
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMK TRITECH MEDAN**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

¹ Indra Wahyudi Z ² Indah Mayasari ³ Lia Sumayyah

indra56wz@gmail.com , indahmayasr.28@gmail.com liasumayyah21@gmail.com

ABSTRACT.

This study aims to analyze the effect of using interactive learning media on student learning achievement at SMK Tritech Medan. Interactive learning media is a tool designed to increase interaction between students and subject matter, so that it is expected to improve student learning outcomes. The research method used is experimental method with quantitative approach. Students who used interactive learning media showed a higher increase in learning achievement compared to students who used conventional learning media. In addition, students also showed a more positive attitude towards the learning process, which was characterized by increased active participation, enthusiasm, and learning satisfaction.

Keywords: Interactive Learning Media, Student Learning Achievement, Quantitative Methods

ABSTRAK.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar siswa di SMK Tritech Medan. Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu yang dirancang untuk meningkatkan interaksi antara siswa dan materi pelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif menunjukkan peningkatan prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Selain itu, siswa juga menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap proses pembelajaran, yang ditandai dengan peningkatan partisipasi aktif, antusiasme, dan kepuasan belajar.

Keywords: Media Pembelajaran Interaktif, Prestasi Belajar Siswa, Metode Kuantitatif

1. PENDAHULUAN

Di tengah perubahan zaman yang cepat dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan. Pendidikan tidak lagi terbatas pada metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah dari guru di depan kelas. Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidikan telah mengalami pergeseran yang mencolok dalam hal penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pemanfaatan teknologi telah membuka peluang baru dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Media interaktif memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kreativitas guru merupakan suatu tuntutan yang harus dapat diterima oleh seorang guru untuk meningkatkan kompetensinya di tengah pesatnya perkembangan iptek. Guru yang tidak atau kurang kreatif akan ditinggal oleh siswa. Kreativitas guru akan membantu dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa sehingga mereka merasa tertantang, menarik dan tidak jenuh.

Kreativitas guru merupakan suatu tuntutan yang harus dapat diterima oleh seorang guru untuk meningkatkan kompetensinya di tengah pesatnya perkembangan iptek. Guru yang tidak atau kurang kreatif akan ditinggal oleh siswa. Kreativitas guru akan membantu dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa sehingga mereka merasa tertantang, menarik dan tidak jenuh. Kreativitas guru yang baik menyebabkan pembelajaran menyenangkan bagi siswa. Kemampuan kreativitas guru secara individu berbeda. Seseorang yang kreatif cenderung orisinal/asli daripada seseorang yang kurang kreatif. (Rasam and Sari 2018) Seseorang yang kreatif cenderung lebih luwes dan fleksibel karena dapat dan mau beralih dari pendekatan ke pendekatan lain apabila menangani suatu masalah. Serta suka dengan hal-hal yang rumit dan lebih mandiri dan memegang teguh pendiriannya. Kreativitas guru akan terlihat nyata atau berhasil jika siswa berani bertanya, observasi dan mengutarakan pendapat atau usulan-usulan. Media pembelajaran audiovisual (komputer multimedia) sebagai salah satu media yang baru dengan perangkat lunak (Software/Aplikasi) yang dapat di tayangkan melalui media komputer, televisi atau layar lebar. Media pembelajaran audiovisual menjadikan kegiatan pembelajaran semakin menarik, bahkan kegiatan demonstrasi atau peragaan dan praktikum pun dapat dilaksanakan. Media komputer maupun audiovisual lainnya telah banyak digunakan di sekolah-sekolah, karena alat ini dapat membantu siswa dalam menguatkan pemahaman bahan ajarnya. Media pembelajaran mempunyai manfaat dan kegunaan yang sangat baik dan bisa menjadi salah satu faktor pendukung untuk mencapai kualitas pembelajaran yang diharapkan.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran, serta dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa dan merangsang kegiatan belajar (Rina, dkk, 2024). Metode mengajar dan media pembelajaran adalah dua komponen penting dalam proses belajar yang saling berhubungan. Meskipun ada banyak faktor lain yang harus dipertimbangkan saat memilih metode mengajar tertentu, seperti tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang

diharapkan siswa selesaikan setelah pengajaran berakhir, dan konteks pembelajaran, termasuk karakteristik siswa, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah untuk membantu siswa belajar

Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Media pembelajaran yang interaktif dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, melakukan eksplorasi, dan menemukan solusi atas masalah yang dihadapi. Selain itu, media pembelajaran juga dapat digunakan untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan cara yang paling efektif bagi mereka.

