk di Dengarkan saat penjelasan materi. Meskipun kesesuaian warna dalam video animasi masih kurang konsisten akan tetapi video masih layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran informatika di kelas VII A MTs. Nurul Hikam.

Kesesuaian materi, ketepaan pertanyaan dan penggunaan kalimat serta bahasa yang cukup jelas pada video animasi sangat membantu pada pemahaman peserta didik, hal ini terbukti saat peserta didik menyimak video animasi, mereka terlihat lebih tenang dan santai saat pembelajaran berlangsung. Sehingga suasana kelas menjadi tenang hal ini dapat membantu peserta didik untuk berkonsentrasi melihat dan mendengarkan materi informatika secara jelas di dalam kelas. Selain itu, pemahaman peserta didik juga dapat dilihat saat peserta didik antusias bertanya dan menjawab pertanyaan mengenai materi pembelajaran informatika yang tertera dalam video animasi saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas VII A MTs. Nurul Hikam.

### **4.2.2 Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta enam orang peserta didik di MTs Nurul Hikam bahwa metode pembelajaran kontekstual dengan menggunakan video animasi Canva memberikan pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran mata pelajaran Informatika.

Video animasi yang digunakan dinilai sangat membantu dalam menyampaikan materi secara jelas dan menarik, sehingga peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan teori, tetapi juga melihat langsung contoh perangkat keras yang dibahas dalam materi. Hal ini membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Karena tampilan visual dari video animasi mendorong peserta didik untuk lebih aktif, karena mereka bisa mengaitkan materi pelajaran dengan benda-benda yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Ini membuat konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami dan diingat. Sepemikiran dengan Rofiah et al. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis kontekstual secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik, khususnya pada pembelajaran sains, dengan skor rata-rata respons peserta didik mencapai kategori sangat baik.

Selain itu, Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kontekstual dengan media video animasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Informatika. Peningkatan minat belajar peserta didik merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran (Anggraeni et al., 2021). Menurut Muhartini et al. (2023) pembelajaran kontekstual, yaitu menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan begitu, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan peserta didik lebih mudah memahami serta mengingat materi yang disampaikan. Integrasi media video animasi dalam metode ini semakin memperkuat proses pembelajaran, karena membantu peserta didik memvisualisasikan konsep yang dipelajari secara lebih konkret dan menarik. Efektivitas ini dapat dilihat dari dua sumber utama, yaitu: hasil wawancara dengan guru dan peserta didik, serta pengamatan langsung selama proses pembelajaran.

Selain itu, Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui pretest dan posttest juga menunjukkan peningkatan pada nilai rata – rata peserta didik. Hasil nilai pretest menunjukkan 57,3 sedangkan nilai posttest 79,1. Hal ini membuktikan bahwa pemahaman peserta didik pada pembelajaran informatika cukup meningkat.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual dan media video animasi dapat meningkatkan minat belajar dan menyajikan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif. Pembelajaran tidak lagi hanya bersifat teoritis, tetapi juga menyentuh aspek visual dan praktis yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif peserta didik.

#### **4.2.3 Respons Peserta didik dan Guru terhadap Metode Pembelajaran Kontekstual dengan Video Animasi**

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa respon peserta didik dan guru terhadap metode pembelajaran kontekstual dengan video animasi Canva sangatlah positif. Dari hasil wawancara dan observasi, tampak bahwa pendekatan pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran juga merasakan adanya perubahan suasana kelas yang lebih hidup (Arif Muadzin, 2021).

Hal ini terlihat saat peserta didik lebih antusias dan santai selama proses belajar. Serta suasana kelas menjadi tidak monoton, bahkan terasa lebih kondusif dan seru yang membuat peserta didik merasa proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami karena disajikan dalam bentuk visual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, hal ini memperlihatkan bagaimana pembelajaran kontekstual yang dikombinasikan dengan media video animasi mampu menjembatani antara teori dan realitas yang akrab bagi peserta didik, sehingga mereka lebih mudah menerima materi.

Tanggapan positif ini juga tercermin dari pernyataan peserta didik yang menjadi responden dalam penelitian. Karena peserta didik merasa lebih semangat dan senang saat belajar menggunakan metode ini. Selain itu, peserta didik merasakan bahwa suasana belajar menjadi lebih santai dan tidak menegangkan. Pernyataan ini menjadi representasi nyata dari dampak positif yang dapat dirasakan oleh peserta didik ketika proses pembelajaran.

Dari berbagai tanggapan dan observasi yang dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kontekstual dengan video animasi terbukti berhasil meningkatkan kenyamanan, minat, dan pemahaman pada materi yang dipelajari peserta didik. Selain itu, metode ini juga membantu terciptanya suasana kelas yang lebih hidup, menyenangkan, dan berorientasi pada pembelajaran aktif. Dengan demikian, inovasi pembelajaran berbasis visual seperti ini sangat layak dikembangkan lebih lanjut sebagai

salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan pembelajaran yang tepat dan mudah dimengerti oleh para peserta didik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Hasil penelitian efektivitas pembelajaran kontekstual dengan video animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran informatika kelas VII A MTs Nurul Hikam cukup efektif sesuai dengan yang di dapat dari hasil observasi wawancara dan dokumentasi pada guru serta peserta didik antara lain:

1. Penggunaan pembelajaran kontekstual dengan Video animasi yang digunakan terbukti sangat membantu dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Karena peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan teori, tetapi juga melihat langsung contoh perangkat keras yang dibahas dalam materi. Hal ini membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Selain itu, tampilan visual dari video animasi mendorong peserta didik untuk lebih aktif, karena mereka bisa mengaitkan materi pelajaran dengan benda-benda yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Ini membuat konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik.
2. Penggunaan pembelajaran kontekstual dengan video animasi memberikan respon positif pada minat belajar peserta didik pada pembelajaran Informatika kelas VII A MTs Nurul Hikam, karena terbukti pada saat pembelajaran berlangsung hampir seluruh peserta didik aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan. Selain itu, metode ini sangat mampu memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi informatika. Sehingga peserta didik memiliki minat yang lebih meningkat untuk belajar lebih banyak materi informatika.

