

Upaya Peningkatan Keaktifan Pelajaran TIK Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif di SMA Advent Medan

Herni Laia¹, Sonia Harni Putri Harefa², Seniwati Ndruru^{3*}, Hukendik Hutabarat⁴

Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Budi Darma, Indonesia

Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Budi Darma, Indonesia

Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Budi Darma, Indonesia

Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Budi Darma, Indonesia

e-mail: ¹hernilaia2004@gmail.com

e-mail: ²soniaharefa29@gmail.com

e-mail: ³seniw279@gmail.com

e-mail: ⁴hukendikhutabarat@gmail.com

Keywords:

*Learning Engagement,
Interactive Learning Media,
ICT Learning,
Classroom Action Research.*

ABSTRACT

Student learning engagement is a crucial factor in the success of the learning process, particularly in Information and Communication Technology (ICT). Based on initial observations in 12th-grade students at Adventist High School Air Bersih Medan, it was found that student learning engagement was still relatively low. This was due to a lack of variety in learning methods and the limited use of engaging and interactive learning media. This study aims to improve student learning engagement through the use of interactive learning media in ICT instruction. This study used the Classroom Action Research (CAR) method, implemented in two cycles, with each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were 21 12th-grade students at Adventist High School Air Bersih Medan. Data collection techniques included observation sheets on student learning engagement and questionnaires assessing student responses to the use of interactive learning media. Data were analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis with a minimum success criterion of 75%. The results showed that the use of interactive learning media significantly increased student learning engagement. The average student learning engagement in Cycle I was 53.81%, increasing to 82.86% in Cycle II, a 29.05% increase. Furthermore, student responses to the use of interactive learning media also improved, from a failure rate of 41.01% in Cycle I to a good rate of 80.89% in Cycle II. Therefore, it can be concluded that the use of interactive learning media is effective in increasing student learning engagement in ICT learning.

Kata Kunci:

*Keaktifan Belajar,
Media Pembelajaran Interaktif,
Pembelajaran TIK,
Penelitian Tindakan Kelas.*

ABSTRAK

Keaktifan belajar peserta didik merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Berdasarkan hasil observasi awal di kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan, ditemukan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran TIK. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 21 siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi keaktifan belajar siswa dan angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan kriteria keberhasilan minimal sebesar 75%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus I sebesar 53,81% meningkat menjadi 82,86% pada siklus II, dengan peningkatan sebesar 29,05%. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif juga mengalami peningkatan dari kategori gagal pada siklus I dengan rata-rata 41,01% menjadi kategori baik pada

siklus II dengan rata-rata 80,89%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran TIK.

Korespondensi Penulis *):

Seniwati Ndruru
Universitas Budi Darma
Jalan Sisingamangaraja No. 338, Kota Medan, Indonesia.

Diajukan: 05-03-2026 | Direvisi: 10-03-2026 | Diterima: 13-04-2026 | Diterbitkan: 25-04-2026

1. PENDAHULUAN

Keaktifan peserta didik merupakan unsur krusial dalam proses pembelajaran, karena tanpa keterlibatan aktif siswa, kegiatan pendidikan tidak dapat berlangsung secara optimal. Keaktifan belajar mengacu pada aktivitas pembelajaran yang menuntut keterlibatan langsung siswa selama proses belajar berlangsung [1]. Proses pembelajaran yang efektif menuntut adanya partisipasi aktif serta komunikasi yang bersifat interaktif antara guru dan peserta didik [2]. Selanjutnya, menjelaskan bahwa keaktifan belajar merupakan usaha peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya melalui berbagai aktivitas belajar, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring, guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan [3].

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru dilapangan pada saat pelaksanaan awal Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) dimulai tanggal 1, oktober, 2025, guru menjelaskan bahwa siswa memiliki tingkat keaktifan belajar yang rendah selama pembelajaran dikarenakan: 1) Siswa masih kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung dan terkadang tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran, 2) Penyampaian materi lebih banyak menggunakan metode ceramah, 3) Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru, 4) Siswa kurang aktif dalam mengungkapkan pendapatnya di kelas.