Dalam konteks pembelajaran di era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi semakin penting. Teknologi memungkinkan adanya pembelajaran jarak jauh, yang dapat memberikan akses pendidikan kepada siswa di berbagai lokasi. Media pembelajaran berbasis teknologi juga memungkinkan adanya pembelajaran yang lebih fleksibel dan personal, sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa.

SMK Tritech Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah kejuruan yang ada di Medan dan berkomitmen dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Salah satu inisiatifnya adalah penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Namun sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap keberhasilan belajar siswa SMK Tritec Medan memerlukan penelitian lebih lanjut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap keberhasilan belajar siswa di SMK Tritech Medan.

Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif. Tejo dalam Arliza, dkk (2019: 77) media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah konsep penggunaan teknologi dalam pendidikan yang memungkinkan interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi dan semakin luasnya akses terhadap perangkat digital, media pembelajaran interaktif menjadi semakin populer dalam dunia pendidikan. Konsep ini Menurut memanfaatkan berbagai jenis media interaktif, seperti video interaktif, simulasi, permainan edukatif, dan berbagai aplikasi digital lainnya, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan juga efektif bagi siswa (Hendra et al., 2020).

Media interaktif dalam Yasa, dkk (2017: 202) adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Khotimah dan Santosa (2016: 238) menambahkan

bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar, melihat video, dan suara. Tetapi siswa juga dapat memberikan respon yang aktif.

Jenis-jenis media pembelajaran interaktif dapat bervariasi tergantung pada tujuan pembelajaran serta materi yang ingin disampaikan. Salah satu jenis media pembelajaran interaktif yang sering digunakan adalah video interaktif. Video interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar dengan memilih rute cerita atau menjawab pilihan-pilihan tertentu yang muncul dalam video. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan memungkinkan siswa untuk lebih mendalami materi pembelajaran (Neliati, 2022).

Perbedaan utama antara media pembelajaran interaktif dengan media pembelajaran konvensional terletak pada tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam media pembelajaran konvensional, siswa cenderung menjadi pendengar passif yang menyerap informasi dari guru ataupun materi yang disajikan tanpa banyak interaksi. Sementara itu, dengan media pembelajaran interaktif, siswa memiliki kesempatan untuk menjadi lebih aktif dalam proses belajar. (Jafar Rambe. 2024). Mereka dapat berpartisipasi dalam aktivitas-aktivitas interaktif, menjawab pertanyaan, melakukan eksperimen virtual, atau bahkan berkolaborasi dengan sesama siswa dalam menjalankan proyek-proyek digital.

Model pembelajaran interaktif

Model pembelajaran interaktif “merupakan suatu pendekatan belajar yang merujuk pada pandangan konstruktivisme. Model belajar ini merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk berani mengungkapkan keingintahuannya dan ketidaktahuannya terhadap konsep yang sedang dipelajarinya. Sedangkan menurut Dasna pembelajaran interaktif mengacu pada interaksi antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan pengajar, atau juga peserta didik dengan media/sumber belajar. Menurut Faire & Cosgrove dalam model pembelajaran interaktif sering dikenal dengan nama pendekatan pertanyaan anak.

Model ini dirancang agar siswa akan bertanya dan kemudian menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri. Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan, model pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai pembelajaran yang menekankan pada komunikasi antar siswa maupun siswa dengan guru melalui interaksi langsung dengan sumber belajar. Komunikasi dapat terjalin dari pemberian stimulus-stimulus untuk menggali pertanyaan-pertanyaan siswa sebagai ungkapan rasa ingin tahu siswa terhadap pengetahuan yang akan dipelajari. Model pembelajaran Interaktif lebih menekankan pertanyaan siswa sebagai ciri khasnya.

Dalam model pembelajaran interaktif akan sering muncul pertanyaan-pertanyaan, dan pertanyaan dimungkinkan bervariasi. Menurut Louisel & Descamps dalam pertanyaan dalam proses pembelajaran memiliki tiga tujuan pokok, yakni meningkatkan tingkat berpikir siswa, mengecek pemahaman siswa, dan meningkatkan partisipasi belajar siswa.