### **Saran**

Untuk menambah wawasan dan meningkatkan kualitas hasil riset, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian pada mata pelajaran atau sekolah yang berbeda untuk mengetahui sejauh mana efektivitas pembelajaran kontekstual dengan video animasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu,

sebaiknya metode pembelajaran kontekstual dengan video animasi ini tidak hanya digunakan pada pembelajaran informatika.

## DAFTAR REFERENSI

- Abidin, Z., & Purnamasari, M. (2023). Peran Kompetensi Sosial Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Peserta didik (Sebuah Keharusan Yang Tak Bisa Ditawar). *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 513. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.16900>
- Aimang, T. H. (2023). *Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas Iv. 01*, 1–23.
- Aisyah, T., Zannah, R., A.E.L, E., Trisilaningsih, Y., & Priyanti, N. Y. (2022). Pembelajaran Problem Based Learning. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 27–36. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6563>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Anna Nurjanah, Riza Fatimah Zahrah, & Geri Syahril Sidik. (2024). Pengaruh Video Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(2), 18–31. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i2.596>
- Apriadi, H. (2021). Video Animasi Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(1), 173. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i1.3621>
- Ernayani, R. (2023). Peran Non Performing Financing (NPF), Financing To Deposit Ratio (FDR), Pembiayaan Mudharabah Dan Musyarakah Pada Profitabilitas. *Jesya*, 6(1), 752–759. <https://doi.org/10.36778/jesya.v6i1.970>
- Fadlan, M., Muslimin, M., & Hardyanti, H. (2024). Penerapan Media Video Animasi untuk Mengembangkan Berfikir Kreatif Peserta didik SMP Negeri 2 Bolo. *INFOTIKA: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2), 26–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.56842/infotika.v3i2.441>
- Faridah Hayati, T. U. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Fiantika, F. R., & Maharani, A. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Issue April).
- Galuh, B. P., Elisa, D., & Riana, R. (2023). Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 7(2), 38–42.
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature

- Measurements Using the Observational Method. *ABDIMAS: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15.
- Ips, P., Kelas, D. I., & Dasar, S. (2024). 1 2 3 4. 09.
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitrianisah, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- JASMINE, K. (2014). 漢無No Title No Title. In *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*.
- Kahfi, M., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. (2021). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPS TERPADU. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 84–89. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1636>
- Kartika, D., & Gultom, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Smp Negeri Perisai. *Seminar Nasional Jurusan Matematika*, 2–11.
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). *PEMANFAATAN MEDIA CANVA DAN APLIKASI QUIZIZZ*. 11(1), 61–70. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Khan, N. S., & Mangkurat, U. L. (2023). *Penggunaan Video Animasi Sebagai Media*. 1–5.
- Millah, A. S., Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). *Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas*. 1(2), 140–153.
- Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran kontekstual dan pembelajaran problem based learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66–77.
- Nursarofah, N. (2002). Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Kontekstual dengan Pendekatan Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 38-.
- Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 漢無No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2), 10–39.
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68.
- Purwono. (2017). Konsep dan Definisi Dokumentasi. *Evaluation*, 16.
- Rachmawati, N., & Sumargiyani, S. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Konstektual Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel Kelas Vii Smp. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 2, 1. <https://doi.org/10.32332/linear.v2i1.3106>

- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahman, I. N., Hidayat, S., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan LKPD Berbasis Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 99–110.
- Rofiah, N. M., Pendidikan, M. J., Universitas, F., Yogyakarta, N., Jurusan, D., Fisika, P., Negeri Yogyakarta, U., & Penulis, K. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Development of Contextual-Based Physics Learning Videos to Improve Learning Interest and Concept Understanding. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(4).
- Sukmadewi, L. P. M., & Suniasih, N. W. (2022). Media Audio Visual Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 138–149.
- Supyadin, A., Latipah, E., Alfalah, A., & Abdurahman, D. (2025). Utilization of Animated Videos as Microteaching Media to Increase Student Learning Interest. *Kasyafa: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 292–300.
- Tumanggor, A. P., Adrianto, I., Sibarani, M. A. T., Azizi, M. F., Siagian, Y. A., Manullang, S., & Farhana, N. A. (2024). Pengaruh Video Animasi Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Minat Belajar Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 5 Percut Sei Tuan. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 1989–1995. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1337>
- Zahra, A. A., & At-Taqiyyah, A. K. (2024). Mengukur Kemampuan Kognitif Tingkat Tinggi dengan Pertanyaan Pilihan Ganda. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(4), 462–470. <https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i4.336>
- Zahro, S. (2022). *Pemanfaatan Video Animasi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta didik Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Ski Di Mi Miftahiyah Purwodadi Kediri*. 4(4), 429–439.