Media pembelajaran interaktif telah menjadi salah satu pendekatan inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi pembelajaran sekaligus memperkuat kompetensi digital guru [4]. Sejalan dengan hal tersebut, Permendikbud No. 22 Tahun 2016, “standar proses pendidikan dasar dan menengah menekankan pentingnya penggunaan media dan metode pembelajaran yang variatif dan menarik untuk mendukung aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran [5].

Media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi pembelajaran, animasi, dan perangkat multimedia lainnya, dirancang memberi kondisi pembelajaran semakin menggembirakan dan memberi tantangan. Penggunaan media interaktif dapat membuat siswa agar lebih aktif di kelas seperti menanya, berdiskusi, serta terlibat pada proses belajar [6]. Penelitian lainnya menerangkan *interactive learning media* mampu memajukan antusiasme maupun tekad peserta didik, terutama jenjang *elementary school* yang membutuhkan pendekatan belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan [7]. Media ini memungkinkan siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran, termasuk bertanya, berdiskusi, dan bereksplorasi, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan penggunaan media interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan konkret bagi siswa.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran TIK melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Penelitian dilaksanakan pada materi mengenal dan mengaplikasikan dasar desain grafis. Subjek penelitian melibatkan peserta didik dikelas XII SMA Advent Air Bersih Medan, dengan jumlah keseluruhan sebanyak 21 orang siswa. Pelaksanaan penelitian atau pelaksanaan PLP dengan berlangsung selama dua bulan, yaitu pada bulan oktober hingga awal bulan desember 2025.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa instrumen, meliputi lembar observasi untuk mengamati keaktifan siswa selama proses pembelajaran, dan angket keaktifan belajar siswa, terhadap pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses dan perubahan keaktifan belajar siswa, serta analisis deskriptif kuantitatif dengan mengacu pada kriteria pencapaian yang telah ditetapkan. Oleh karena itu teknik pengumpulan data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

| No | Sumber Data | Jenis Data | Instrument |
|----|-------------|---------------------|--|
| 1 | Kelas XII | Lembar Pengamatan | Peneliti berkolaborasi dengan kolaborator untuk mengamati keaktifan belajar siswa setiap indikator melalui lembar pengamatan. |
| 2 | | Angket Respon Siswa | Angket respon siswa mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif diberikan secara langsung oleh peneliti kepada masing-masing peserta didik. Instrumen angket tersebut terdiri atas 10 pernyataan yang digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. |

Keberhasilan penelitian ini ditentukan apabila tingkat keaktifan belajar siswa pada setiap indikator serta keseluruhan siswa mencapai persentase minimal 75%. Selain itu, respon siswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran interaktif minimal juga pada kategori baik. Pencapaian kriteria keberhasilan tersebut selanjutnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rentang Skor Penilaian

| No | Aspek Penilaian | | | |
|----|-----------------------------------|---------------------|--------------------------|-----------------------|
| | Lembar Pengamatan Keaktifan Siswa | Angket Respon Siswa | Predikat Keaktifan Siswa | Predikat Respon Siswa |
| 1 | <75% | <75% | Rendah | Gagal |
| 2 | 75% - 80% | 75% - 80% | Cukup | Cukup |
| 3 | 81% - 90% | 81% - 90% | Tinggi | Baik |
| 4 | 91% - 100% | 91% - 100% | Tinggi Sekali | Baik Sekali |

3. HASIL DAN ANALISIS

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II, dengan masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Pada Siklus I pertemuan pertama, tahapan penelitian meliputi: (1) tahap perencanaan, yaitu menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri atas materi ajar, lembar observasi, serta angket penelitian; (2) tahap pelaksanaan tindakan, yaitu pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka dengan menyampaikan materi dan menerapkan metode pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif; (3) tahap observasi, yaitu melakukan pengamatan terhadap keaktifan belajar siswa berdasarkan hasil lembar observasi dan angket; serta (4) tahap refleksi, yaitu menganalisis hasil pelaksanaan tindakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Tahapan yang sama juga diterapkan pada pertemuan kedua dalam Siklus I dengan menggunakan metode pembelajaran yang serupa. Selanjutnya, hasil refleksi pada Siklus I digunakan sebagai dasar perbaikan dalam pelaksanaan tindakan pada Siklus II.