Lebih lanjut Suparman dalam menjelaskan bahwa “dalam pembelajaran interaktif terdapat tujuh karakteristik sebagai berikut, (1) adanya variasi kegiatan klasikal, kelompok, dan perseorangan, (2) keterlibatan mental (pikiran dan perasaan) siswa tinggi, (3) guru berperan

sebagai fasilitator, narasumber, dan manajer kelas yang demokratis, (4) menerapkan pola komunikasi banyak arah, dan (5) suasana kelas yang fleksibel, demokratis, menantang, dan tetap terkendali oleh tujuan, (6) potensi dapat menghasilkan dampak pengiring lebih efektif, (7) dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas.” Suatu model pembelajaran dapat berhasil diterapkan dengan baik apabila dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran tersebut.

Sedangkan menurut Faire & Cosgrove model pembelajaran interaktif terbagi dalam tujuh tahapan, yaitu: “Pertama adalah tahap persiapan, pada tahap ini guru dan siswa memilih serta mencari informasi tentang latar belakang topik, kemudian mengumpulkan sumber-sumber yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.

Kedua adalah tahap pengetahuan awal, dalam tahap ini siswa mencoba mengungkapkan pengetahuan awal mereka tentang topik yang akan dipelajari. Sementara guru berusaha menggali pengetahuan dasar siswa tentang topik yang akan dipelajari.

Ketiga adalah tahap kegiatan eksplorasi, guru memberi penjelasan terkait topik yang ingin di eksplorasi. Dalam kegiatan eksplorasi siswa dilibatkan lebih mendalam terkait topik yang dipelajari. Dengan demikian siswa dirangsang untuk mengajukan pertanyaan. Keempat adalah tahap pertanyaan siswa, pada tahap ini seluruh siswa diajak untuk membuat pertanyaan mengenai topik yang dipelajari. Kelima adalah tahap penyelidikan, pada tahap ini guru dan siswa memilih pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab melalui penyelidikan. Keenam adalah tahap pengetahuan akhir, pada tahap ini pengetahuan masing-masing siswa atau kelompok dikumpulkan dan dibandingkan dengan jawaban awal. Ketujuh adalah tahap refleksi, pada tahap ini diterapkan apa yang telah diuji atau dibuktikan dan apa yang masih perlu dimantapkan.

Menurut Renny dalam (Majid, 2014) pembelajaran Interaktif memiliki enam kelebihan yaitu, (1) Siswa lebih banyak diberikan kesempatan untuk melibatkan keingin tahuannya pada objek yang akan dipelajari. (2) Melatih mengungkapkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru. (3) Memberikan sarana bermain bagi siswa melalui kegiatan eksplorasi dan investigasi. (4) Guru menjadi fasilitator, motivator, dan perancang aktivitas belajar. (5) Menempatkan siswa sebagai subjek pembelajara aktif. (5) Hasil belajar lebih bermakna.

Karakteristik Model Pembelajaran Interaktif

Menurut Faire & Cosgrove model pembelajaran interaktif terkenal dengan nama pendekatan pertanyaan peserta didik. Model ini dibuat supaya peserta didik mengeluarkan pertanyaan serta menemukan jawaban pertanyaan dari peserta didik itu sendiri (Prayekti, 2004). Adanya pendapat yang telah diketahui, bahwa model pembelajaran interaktif akan dapat dipahami oleh peserta didik sebagai pembelajaran yang menitik beratkan pada komunikasi antar peserta didik maupun guru dengan peserta didik melalui interaksi langsung dengan sumber belajarnya. Komunikasi dapat terjalin dari pemberian stimulus-stimulus untuk menggali pertanyaan-pertanyaan siswa sebagai ungkapan rasa ingin tahu siswa terhadap pengetahuan yang akan dipelajari.

Model pembelajaran interaktif adalah suatu pendekatan belajar yang mengarah pada pandangan konstruktivisme. Model pembelajaran ini adalah salah satu alternatif pilihan model pembelajaran yang dapat menolong peserta didik untuk mampu mengungkapkan keingintahuannya dan ketidaktahuannya terhadap ilmu atau konsep yang sedang dipelajarinya (Widodo, 2007). Sedangkan menurut Dasna pembelajaran interaktif mengarah pada interaksi antara pendidik dan peserta didik, pengajar dengan peserta didik, atau peserta didik dengan sumber belajar/media.

Menjelaskan Suparman bahwa “model pembelajaran interaktif mempunyai tujuh ciri:

- 1) Adanya variasi dalam kegiatan klasikal, individu, dan kelompok,
- 2) Adanya aspek mental (potensi akal dan emosi) peserta didik yang tinggi.
- 3) Pendidik mempunyai peran menjadi narasumber, fasilitator, dan pemimpin atau manajer kelas yang demokratis,
- 4) Menjadikan pola komunikasi disegala arah, dan
- 5) Mempunyai suasana kelas yang baik dan fleksibel, demokratis, menantang, dan tetap terarah pada tujuan,
- 6) Semua potensi akan menghasilkan dampak peserta didik lebih efektif,
- 7) Dapat digunakan indoor maupun outdoor.

Sedangkan Menurut Munir interaktif memiliki karakteristik yang merupakan: 1. Menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik 2. Memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topik proses pembelajaran 3. Memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran.

Teknologi Pendidikan

Teknologi Pendidikan sebagai sebuah bidang ilmu yang berdiri sendiri relatif masih baru dan selalu berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu, teknologi, dan seni dalam mengatasi permasalahan pendidikan dan pembelajaran yang dihadapi manusia.

Teknologi Pendidikan menurut AECT (1986: 1) terjemahan Miarso, dkk. adalah "proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia Teknologi pendidikan pada dasarnya lahir dan berkembang dari pemikiran dan keinginan masyarakat (khususnya pendidik) agar pendidikan dan pembelajaran (pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap) dapat diberikan dengan mudah dan efektif kepada peserta didik khususnya dan manusia umumnya. Untuk itu dilakukan berbagai upaya menemukan alternatif kemungkinan yang dapat dilakukan untuk mempermudah dan mempercepat keberhasilan pendidikan dan pembelajaran tersebut. Awalnya orang berpikir bagaimana caranya agar anak-anak generasi berikutnya dapat melakukan apa yang dikerjakan oleh orangtuanya. Namun, saat ini orang tidak cukup hanya memikirkan bagaimana agar anak dapat hidup seperti orangtuanya, tetapi orangtua memikirkan bagaimana caranya agar anak dapat berkembang seoptimal mungkin

untuk dapat menghadapi tantangan hidup yang semakin berat. Belajar tidak lagi sekadar pewarisan pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap kepada peserta didik, tetapi bagaimana memberikan berbagai bekal pengetahuan dan keterampilan yang dapat dikembangkan untuk menghadapi tantangan tersebut.

Teknologi pendidikan dituntut untuk mengembangkan dan mencari alternatif baru agar setiap orang sernakin mudah dan efektif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut, sehingga anak mampu menghadapi berbagai kemungkinan dan perubahan yang akan terjadi.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Tritech Medan yang berada di Jl. Bhayangkara No. 484, Indra Kasih, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara 20221. Dan waktu penelitiannya akan dilaksanakan di bulan Oktober 2024. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey dengan analisis korelasional. Penelitian korelasional adalah suatu penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data, guna menentukan apakah ada hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih.

3. Hasil dan Pembahasan

Untuk menghitung jumlah sampel berdasarkan rumus Slovin, berikut perhitungannya:

Rumus:

$$n = N / 1 + N \cdot e^2$$

Di mana:

- N: Total populasi (jumlah responden dalam dataset, misalnya 25 berdasarkan data awal).
- e: Tingkat kesalahan yang diinginkan, misalnya 0.05 (5%).

Langkah Perhitungan:

1. Masukkan nilai N dan e:

- N= 25
- e=0.05

2. Substitusi ke rumus:

$$n = 25 / 1 + 25 \cdot (0.05)^2$$

$$n = 25 / 1 + 25 \cdot 0.0025$$

$$n = 25 / 1 + 0.0625$$

$$n = 25 / 1.0625$$

3. Hasil Perhitungan:

$n \approx 23.53$

4. Pembulatan: Jumlah sampel yang diperlukan adalah **24 responden**

Hasil Deskriptif

1. Rata-rata Respon Siswa:

- Mayoritas respon siswa mendapat penilaian tinggi (4 = Setuju, 5 = Sangat Setuju), dengan nilai rata-rata berkisar antara 4.2 hingga 4.64.
- Standar deviasi yang rendah (0,5-0,6) menunjukkan tingkat konsistensi respon siswa.