Tabel 3. Hasil Pengamatan Keaktifan Belajar setiap Indikator Siklus I

| No | Indikator | Pertemuan | | Rata-Rata | Ket. |
|----|--|-----------|---------|-----------|--------|
| | | I | II | | |
| 1 | Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, | 71.43 % | 80.95 % | 76.19% | Cukup |
| 2 | Interaksi siswa dengan guru, | 47.62 % | 61.90 % | 54.76% | Rendah |

| | | | | | |
|-------------|--|---------|---------|--------|--------|
| 3 | Kerja sama kelompok | 38.10 % | 47.62 % | 42.86% | Rendah |
| 4 | Aktivitas siswa dalam kelompok, | 42.86 % | 57.14 % | 50.00% | Rendah |
| 5 | Partisipasi siswa menyimpulkan hasil pembahasan. | 38.10 % | 52.38 % | 45.24% | Rendah |
| Jumlah | | 238.10 | 300.00 | 269.05 | - |
| Presentase% | | 47.62 % | 60.00 % | 53.81% | Rendah |

Dari tabel 3 dapat dilihat bahwa peningkatan keaktifan belajar siswa dalam bentuk persentase untuk antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran pada pertemuan pertama 71.43% dan pertemuan kedua 80.95%, sedang niali rata-rata sebesar 76.19%. Interaksi siswa dengan guru pada pertemuan pertama 47.62% dan pertemuan kedua 61.90% sedangkan nilai rata-rata mencapai 54.76%. Kerja sama kelompok pada pertemuan pertama 38.10% dan pertemuan kedua 47.62%, sehingga nilai rata-rata mencapai 42.86%. Aktivitas siswa dalam kelompok pada pertemuan pertama 42.86% dan pertemuan kedua 57.14%, sedangkan nilai rata-rata mencapai 50.00%. Partisipasi siswa menyimpulkan hasil pembahasan pada pertemuan pertama 38.10% dan pertemuan kedua 52.38%, sehingga mencapai nilai sebesar 45.24%. Sehingga diperoleh rata-rata keaktifan belajar siswa dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua meningkat dari 47.62% ke 60.00%, sebesar peningkatan keaktifan belajar siswa yaitu 12,38%. Untuk meyakinkan lagi bahwa pembelajaran dengan media interaktif dapat meningkatkan keaktifan belajar lebih dari 70% secara keseluruhan maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya yaitu siklus II.

Tabel 4. Data Hasil Respon Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Interaktif Siklus I