2. Pernyataan dengan nilai tertinggi:

- *“Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar dan bekerja lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif”* memiliki nilai rata-rata tertinggi (4,64).

3. Pernyataan dengan nilai terendah:

- *“Saya merasa mudah menggunakan media pembelajaran interaktif yang digunakan untuk pembelajaran”* memiliki nilai rata-rata terendah (4,2).

Sebaran poin

Sebagian besar responden menjawab “setuju” (4 tanggapan) dan “sangat setuju” (5 tanggapan), yang menunjukkan tingginya tingkat penerimaan terhadap media pembelajaran interaktif.

Persepsi Siswa Terhadap Media Interaktif

1. Efektivitas

Sebanyak 88% siswa mengatakan bahwa media interaktif membantu mereka memahami isi pelajaran dengan lebih mudah.

2. Motivasi belajar

Sekitar 92% siswa merasa lebih termotivasi belajar setelah menggunakan media ini.

3. Keterlibatan aktif

84% siswa merasa mereka lebih cenderung bertanya dan berdiskusi dengan hidup di kelas ketika media interaktif digunakan.

Meningkatkan Hasil Belajar

1. Materi yang mudah dipahami

Skor rata-rata sebesar 4,52 menunjukkan bahwa siswa merasa bahwa penggunaan media memudahkan pemahaman konsep pendidikan. .

2. Persiapan Ujian

Dengan rata-rata nilai 4,28, siswa merasa lebih siap menghadapi ujian setelah menggunakan media pembelajaran interaktif.

3. Peningkatan prestasi akademik

Hingga 88% siswa melaporkan bahwa penggunaan media interaktif meningkatkan kinerja mereka dalam tugas, proyek, dan ujian.

PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap keberhasilan belajar siswa di SMK Tritech Medan. Berdasarkan analisis data responden diperoleh hasil yang mendukung hipotesis bahwa media pembelajaran interaktif berkontribusi signifikan terhadap peningkatan tingkat keberhasilan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan angket berbasis skala likert untuk mengukur persepsi siswa terhadap efektivitas, kemudahan, dan dampak media interaktif terhadap pembelajaran. Berdasarkan data 25 responden, hasil jawaban diolah menjadi skala numerik (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif meningkatkan pemahaman materi dan motivasi belajar siswa. Temuan ini sesuai dengan teori bahwa media interaktif menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan membantu siswa fokus pada materi. Tingkat motivasi dan partisipasi aktif siswa meningkat secara signifikan setelah menggunakan media interaktif. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media interaktif memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif terbukti mendukung tujuan pembelajaran SMK Tritech Medan, khususnya pada mata pelajaran berorientasi praktik. Media ini memudahkan siswa untuk memahami permasalahan yang kompleks dan menerapkannya pada situasi dunia nyata.

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif telah secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Ini terlihat dari rata-rata skor 4,28 pada indikator semangat belajar, yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih bersemangat mengikuti pelajaran saat media ini digunakan. Media ini menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode tradisional, memungkinkan siswa untuk lebih berkonsentrasi dan terlibat dalam proses belajar. Hal ini juga menunjukkan seberapa efektif media ini dalam meningkatkan motivasi internal siswa untuk belajar.

Tingkat partisipasi siswa juga menunjukkan peningkatan yang berarti. Rata-rata skor 4,64 pada indikator ini menunjukkan bahwa siswa lebih sering bertanya, berdiskusi, dan aktif dalam kelas ketika menggunakan media interaktif. Elemen-elemen interaktif dalam media, seperti video, simulasi, dan kuis berbasis komputer, mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam memberikan pendapat dan menggali materi lebih dalam. Model pembelajaran ini secara efektif menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan mendorong komunikasi aktif antara siswa dan pengajar. Siswa mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif membuat mereka lebih mudah memahami konsep-konsep materi pelajaran. Dengan rata-rata skor 4,52 pada indikator ini, media ini terbukti mampu menyederhanakan konsep yang sulit melalui visualisasi dan simulasi. Selain itu, siswa merasa media ini membantu mereka menghubungkan teori dengan praktik, sehingga memperkuat ingatan dan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa merasa lebih mudah dalam menyelesaikan latihan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Dengan rata-rata skor 4,40, siswa menyatakan bahwa fitur-fitur dalam media ini, seperti soal interaktif dan umpan balik langsung, memberikan mereka pemahaman yang lebih baik tentang cara menyelesaikan tugas dengan benar. Ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya membantu siswa memahami teori, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam aplikasi praktis. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif memiliki efek positif terhadap kepercayaan diri siswa. Rata-rata skor 4,48 pada indikator ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih yakin dalam menerapkan materi pelajaran di situasi nyata. Selain itu, media ini juga meningkatkan motivasi siswa untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, seperti yang tercermin dari rata-rata skor 4,48 pada indikator motivasi. Ini menunjukkan bahwa siswa merasa media ini memberikan mereka alat dan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil.