| No | Nama Siswa | Pertemuan I | | Pertemuan II | | Rata-Rata | | Kategori |
|----|--------------------------|-------------|---------|--------------|---------|-----------|---------|----------|
| | | Skor | % | Skor | % | Skor | % | |
| 1 | Destin Lina Hulu | 12 | 30.00 % | 15 | 37.50 % | 13.5 | 33.75 % | Gagal |
| 2 | Disna Uli Sinaga | 14 | 35.00 % | 17 | 42.50 % | 15.5 | 38.75 % | Gagal |
| 3 | Egi Triandra Saputra | 12 | 30.00 % | 16 | 40.00 % | 14 | 35.00 % | Gagal |
| 4 | Elwin Zagoto | 15 | 37.50 % | 20 | 50.00 % | 17.5 | 43.75 % | Gagal |
| 5 | Felixius Saragih | 12 | 30.00 % | 15 | 37.50 % | 13.5 | 33.75 % | Gagal |
| 6 | Francius Napitupulu | 14 | 35.00 % | 19 | 47.50 % | 16.5 | 41.25 % | Gagal |
| 7 | Intan Erlita Telaumbanua | 24 | 60.00 % | 27 | 67.50 % | 25.5 | 63.75 % | Gagal |
| 8 | Kevin Siahaan | 13 | 32.50 % | 16 | 40.00 % | 14.5 | 36.25 % | Gagal |
| 9 | Markus Harefa | 12 | 30.00 % | 17 | 42.50 % | 14.5 | 36.25 % | Gagal |
| 10 | Marsel Sinaga | 15 | 37.50 % | 17 | 42.50 % | 16 | 40.00 % | Gagal |
| 11 | Mikael Johanes Maulega | 14 | 35.00 % | 17 | 42.50 % | 15.5 | 38.75 % | Gagal |
| 12 | Nofri Nduru | 15 | 37.50 % | 18 | 45.00 % | 16.5 | 41.25 % | Gagal |
| 13 | Novita Sari Simangunsong | 13 | 32.50 % | 20 | 50.00 % | 16.5 | 41.25 % | Gagal |
| 14 | Oktaviani Tampubolon | 12 | 30.00 % | 17 | 42.50 % | 14.5 | 36.25 % | Gagal |
| 15 | Ronaldo Sinaga | 15 | 37.50 % | 18 | 45.00 % | 16.5 | 41.25 % | Gagal |
| 16 | Rivaldo Sinaga | 14 | 35.00 % | 19 | 47.50 % | 16.5 | 41.25 % | Gagal |
| 17 | Reflan Siagian | 15 | 37.50 % | 21 | 52.50 % | 18 | 45.00 % | Gagal |

| | | | | | | | | |
|-----------------|------------------------------|------|---------|------|---------|------|---------|-------|
| 18 | Rahmat Matanari | 16 | 40.00 % | 23 | 57.50 % | 19.5 | 48.75 % | Gagal |
| 19 | Sabrina Hana Fenina Tambunan | 14 | 35.00 % | 19 | 47.50 % | 16.5 | 41.25 % | Gagal |
| 20 | Trisha Meta | 17 | 42.50 % | 20 | 50.00 % | 18.5 | 46.25 % | Gagal |
| 21 | Valentino Siringo-Ringo | 13 | 32.50 % | 17 | 42.50 % | 15 | 37.50 % | Gagal |
| Nilai Rata-Rata | | 14.3 | 35.83 % | 18.5 | 46.19 % | 16.4 | 41.01 % | Gagal |

Berdasarkan tabel 4. Diatas menunjukkan hasil respon dari siswa dengan pemanfaatan media interaktif pada pembelajaran TIK di kelas XII mendapatkan skor 41.01% oleh seluruh siswa secara rata-rata. Berdasarkan dari hasil pembelajaran pada siklus I, kategori angket respon siswa yang telah ditetapkan maka pemanfaatan media interaktif pada pembelajaran TIK dikategorikan masih gagal, karena pemanfaatan media pembelajaran interaktif masih belum terbiasa oleh siswa dalam pembelajar berlangsung di dalam kelas . Maka dari itu, peneliti mencoba meningkatkan lagi respon dari siswa tersebut agar lebih termotivasi dalam belajar dan juga memberikan semangat untuk belajar kepada siswa sehingga keaktifan dapat meningkat. Peneliti mencoba untuk berlanjut ke siklus II agar kriteria keberhasilan dapat tercapai sampai kategori baik.

Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan hasil Siklus I yang dilaksanakan didapatkan bahwa skor rata-rata keaktifan siswa kelas XII pada pembelajaran TIK melalui media interaktif masih kurang sehingga diperlukan tindakan siklus II. Berikut merupakan hasil lembar pengamatan keaktifan belajar siswa dan respon siswa terhadap pemanfaatan media interaktif setelah dilakukan tindakan siklus II.

Tabel 5. Data Hasil Pengamatan Keaktifan Belajar setiap Indikator Siklus II

| No . | Indikator | Pertemuan | | Rata-Rata | Ket. |
|-------------|--|-----------|---------|-----------|--------|
| | | I | II | | |
| 1 | Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, | 80.95 % | 95.24 % | 88.10% | Tinggi |
| 2 | Interaksi siswa dengan guru, | 71.43 % | 90.48 % | 80.95% | Tinggi |
| 3 | Kerja sama kelompok | 90.48 % | 80.95 % | 85.71% | Tinggi |
| 4 | Aktivitas siswa dalam kelompok, | 66.67 % | 85.71 % | 76.19% | Cukup |
| 5 | Partisipasi siswa menyimpulkan hasil pembahasan. | 76.19 % | 90.48 % | 83.33% | Tinggi |
| Jumlah | | 385.71 | 442.86 | 414.29 | - |
| Presentase% | | 77.14 % | 88.57 % | 82.86% | Tinggi |

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa peningkatan keaktifan belajar siswa dalam bentuk persentase untuk antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran memiliki rata-rata 88.10%, interaksi siswa dengan guru memiliki rata-rata 80.95%, kerjasama kelompok dengan rata-rata 85.71% aktivitas dalam kelompok dengan rata-rata 76.19%, sedangkan Partisipasi siswa menyimpulkan hasil pembahasan sebesar 83.33%. Persentase keaktifan belajar siswa pada siklus II dari pertemuan pertama sebesar 77.14% dan pertemuan kedua adalah mencapai 88.57% dengan rata-rata presentase yaitu 82.86%, maka persentase tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Sehingga peningkatan presentase keaktifan belajar siswa pada siklus II dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua naik 11.43%.

Tabel 6. Data Hasil Respon Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Interaktif Siklus II

| No | Nama Siswa | Pertemuan I | | Pertemuan II | | Rata-Rata | | Kategori |
|------------------------|------------------------------|-------------|---------------|--------------|---------------|-------------|---------------|-------------|
| | | Skor | % | Skor | % | Skor | % | |
| 1 | Destin Lina Hulu | 25 | 62.50% | 36 | 90.00% | 30.5 | 76.25% | Cukup |
| 2 | Disna Uli Sinaga | 30 | 75.00% | 38 | 95.00% | 34 | 85.00% | Baik |
| 3 | Egi Triandra Saputra | 28 | 70.00% | 37 | 92.50% | 32.5 | 81.25% | Baik |
| 4 | Elwin Zagoto | 31 | 77.50% | 39 | 97.50% | 35 | 87.50% | Baik |
| 5 | Felixius Saragih | 29 | 72.50% | 37 | 92.50% | 33 | 82.50% | Baik |
| 6 | Francius Napitupulu | 27 | 67.50% | 35 | 87.50% | 31 | 77.50% | Cukup |
| 7 | Intan Erlita Telaumbanua | 34 | 85.00% | 38 | 95.00% | 36 | 90.00% | Baik Sekali |
| 8 | Kevin Siahaan | 29 | 72.50% | 34 | 85.00% | 31.5 | 78.75% | Cukup |
| 9 | Markus Harefa | 28 | 70.00% | 32 | 80.00% | 30 | 75.00% | Cukup |
| 10 | Marsel Sinaga | 32 | 80.00% | 38 | 95.00% | 35 | 87.50% | Baik |
| 11 | Mikael Johannes Maulega | 30 | 75.00% | 36 | 90.00% | 33 | 82.50% | Baik |
| 12 | Nofri Nduru | 28 | 70.00% | 33 | 82.50% | 30.5 | 76.25% | Cukup |
| 13 | Novita Sari Simangunsong | 27 | 67.50% | 33 | 82.50% | 30 | 75.00% | Cukup |
| 14 | Oktaviani Tampubolon | 29 | 72.50% | 32 | 80.00% | 30.5 | 76.25% | Cukup |
| 15 | Ronaldo Sinaga | 26 | 65.00% | 34 | 85.00% | 30 | 75.00% | Cukup |
| 16 | Rivaldo Sinaga | 30 | 75.00% | 35 | 87.50% | 32.5 | 81.25% | Baik |
| 17 | Reflan Siagian | 31 | 77.50% | 33 | 82.50% | 32 | 80.00% | Baik |
| 18 | Rahmat Matanari | 29 | 72.50% | 35 | 87.50% | 32 | 80.00% | Baik |
| 19 | Sabrina Hana Fenina Tambunan | 33 | 82.50% | 37 | 92.50% | 35 | 87.50% | Baik |
| 20 | Trisha Meta | 29 | 72.50% | 35 | 87.50% | 32 | 80.00% | Baik |
| 21 | Valentino Siringo-Ringo | 28 | 70.00% | 39 | 97.50% | 33.5 | 83.75% | Baik |
| Nilai Rata-Rata | | 29.2 | 72.98% | 35.5 | 88.81% | 32.4 | 80.89% | Baik |