Peningkatan prestasi belajar siswa merupakan salah satu hasil penting dari penelitian ini. Siswa merasa bahwa nilai ujian, tugas, dan proyek mereka meningkat setelah menggunakan media pembelajaran interaktif, dengan rata-rata skor antara 4,36 hingga 4,48 pada indikator ini. Media interaktif menawarkan pendekatan pembelajaran yang terstruktur, visual, dan kontekstual, sehingga siswa dapat menguasai materi dengan lebih baik. Penggunaan media ini memungkinkan siswa merasa lebih percaya diri saat menghadapi evaluasi akademis.

Meskipun penelitian ini menunjukkan dampak positif yang signifikan, beberapa siswa mengidentifikasi tantangan dalam penggunaan media interaktif. Masalah teknis, seperti akses ke perangkat atau koneksi internet yang stabil, menjadi kendala yang perlu diatasi. Selain itu, tingkat keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi juga bervariasi, sehingga diperlukan pelatihan dan dukungan tambahan untuk memastikan semua siswa dapat memanfaatkan media ini secara optimal.

4. Kesimpulan

Maka dapat disimpulkan, secara keseluruhan studi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif yang jelas terhadap motivasi, keterlibatan, dan pencapaian akademis siswa di SMK Tritech Medan. Media ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efisien, yang membantu siswa meraih hasil belajar yang lebih baik. Akan tetapi, untuk menjaga kelangsungan dan efektivitas media ini, pihak sekolah disarankan untuk menyediakan infrastruktur teknologi yang tepat dan memberikan pelatihan kepada guru serta siswa. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk menyelidiki dampak media ini pada berbagai mata pelajaran dan kelompok siswa yang lebih bervariasi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2014). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arliza, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. *Jurnal Petik*, 1(5), 77-84.
- Fadli Rasam and Ani Interdiana Candra Sari, 'Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Smk Di Jakarta Selatan', *Research and Development Journal of Education*, 5.1 (2018), 95.
- Hendra, R. J., Yuspita, Y. E., Darmawati, G., & Annas, F. (2020). PERANCANGAN MEDIA.

- Jafar Rambe. (2024). Integrasi Media Sosial sebagai Alat Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah SWASTA MAMBA'UL 'ULUM. *Zeniusi Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.70821/zj.v1i2.21>
- Khotimah, A Dan Santosa. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Antena Di Smk Negeri 5 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 1(5), 237-243.
- Neliati, R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Siswa Kelas X AKL 1 SMKN 1 Kandungan Tahun 2021/2022. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 200–206.
- PEMBELAJARAN TEKNOLOGI JARINGAN KABEL DAN NIRKABEL BERBASIS ANIMASI MENGGUNAKAN KINEMASTER. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Rina Syahfitri, Leli Hasanah Lubis, & Ismi Yulizar. (2024). Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Di Tk Negeri Satap Desa Sibargot. *Zeniusi Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.70821/zj.v1i1.7>
- Syafri, Eldarni, and Ulfia Rahmi, 'Teknologi Pendidikan (Peningkatan Kualitas Dan Akses Pendidikan)', PrenadaMedia Group, 2018, 209.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka.
- Yasa, dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas Xi Mipa Dan Ips Di Sma Negeri 3 Singar 12. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*. 2(14), 199-210.
- Rasam, Fadli, and Ani Interdiana Candra Sari. 2018. "Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Smk Di Jakarta Selatan." *Research and Development Journal of Education* 5 (1): 95. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3391>.