Berdasarkan tabel 5. Diatas menunjukkan hasil respon dari siswa dengan pemanfaatan media interaktif pada pembelajaran TIK di kelas XII mendapatkan skor 80.89% oleh seluruh siswa secara rata-rata. Berdasarkan dari hasil pembelajaran pada siklus II, kategori angket respon siswa yang telah ditetapkan maka pemanfaatan media interaktif pada pembelajaran TIK dikategorikan baik. Oleh karena itu, penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel 7. Hasil Perbandingan Keaktifan Belajar setiap Indikator Pada Siklus I dan II

| No | Indikator | Siklus I | Siklus II | Peningkatan |
|------------------|--|---------------|---------------|---------------|
| 1 | Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, | 76.19% | 88.10% | 11.90% |
| 2 | Interaksi siswa dengan guru, | 54.76% | 80.95% | 26.19% |
| 3 | Kerja sama kelompok | 42.86% | 85.71% | 42.86% |
| 4 | Aktivitas siswa dalam kelompok, | 50.00% | 76.19% | 26.19% |
| 5 | Partisipasi siswa menyimpulkan hasil pembahasan. | 45.24% | 83.33% | 38.10% |
| Rata-Rata | | 53.81% | 82.86% | 29.05% |

Pada tabel 7, terlihat terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa pada setiap indikator. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus I hanya mencapai 76.19%, pada siklus II mencapai 88.10%. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 11.90%. Interaksi siswa dengan guru pada siklus I hanya mencapai 54.76%, pada siklus II mencapai 80.95%. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 26.19%. Kerjasama kelompok pada siklus I hanya mencapai 42.86%, pada siklus II mencapai 85.71%. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 42.86%. Aktivitas dalam kelompok pada siklus I hanya mencapai 50.00%, pada siklus II mencapai 76.19%. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 26.19%. Partisipasi siswa menyimpulkan hasil pembahasan pada siklus I hanya mencapai 45.24%, pada siklus II mencapai 83.33%. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 38.10%. Untuk menguatkan hasil pengamatan, hasil angket keaktifan belajar siswa yang diperoleh sangat mendukung pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator yaitu sama-sama terjadi peningkatan dari siklus I dan siklus II seperti hasil yang diperoleh dari pengamatan dengan nilai rata-rata yaitu dari 53.81% menjadi 82.86%. sedangkan peningkatan mencapai sebesar 29.05%. Sehingga penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar dapat ditingkatkan dengan pemanfaatan media interaktif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan keaktifan siswa kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan. Peningkatan keaktifan dan ditunjukkan dengan adanya perubahan keaktifan belajar pada materi materi mengenal dan mengaplikasikan dasar desain grafis. Pada saat dilakukan tindakan pada siklus I yang rata-rata keaktifan belajar mencapai 53.81% kemudian dilanjutkan ke siklus II dengan hasil rata-rata 82.86%. Rata-rata peningkatan keaktifan belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 29.05%. Dan hasil respon siswa mendapatkan kategori baik dengan hasil rata-rata dari siklus I 41.01% ke siklus II dengan hasil rata-rata 80.89%. Hal itu menjadi bukti bahwa pembelajaran pemanfaatan media interaktif dapat meningkatkan belajar siswa. Peningkatan keaktifan belajar siswa yang maksimal dengan pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan menumbuhkan motivasi siswa dan menarik minat siswa di awal pelajaran, memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan karya ilmiah yang berjudul “Upaya Peningkatan Keaktifan Pembelajaran TIK melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif di SMA Advent Air Bersih Medan” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penyusunan karya ilmiah ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Budi Darma Medan, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada penulis untuk menempuh pendidikan dan menyelesaikan penelitian ini.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Budi Darma, yang telah memberikan dukungan akademik selama proses perkuliahan.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, yang telah memberikan arahan serta motivasi dalam penyusunan karya ilmiah ini.
4. Dosen pembimbing, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, saran, dan masukan yang sangat berarti sejak tahap perencanaan hingga penyelesaian penelitian.
5. Kepala SMA Advent Air Bersih Medan, yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
6. Guru mata pelajaran TIK dan seluruh peserta didik kelas XII SMA Advent Air Bersih Medan, yang telah berpartisipasi aktif dan membantu kelancaran pelaksanaan penelitian.
7. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi, yang telah memberikan dukungan, motivasi, serta kerja sama selama proses penyusunan karya ilmiah ini.
8. Keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ilmiah ini. Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

REFERENSI

- [1]. Naziah, S. T., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2020). Analisis keaktifan belajar siswa selama pembelajaran daring pada masa covid-19 di sekolah dasar. *Jurnal JPSD (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 7(2), 109-120.
- [2]. Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- [3]. Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717-1724.
- [4]. Aslamiah, A., Cinantya, C., & Rafianti, W. R. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif bagi guru-guru sekolah dasar di Banjarmasin. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 143–150.
- [5]. Kemdikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [6]. Kusumawati, A., & Rahmawati, L. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat dan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 35–44.

- [7] Putri, M., & Wijayanti, S. (2023). Efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(3), 76–87.
- [8] F. D. A. dan Yurnetti, “Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Melalui Media Interaktif Berbasis Teknologi Pada Mata Pelajaran IPA,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 9, no. 2, pp. 16552–16557, 2025, doi: 10.31004/jptam.v9i2.28345.
- [9] R. Rukmana, “Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Pada Mata Pelajaran Informatika,” *Jurnal MediaTIK*, 2024, doi: 10.59562/mediatik.vi.6020.
- [10] S. Raudah, A. Suriansyah, dan C. Cinantya, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar,” *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, vol. 2, no. 4, pp. 2092–2097, 2024, doi: 10.60126/maras.v2i4.559.
- [11] A. Sholihah, W. Warsiman, dan H. D. Arista, “Meningkatkan Keaktifan Siswa melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning,” *Jurnal Pendidikan Bahasa*, vol. 12, no. 1, pp. 95–105, 2023, doi: 10.31571/bahasa.v12i1.5057.
- [12] C. L. Yaas, Sanatang, dan Agustiah, “Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Menerima Materi dengan Memanfaatkan Konten Interaktif H5P,” *Jurnal MediaTIK*, vol. 5, no. 2, 2023, doi: 10.59562/mediatik.v5i2.2971.
- [13] M. Jannah et al., “Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Media Interaktif Wordwall,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 1, 2024, doi: 10.23969/jp.v10i01.23144.
- [14] R. Amelia, K. Arif, dan N. Yulita, “Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Menggunakan Media Interaktif Melalui Model Discovery Learning,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 9, no. 2, 2025, doi: 10.31004/jptam.v9i2.28341.
- [15] R. Fitriani dan K. B. Prasetyo, “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Retensi Siswa,” *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, vol. 8, no. 2, 2025, doi: 10.30605/cjpe.8.2.2025.5598.